**Приложение 2.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Исходный текст изложения до сжатия** | **Микротема, затронутая в абзаце** | **Вариант сжатого изложения** **(по абзацам)** | **Пометки** |
| 1. 1) Бесчисленные компьютерные игры создали целый мир виртуальных («кажущихся») образов. 2) Яркие картинки, динамичные ситуации и необычные герои привлекают ребёнка. 3) Мир этот словно коварный лабиринт: в него легко ступить, но очень трудно найти выход. 4) Всё большее число подростков и совсем маленьких детей, находясь рядом с нами, пребывают душой и мыслями далеко - далеко – в мире виртуальных образов. 5)Они плохо ощущают масштабы реального пространства, лишены чувства опасности, воображают себя суперменами. 6) Про таких говорят, что они попали в компьютерную зависимость.
2. 1) В Японии и других странах появился новый вид больных, которым ставят диагноз «техногонизм». 2) Эти несчастные, сделав «Интернет» своей второй жизнью, потеряли интерес ко всему остальному. 3) Обычно они проводят за компьютером целые ночи, погружаясь в неведомые глубины и посылая через модемы сообщения своим виртуальным приятелям. 4) Утром эти люди вялые, мрачные, и практически весь день не могут работать.

 5) Аналогичная ситуация и со школьниками, которые до глубокой ночи просматривают боевики и другие видеофильмы и не отдохнувшие не в состоянии воспринимать школьные программы. |  |  |  |
|  3. Очень важно и содержание компьютерных игр. 2) Недаром в Японии и США некоторые сюжетные линии запрещены и, судя по данным печати, последние 5-6 лет идет все более жёсткое ограничение сюжетов (так же поступают и в Германии), потому сознание игрока управляемо, его возможно закодировать на определённые действия, внести любую информацию в подсознание, сделать из человека робота. (По Гун Г.Е.)  |  |  |  |
|   |