

Феномен игровой зависимости и кибер порта в молодёжной среде

Ретунский Олег Юрьевич 301Ср




Определение социальной проблемы

С развитием игровой индустрии происходит и развитие киберспорта что приводит к увеличению и известности каких либо игр. Тем не менее со всем этим развитием происходит и развитие феномена известного как игровая зависимость которая приводит не только к проблемам со здоровьем но и к проблемам в социальном статусе и психологическом здоровье.



Гипотеза

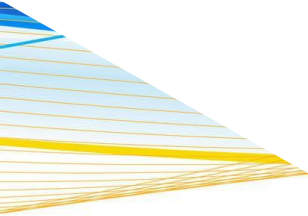

Игровая зависимость приводит молодежь к утрате своего здоровья и к утрате своего социального статуса.



Цель: Изучить как игровая зависимость влияет на социальный статус и психологическое и физическое здоровье человека и предложить пути решения

Задачи

1. Узнать как появилась и развивалась игровая зависимость.
2. Определить как игровая зависимость влияет на молодежную среду.
3. Проанализировать как нынешняя игровая зависимость отличается от прошлой.
4. выявить какие факторы игровой зависимости влияют на современный киберспорт

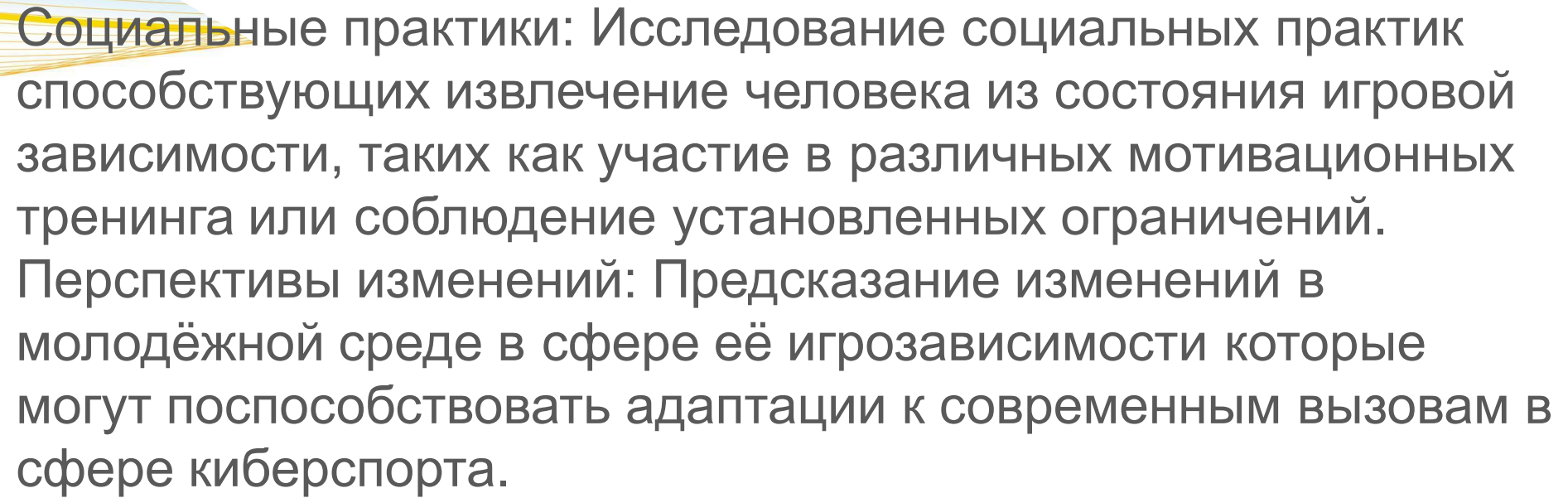
- 
5. Выяснить какие методы применяются для реабилитации игрозависимых людей.
 6. Разработать новые рекомендации по реабилитации игрозависимых людей
- 

Тип социального прогноза

Молодёжно групповой прогноз. Такой прогноз будет сосредоточен на изучении игровой зависимости и её влияния на современный молодёжный киберспорт, на здоровье и место человека в обществе.

Аспекты:

Социальное влияние: Анализ того, как игровая зависимость влияет на повседневное поведение, включая питание, физическую активность и отношение к здоровью и социальный статус современной молодёжи.



Социальные практики: Исследование социальных практик способствующих извлечению человека из состояния игровой зависимости, таких как участие в различных мотивационных тренинга или соблюдение установленных ограничений.

Перспективы изменений: Предсказание изменений в молодёжной среде в сфере её игрозависимости которые могут поспособствовать адаптации к современным вызовам в сфере киберспорта.

Этапы социального прогноза

1. Анализ текущей ситуации

Изучить игровую зависимость и как она влияет на молодых игроков и киберспортсменов.

Оценить состояние фактора игровой зависимости среди молодёжной среды и киберспортсменов.

Обозначить ключевые особенности влияния игровой зависимости в молодёжной среде и киберспортсменов на их физическое и психологическое здоровье и физическую активность.




2. Определение ключевых факторов влияния:

Выявить социальные, экономические, психологические факторы, влияющие на развитие игровой зависимости. Определить уровень осведомленности о игровой зависимости среди молодёжной среды.

3. Формулирование гипотезы и целей прогноза.

4. Использовать количественный метод для моделирования потенциальных изменений среди молодёжи из-за влияния игровой зависимости.

5. Разработать рекомендации по выводу человека из игровой зависимости и которые в будущем помогли бы ему не вернуться к ней.



Характеристика объекта социального прогноза

Базисное значение переменной объекта прогнозирования: Это начальное условие или текущее состояние, от которого будет развиваться прогноз. Для данного объекта это состояние игровой зависимости которая влияет не только на здоровье молодёжи но и на их социальный статус.

Генеральная определительная таблица:

Это таблица, содержащая основные факторы и переменные, влияющие на прогнозируемый объект. В данном контексте могут быть включены переменные, такие как уровень физической активности, психологическое состояние, место человека в обществе.

Динамический ряд:

Временной ряд данных, отражающий изменения рассматриваемых переменных. Например это может быть изменения влияния игровой зависимости на молодежь в течении последних лет.

Значащая переменная:

Это переменная, оказывающая значительное влияние на объект прогнозирования. Для данного исследования это могут быть такие переменные, как уровень социального состояния влияющие на то будет ли человек с помощью игр пытаться заработать деньги.

Параметр:

Определённая величина или показатель, который необходимо оценить в ходе прогноза. Это может быть, например, показатель вовлечённости молодёжи в компьютерные и азартные игры способствующие развитию игровой зависимости.

Структура:

Взаимосвязи между всеми переменными и параметрами.

Структура может отражать, как молодёжь приходит к игровой зависимости и как современная игровая зависимость влияет на человека в плане социального статуса, психологического и физического здоровья.

Информационный массив прогноза

1. влияние игровой зависимости на молодежь
2. Физические и психологические проблемы возникающие под влиянием игровой зависимости
3. Изменения в социальном статусе под влиянием игровой зависимости.
4. Влияние игровой зависимости на мировой киберспорт.
5. Основные знания об игровой зависимости

Методы соц прогноза

Анкетирование: Разработка и проведение опросов для оценки уровня осведомленности и восприятие молодёжи игровой зависимости и того как она может повлиять на современную жизнь молодого человека.

Статистический анализ: Изучение количественных данных, таких как статистика психологических и физических проблем возникающих в следствии игровой зависимости.