

Компьютерная зависимость

Формирование компьютерной зависимости

Формирование компьютерной зависимости происходит не мгновенно, а постепенно.

Можно выделить стадии формирования данной зависимости.

1. Стадия легкой увлеченности.

После того как ребенок впервые поиграл в компьютерную игру, ему начинает нравиться сюжет этой игры, он соотносит себя с главным героем, ему нравятся графика, картинки и музыка. Ребенок начинает сравнивать мир реальный и виртуальный и отдает предпочтение последнему. Компьютерная реальность позволяет детям осуществить свои мечты. Один мечтал быть сильным, чтобы все его боялись, в игре он избивает, грабит или убивает других людей. В реальном мире он давно бы был пойман милицией и посажен в тюрьму. Но нет, здесь, в игре, ему все сошло с рук: он скрылся от преследования полиции и может спокойно продолжать свою грабительскую деятельность. Другой всегда мечтал поучаствовать в гонках, купить себе иностранную гоночную машину, и игра дает ему такую возможность, теперь все в его руках. Ребенок получает удовольствие, играя в компьютерную игру, здесь он находит положительные эмоции. Многими исследованиями доказано, что человек стремится постоянно получать положительные эмоции, он готов постоянно повторять действия, которые доставляют ему удовольствие. Таким образом, стремление к игре за компьютером постепенно начинает приобретать целенаправленный характер, но ребенок и даже подросток, к сожалению, этого не осознает. Однако эта стадия имеет свою специфику: игра в компьютер носит скорее ситуационный, нежели систематический характер. Устойчивая потребность в игре здесь пока не сформирована, процесс игры не является значимой ценностью для человека.

2. Стадия увлеченности.

Для перехода на эту стадию необходимо появление у ребенка новой потребности – потребности играть в компьютерные игры. Стремление к игре на данной стадии есть мотивация, которая опосредована потребностями бегства от реальности и принятия роли. Как раз здесь игра принимает систематический характер. Если ребенок не может удовлетворить данную потребность по каким-либо причинам, он прибегает к различным активным действиям, чтобы добиться своего.

3. Стадия зависимости.

Здесь уже происходят серьезные изменения в ценностно-смысловой

сфере ребенка. Происходит изменение самосознания и самооценки. Игра полностью вытесняет реальный мир. Можно выделить две формы, в которых проявляется зависимость: социализированную и индивидуализированную. При социализированной форме компьютерной зависимости ребенок поддерживает социальный контакт с обществом, пусть даже в основном с такими же игроками, как и он сам. Такие подростки очень любят играть совместно, играть с помощью компьютерной сети друг с другом. В данном случае игровая мотивация в основном носит соревновательный характер. Эта форма зависимости оказывает менее пагубное влияние на психику ребенка, чем следующая форма. Различие заключается в том, что подростки не отрываются от социума, не уходят в себя. При индивидуализированной форме зависимости нарушаются не только нормальные человеческие особенности миропонимания и мировоззрения, но и взаимодействие с окружающим миром, социумом. Здесь происходит нарушение основной функции психики, и вместо реального окружающего подростка мира происходит отражение мира нереального и виртуального. Такие дети всегда, часто подолгу, играют без свидетелей, их потребность не изменяется и не исчезает с удовлетворением базовых физиологических потребностей. Для них компьютерная игра выступает в роли наркотика. Если в течение какого-то временного отрезка их тяга не замещается, то они впадают в состояние, близкое к своего рода ломке, испытывают отрицательные эмоции, становятся раздражительными и агрессивными, впадают в протрацию. Такие явления с клинической точки зрения называются психопатологией, или стилем существования, вызывающим данную патологию.

4. Стадия привязанности.

Это последняя, завершающая стадия в компьютерной зависимости. Она характеризуется угасанием игровой активности человека, смещением психологической составляющей индивида в сторону выздоровления. Здесь ребенок держит дистанцию с компьютером, однако полностью оторваться от уже сформировавшейся и укоренившейся потребности в виртуальной реальности он не в силах. Данный период протекает достаточно долго, иногда даже всю жизнь, в зависимости от скорости угасания привязанности. В силу своих индивидуальных особенностей подросток может остановиться в формировании тяги на одном из предшествующих периодов ее возникновения, таким образом потребность исчезает быстрее. Но если этого не происходит и ребенок проходит все периоды формирования психологической потребности в виртуальной реальности, то, следовательно, данная стадия будет носить затяжной характер. Важным в этом процессе будет считаться уровень снижения неконтролируемой тяги от общего ее показателя, и, чем он больше, тем меньше по времени будет угасать зависимость. Следует

отметить, что возможен новый всплеск игровой активности вследствие появления новых игр, которые могут заинтересовать подростка. После того как игра им постигается, происходит возвращение тяги на исходный уровень.

Плюсы и минусы компьютерной зависимости

Пытаясь познать неизведанное, человек готов проводить за компьютером часы, а то и дни. В этом его отдых, развлечение, успокоение и источник познания. Конечно, созданные программы, пусть и не всегда (автор имеет в виду вирусы, возникшие, кстати, тоже не без помощи человека), но несут пользу нам. Только вот каким путем все это достигается? В настоящее время происходит внедрение автоматизации на производстве, что значительно сокращает количество рабочих мест, но тем самым усиливает роль человека в накоплении, распространении и использовании знаний. С одной стороны, это ускоряет рабочий процесс; с другой – в результате сокращения штата возникает безработица. А люди, сумевшие удержаться на рабочем месте, больше времени проводят в обществе бездушных машин. Приносит ли это пользу?

Усовершенствование компьютерной технологии дало начало развитию информационного общества, где меняются не только производство, но и система ценностей. Основой этого общества становятся различные системы на базе компьютерных сетей и технологий.

Повышение уровня автоматизации обусловлено тем, что деятельность человека зависит от его информированности и способности рационально использовать имеющуюся информацию. Действие предполагает сложную работу по сбору, переработке и анализу информации. Зачастую обработка больших объемов информации становится возможной лишь при помощи специальных технических средств, которыми и являются компьютеры. В середине XX в. объем информации значительно возрос, человеку все труднее было воспринять ее и свободно ориентироваться в потоке. Это обусловило создание нового интеллектуального продукта, отодвинув на второй план сделанные ранее. Число документов и периодических изданий росло, появлялись многочисленные данные (медицинские, биологические, геофизические и т. д.), что привело к увеличению потока информации и необходимости сохранять ее в более сжатом виде.

Согласно мировому прогнозу возможно возникновение единого компьютеризированного сообщества людей, деятельность которых сосредоточится на обработке информации, а различного рода производства будут возложены на машины. Это и есть неизбежная реальность недалекого будущего. Ведь уже сейчас большое количество людей осуществляют свою деятельность в стенах собственного дома. С

одной стороны, это доступный и приемлемый выход к информационным ресурсам всей цивилизации, но с другой – разрушение частной жизни, проблематичность подбора качественной и достоверной информации и затрудненная адаптация к среде информационного общества.

Игровая зависимость распространяется среди людей различного возраста. Это занятие является увлекательным для детей, посещающих детский сад, школьников, студентов и взрослых. Многие из них стремятся быстрее попасть домой, потому что там заветная игра. Детей уже не интересуют обычные игрушки, как раньше. Те же самые машинки есть и в компьютере. Часто школьники прогуливают занятия только из-за того, что всю ночь провели у экрана, и новые знания не так важны, как пройденный уровень игры. А оправдание находится с легкостью. К сожалению, на переменах сейчас актуальной темой стала не предстоящая контрольная, а игры и количество очков за них. Примерно то же творится и в рабочих коллективах. Начинается все просто – с обычной игры в карты. Дальше – больше. Поход в магазин, покупка компьютера, вечер, проведенный в виртуальной реальности. Распространяется это далеко не на всех. Поддаются только те, кто слабее. Сильные и волевые люди реже становятся зависимыми от чего-либо.

Но по ряду отягощающих причин компьютерные игры имеют прямо противоположный результат. Смысл и задача каждой компьютерной игры заключаются в тренировке памяти: ребенку необходимо повернуть мышь или нажать на определенную клавишу в какой-то конкретный момент самой игры. Существует утверждение, что подобная практика сильно развивает ребенка, и скорее всего оно сильно преувеличено.