**1. Ролевые и не ролевые компьютерные игры.**

**Бегство от реальности или азарт – путь один – в зависимость.**

В какие игры играют дети?

Традиционно кибераддикция подразделяется на *зависимость от ролевых и не ролевых компьютерных игр*. Это разделение имеет принципиальное значение, поскольку природа и механизмы образования психологической зависимости данных типов имеют существенные отличия.

Особенностью ***ролевых*** *игр* является максимальная мотивация игровой деятельности и глубина «вхождения» в игру, детерминированная ***потребностью принятия роли и бегства от реальности***.

В зависимости от характера влияния и глубины зависимости выделяют *три группы игр*:

игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя (полная идентификация играющего с компьютерным персонажем, полное вхождение в роль);

игры с видом извне на «своего» компьютерного героя (играющий видит «себя» со стороны, управляя действиями этого героя).

руководительские игры (играющему предоставляется право действиями подчиненных ему компьютерных персонажей).

При прохождении игры психика игрока и игровая матрица образуют систему, иммерсивную реальность (полное погружение пользователя в созданный компьютером мир, создавая у пользователя впечатление, что он "шагнул внутрь" синтетического мира), с определенной степенью устойчивости, располагающей к активному взаимодействию, изменяющему состояние сознания человека. Так А. В. Урсу считает специфическим для кибераддикции «погружение в измененное состояние сознания, которое создает условия для возникновения сильных эмоциональных реакций на события игры и тем самым оказывает стимулирующее действие на играющего».

Для ***неролевых игр*** характерно отсутствие, принятия играющим роли, что меняет специфику и механизмы формирования зависимости, и снижает влияние игры на личность. Здесь мотивацией выступает ***азарт****,* желание пройти игру и набор очков в опыте (экспириенс).

Группа не ролевых игр включает:

аркадные игры, головоломки,

игры на быстроту реакции,

азартные игры.