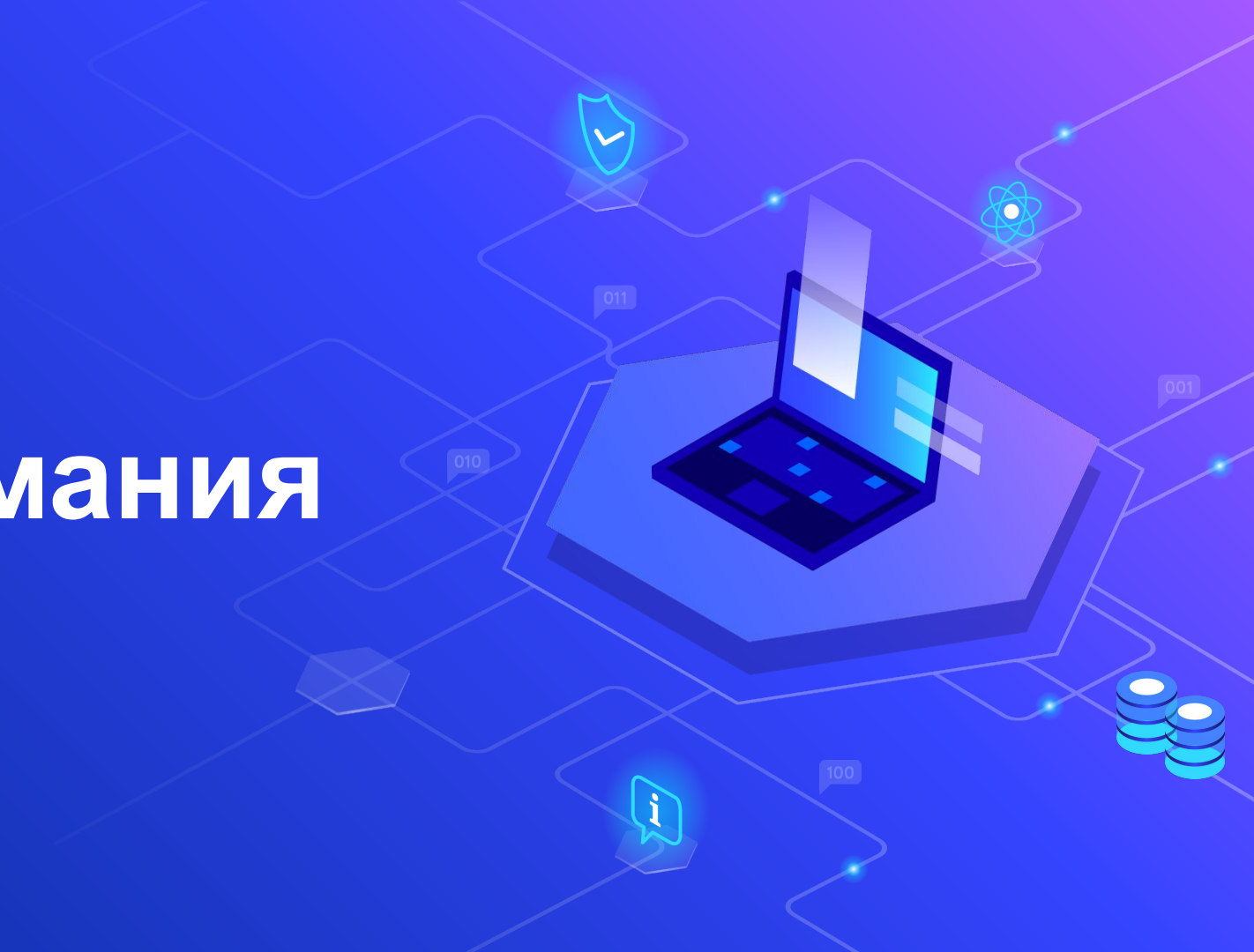


# Игромания



# Компьютерная зависимость

форма поведенческой зависимости, которую можно описать как чрезмерное или **неконтролируемое использование компьютера**, которое сохраняется, несмотря на серьезные негативные последствия для личных, социальных или профессиональных функций



# Симптомы игровой зависимости

Играют практически каждый день  
более 2-ух часов



# Этапы исследования



100 чел

Проблемные  
игроки



622 чел

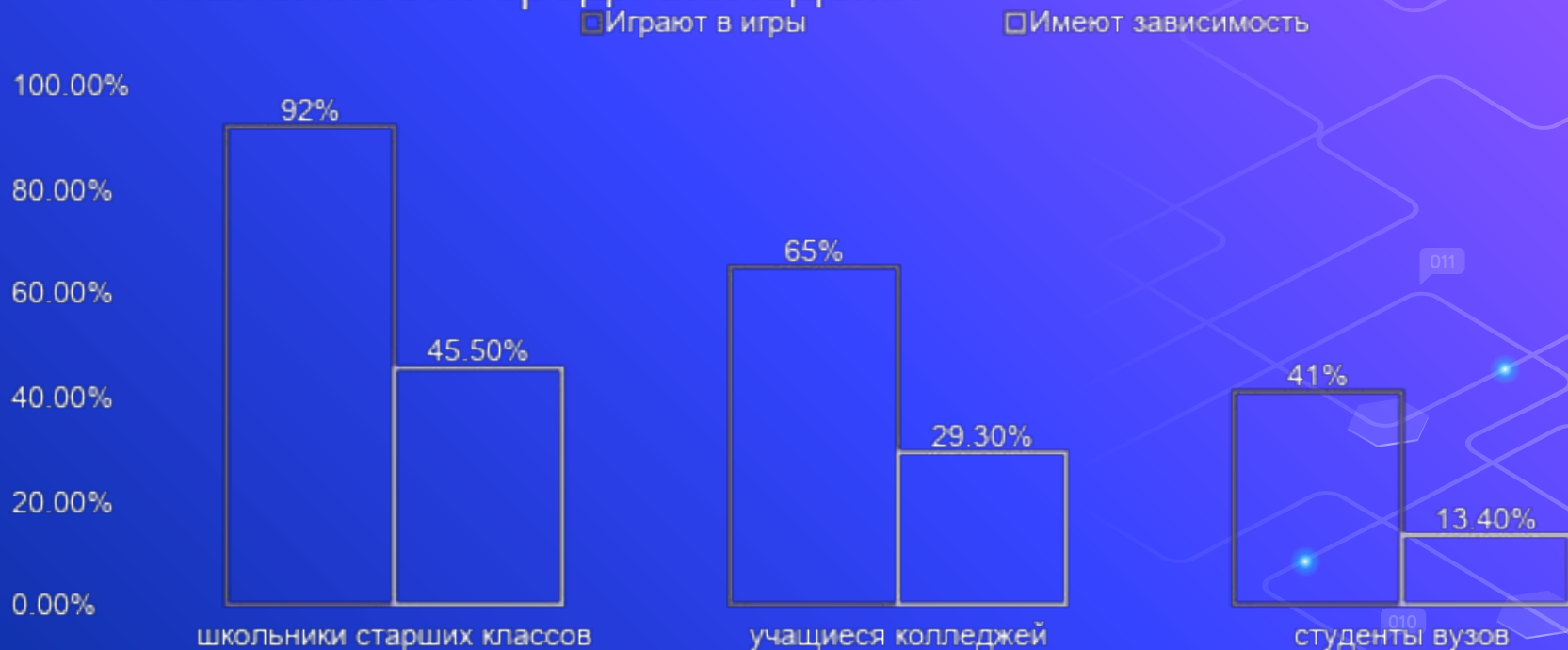
Анонимное  
анкетирование  
учащихся школ,  
колледжей и вузов



30 чел

Исследование динамики  
электрической активности  
мозга, артериального  
давления и пульса во время  
игровой деятельности

# Распространённость компьютерной игровой зависимости среди молодежи



# Наиболее распространенные мотивы к компьютерным играм

1. **Псевдокультуральные** (стремление человека приспособить свой личный опыт к «игровым ценностям» социальной микросреды, в которой он функционирует, — «так принято»)
2. **Атарактические** (желание нейтрализовать негативные эмоциональные переживания, напряжение, страх, тревогу с помощью игры)
3. **Гедонистические** (стремление испытать чувство эйфории)
4. **Субмиссивные** (подчинение давлению других людей или референтной группы — «за компанию с друзьями»)



Чем старше респондент, тем  
позже он познакомился с  
компьютерными играми





## Общение в интернете



## Онлайн игры

Основное время увлеченности компьютерными играми приходится на школьный период, и характерна она для юношей. Среди студентов вузов распространенность игровой увлеченности относительно меньше.