



# ОБРАЗЕЦ ПРЕЗЕНТАЦИИ К ПРОЕКТУ

Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение  
Московской области «Егорьевский техникум»

# ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

на тему

**«Социально-психологическое исследование  
зависимости взрослых людей от компьютерных игр»**

Обучающийся: \_\_\_\_\_

Курс \_\_\_\_\_ группа \_\_\_\_\_

Специальность \_\_\_\_\_

Руководитель преподаватель : \_\_\_\_\_ Хмелик Елена Александровна

Егорьевск, 2017 г.

**Цель** - исследование зависимости взрослых людей от компьютерных игр.

**Задачи:**

- изучить теоретические аспекты исследования роли компьютерных игр в современном обществе;
- изучить влияние компьютерной зависимости на психику взрослого человека.

**Гипотеза проекта заключается в следующем:** если изучить и выявить психологическую компьютерную зависимость у взрослых людей, то будет возможно определить пути по ее устранению

**ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ**  
**РОЛИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ**

Термин «компьютерная  
зависимость» определяет  
патологическое пристрастие  
человека к работе или  
проведению времени за  
компьютером

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ РОЛИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

## **Причинами возникновения** компьютерной зависимости у взрослых людей

1. различные нарушения психики;
2. дефицит общения;
3. один из способов ухода от жизненных проблем;
4. социальные фобии;
5. инстинкт познания нового

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ РОЛИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

## Опасности зависимости от компьютерных игр

- деградация;
- ухудшение физического здоровья;
- ухудшение психологического здоровья;
- трата денег;
- трата ценного времени

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ РОЛИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

## Три основных вида компьютерной деятельности

- познавательная;
- игровая;
- Коммуникативная

все компьютерные игры можно условно  
разделить на ролевые и неролевые

## ГЛАВА 2. ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ НА ПСИХИКУ ВЗРОСЛОГО ЧЕЛОВЕКА

С.М.Иванов выделяет четыре этапа развития психологической зависимости от компьютерных игр:

- стадия легкой увлеченности;
- стадия увлеченности;
- стадия зависимости;
- стадия привязанности

## ГЛАВА 2. ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ НА ПСИХИКУ ВЗРОСЛОГО ЧЕЛОВЕКА

Для выявления психологической компьютерной зависимости у взрослых людей мною были применены:

- способ скрининговой диагностики компьютерной зависимости;
- тест Такера на выявление игровой зависимости;
- тест-опросники, разработанные С. В. Красновой, Н. Р. Казаряном, В. С. Тундалевой, Е. В. Быковской, О. Е. Чаповой, М. О. Носатовой

## ГЛАВА 2. ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ НА ПСИХИКУ ВЗРОСЛОГО ЧЕЛОВЕКА

- общие результаты опросов оказались неутешительны и указали на необходимость проведения профилактических мероприятий по устранению компьютерной зависимости у мужчин

## ГЛАВА 2. ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ НА ПСИХИКУ ВЗРОСЛОГО ЧЕЛОВЕКА

### Способы устранения зависимости от компьютерных игр

- Постепенное уменьшение времени, проведённого за играми.
- Осознание опасности.
- Понимание перспективы.
- Выявление альтернативы.
- Увеличение объема времени, проводимого вне дома.
- Увеличение физических нагрузок.
- Ведение дневника результаты.
- Изолирование от общества геймеров.
- Поддержка близких людей.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

К сожалению, статистика не утешительна и показывает, что человечество погружается в компьютеры и компьютерные сети.

Мы должны задуматься над этим уже сегодня и постараться предотвратить данную проблему