

Шайхлісламов З.Р.

ВПЛИВ ЗАЛЕЖНОСТІ ДИТИНИ ВІД КОМП'ЮТЕРНИХ ІГР НА ЇЇ РОЗВИТОК

Науково-технічний прогрес, що набрав до кінця ХХ в. запаморочливу швидкість, послужив причиною появи такого чуда сучасності як комп'ютер і комп'ютерні технології.

В психології Інтернет відносять до так названого Інформаційного середовища (ноосфері), що оточує сучасної людини. Її роль у повсякденному житті й професійній діяльності сучасного суспільства важко переоцінити. Особливо актуально представляється дослідження впливу Інтернет-діяльності на розвиток особистості, тому що все більша кількість не тільки дорослих людей, але й підростаючого покоління одержують доступ до Всесвітньої Мережі [1].

Комп'ютер може стати другом або заклятим ворогом, може допомогти в біді, а може додати купу проблем, може допомогти знайти однодумців, а може призвести до самотності [2].

Сьогодні виробництво ігрових програм стає усе більше прибутковою справою, а самі комп'ютерні ігри виявляються настільки сильнодіючими й привабливим засобом впливу на людину, що мова все частіше заходить про комп'ютерний психотехнологіях як новій стратегічній зброї масового ураження

Сучасними дослідниками пропонуються чотири стадії розвитку психологічної залежності від комп'ютерних ігор: стадія легкої захопленості, стадія захопленості, стадія залежності та стадія прихильності.

Залежність може оформлятися в одній із двох форм: соціалізованій й індивідуалізованій.

Ці люди часто подовгу грають поодиноці, потреба в грі перебуває в них на одному рівні з базовими фізіологічними потребами.

Для них комп'ютерна гра – це свого роду наркотик. Якщо протягом якогось часу вони не «приймають дозу», то починають почувати незадоволеність, випробовують негативні емоції, упадають у депресію. Це клінічний випадок, психопатологія або спосіб життя, ведучий до патології.

Якщо людина проходить всі три стадії розвитку психологічної залежності від комп'ютерних ігор, то на четвертій стадії він буде перебувати тривалий час.

Ще Аристотель уважав, що головне - це помірність у всім. Мобільні телефони та інші гаджети не є виключенням, якими б інноваційними вони не були.

В 2007 році фахівці помітили, що з кожним роком усе більше дітей - представників цифрового покоління страждають розладом уваги, втратою пам'яті, низьким рівнем самоконтролю, когнітивними порушеннями, пригніченістю й депресією.

Мозок формується, коли є зовнішні стимули й чим більше їх буде - тим краще для мозку. Тому дуже важливо, щоб діти досліджували мир фізично, але не віртуально. Це потрібно зростаючому мозку, як і тисячу років тому.

Також дитині потрібний здоровий і повноцінний сон. Але сучасні діти не здатні вийти з Інтернету й відірватися від комп'ютерних ігор. Це сильно скорочує тривалість їхнього сну й веде до порушень. Яке може бути розвиток, коли ти утомлений і в тебе болить голова, а шкільні завдання ніяк не лізуть у голову?!

«Я побоююся, що цифрові технології інфантилізують мозок, перетворюючи його в подобу мозку маленьких дітей, який залучають звуки, що дзижчать, і яскраве світло, які не можуть концентрувати увага й живуть справжнім моментом», - говорить Сьюзен Гринфілд.

Сини творця сервісів Blogger і Twitter можуть користуватися своїми планшетами й смартфонами не більше 1 години на день, а директор OutCast Agency, обмежує використання гаджетів у будинку 30 хвилинами в день. Його молодші діти зовсім не мають гаджетів [4].

Таким чином виникає питання «що потрібно робити?». Потрібно показати зростаючій людині, що існує маса цікавих розваг крім комп'ютера (сноуборд, виходи за грибами, походи на байдарках, лижі, футбол і інше.), які не тільки дозволяють пережити гострі відчуття, але також тренують тіло й нормалізують психологічний стан.

Якщо задуматися, то адже вся справа напевно в лінії й щиросердечній немічності нас, батьків, але головне - що багато самі вже придбали залежність від комп'ютера.

Література:

1.Тягай В. Є. Вплив ІТ-технологій на становлення особистостей дітей і підлітків / В. Є. Тягай Т. М. Юрченко // Режим доступу: <http://konf.koippo.kr.ua/blogs/index.php/blog2/title-76/>. – Станом на 20.10.2018. Назва з екрану.

2.Вплив комп'ютера на психіку людини - Режим доступу: http://egov.at.ua/publ/komp_39_juterni_tekhnologiji/komp_39_juter_ta_zdorov_39_ja/vpliv_komp_39_jutera_na_psihiku_ljudini/20-1-0-26/. – Станом на 20.10.2018. Назва з екрану.

3.Вирус цифрового слабоумия». [Текст] Харківський пожежний весник №39 30.09.2016. с.8.

4.Перестаньте часто смотреть в телефон и пользоваться гаджетами. [Текст] Харківський пожежний весник №41 12.10.2018. с. 8.