**Тезисы**

Секция «Литература и литературоведение»

**Тема: «Психологический портрет героев-игроков произведений А.П.Чехова («Детвора», «Винт», «Пари»)**

Автор: Бубнов Вячеслав Георгиевич, 8-Б класс,

МОБУ СОШ № 34, г. Таганрог, Ростовская область.

Руководитель: Колмыкова Галина Генадьевна, учитель русского языка и литературы,

МОБУ СОШ № 34, г. Таганрог, Ростовская область.

**Актуальность.** Зависимость от компьютерных игр стала одной из серьезных проблем нашего общества. Наверное, каждый человек испытывал в своей жизни такое чувство, как азарт. В школе всё чаще я сталкиваюсь с учениками, которые во время перемен увлечённо обсуждают очередной игровой уровень, раздражённо дают советы игрокам, «сидящих в телефонах». К сожалению, иногда среди взрослых я слышу разговоры о «танчиках» (это компьютерная игра). Сейчас трудно найти человека, с которым можно обсудить прочитанную книгу, так как многие дети и взрослые стали посещать виртуальный мир, а не мир литературных героев. Передо мной встал вопрос: во все времена дети и взрослые поддавались азарту, изменялось их психологическое состояние во время азартных игр? Поэтому изучение данной темы актуально. Чтобы ответить на эти вопросы, я обратился к произведениям А.П.Чехова.

Т**ема моего исследования: «Психологический портрет героев-игроков из произведений А.П.Чехова («Детвора», «Винт», «Пари»)».** Игра – это веселое и интересное развлечение, которое становится очень возбуждающим переживанием. Увлечение азартными играми очень часто влияет на отношения с близким людьми, ведь часто люди в буквальном смысле променивают свою жизнь на возможный выигрыш. Но ведь часто выиграть не так просто, как кажется. Поэтому, прежде чем начать увлекаться азартными играми, стоит всё же задуматься – а стоит ли оно того? Очень много есть научных статей об азартных играх, но только в художественных произведениях даётся психологический портрет игрока.

**Новизна** исследования состоит в том, что «психологическую карту» героя-игрока я буду составлять, опираясь на художественные тексты и анкетирование среди обучающихся МОБУ СОШ № 34. Психологический портрет современного «игромана» я сопоставил с портретом литературного героя 19 века. В анкетировании приняли участие обучающиеся 6-9 классов.

**Цель исследования:** исследовать психологию азартных игр, выявить их влияние на общество, проанализировать особенности речевых характеристик литературных персонажей-«игроманов».

**Задачи:** изучитьхудожественные произведения А.П.Чехова, в которых затрагивается проблема азартных игр, выяснить значение игры на поведение личности, провести статистические исследования по выявлению количества обучающихся, играющих в компьютерные игры, **проанализировать** полученные результаты, предоставить результаты анкетирования классным руководителям.

**Гипотиза:** игра – одна из главных форм проведения досуга. Большинство людей развлекаются игрой и продолжают жить обычной жизнью. Определённая же часть игроков, к сожалению, впадает в патологическую зависимость от игры (патологический азарт). Такая зависимость меняет психологический портрет игрока.

**Выводы.** На основании вышеизложенного можно сделать вывод, что исследование игрозависимости, как социокультурного явления, подтверждает актуальность данной проблемы. Несмотря на естественность и неотъмлемость состояния игры для человека, в определённых социальных условиях игра имеет свойство перерастать в зависимое поведение, начинает пагубно влиять не только на духовно-культурную сферу самого игрока, но и создаёт негативный поведенческий образ.