**Макеева М.С.**

**Компьютерная зависимость**

**Волгоградский социально-педагогический университет**

В настоящее время в психологии уделяется большое значение проблемам отклоняющегося поведения человека. Недовольство реальной жизнью и желание уйти от нее является одной из сложнейших проблем человеческой жизни. Однако формы и способы ухода чрезвычайно разнообразны и нередко носят патологический характер. Одной из таких форм является аддиктивное поведение, когда жизнь человека, его состояние и поведение начинают жестко зависеть от различных факторов (наркотиков, алкоголя, еды, работы, секса, компьютерных и компьютерной игровой наркомании и др.).

Зависимость от компьютерной игровой наркомании (игромания, лудомания и гэмблинг-зависимость) широко распространена в мире и, в частности, в России. Сейчас в компьютерные игры вовлекаются слои населения, различные по возрастному составу (от подростков до лиц пожилого возраста), материальному обеспечению, кругу общения, этнической принадлежности и т.д. Этот факт объясняется широчайшим разнообразием видов и форм компьютерной игровой наркомании , рассчитанных на разные категории населения с различным уровнем дохода и интересами. Кроме того, в компьютерную игру способен играть каждый, поскольку в большинстве компьютерной игровой наркомании не требуется особых умений.

Необходимо также отметить возникновение в последнее время зависимости и от компьютерной игровой наркомании. Распространение такой зависимости обуславливается проникновением компьютерных технологий во все сферы деятельности человека, а также развитием высокой реалистичности и сложности компьютерной игровой наркомании .

Несмотря на давнюю историю и широкую распространенность проблемы компьютерной игровой наркомании , многое в появлении и развитии такой аддикций у человека остается не изученным и недостаточно освещенным.

Человечество погружается в компьютеры и компьютерные сети, с каждым днем все больше и больше людей (особенно детей) становятся психологически зависимыми от компьютерной игровой наркомании . Каждый день они подходят к компьютеру и «получают дозу» — кто 20 минут, кто час, а кто и… Это проблема. Можно только предполагать, к чему она может привести человечество в своем дальнейшем развитии. Мы должны задуматься над этим уже сегодня. Разные научные дисциплины должны объединится в исследовании этой области, а психология должна стать во главе этих работ — работ по исследованию психологических аспектов взаимодействия человека с компьютером.

Компьютер прочно вошел в нашу жизнь. Технический прогресс остановить невозможно, и, хотим мы того или нет, компьютерная грамотность становится составляющей общей грамотности, свидетельством образованности, если хотите, цивилизованности человека. Трудно представить себе человека, претендующего на хорошую должность и при этом не владеющего компьютером.

Около 70% современных школьников, отвечая на вопрос о своих интересах и увлечениях, упоминают компьютер, практически наравне с занятиями спортом, прогулками и общением с друзьями.

Впервые о компьютерной зависимости заговорили американцы в конце 80-х годов. По их мнению, симптомы зависимости таковы: навязчивое желание проверить свой почтовый ящик в Интернете, постоянное ожидание следующего выхода в сеть, пристрастие к работе (играм, программированию

или другим видам деятельности) и непреодолимая тяга поиска информации в сети. Сюда же относят патологическое стремление играть в сетевые игры, привязанность к онлайн-аукционам или электронным покупкам в Интернете. Другая форма зависимости - общение в чатах, что может в итоге привести к замене имеющихся в реальной жизни семьи и друзей виртуальными. Специалисты считают, что в случае долгой отлучки от компьютера и сети возникают подавленное настроение и депрессия. В запущенных случаях зависимый перестает обращать внимание не только на окружающих, но и на себя, на свой внешний вид, перестает выполнять элементарные гигиенические процедуры: умываться, бриться и т. д. Была даже разработана анкета, по которой можно провести диагностику интернет-зависимости3.

Опыт показывает, что профилактика игровой компьютерной зависимости без учета психологического аспекта обречена на неудачу. Очевидно, это является одной из основных причин отсутствия действенных механизмов преодоления в младшем подростковом возрасте игровой компьютерной зависимости.

В настоящее время основное внимание исследователей при изучении психологических аспектов игровой компьютерной зависимости сосредоточено на поисках причин игровой компьютерной зависимости (Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров), факторов личностной предрасположенности к игровой компьютерной зависимости (О.Н. Арестова, Л.Н. Бабанин, Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войскунский, A.B. Худяков, Ю.В. Староверова, М.С. Киселева, М. Коул, К. Янг и др.), а также психологических последствий игровой компьютерной зависимости для индивида (И.В. Бурлаков, М.С. Иванов, Г.М. Авилов, О.К.Тихомиров, О.Н. Арестова, А.Е. Войскунский).

Однако не выработано некой общей теории игровой компьютерной зависимости, диагностические средства на разных возрастных этапах требуют дальнейшего изучения, индивидуально-психологические

предпосылки игровой компьютерной зависимости на разных этапах онтогенеза, в частности в подростковом возрасте, изучены недостаточно.

На наш взгляд исследование психологических особенностей игровой компьютерной зависимости приобретает особое значение в подростковом возрасте, когда возникает потребность в самопознании и самоопределении, интенсивно формируется межличностное общение со сверстниками и значимыми взрослыми, развивается логическое и теоретическое мышление. Когда появляются качественные изменения в оценках сверстников, а также в отношениях со взрослыми.

ВВЕДЕНИЕ

Тема работы: «Методические особенности изучения темы «компьютерная зависимость» в базовом курсе информатики в школе»

Актуальность исследования заключается в необходимости учитывать тот факт, что в настоящее время происходит повсеместная компьютеризация школ, открытие различных Интернет-клубов, популяризация Интернет и компьютерной игровой наркомании , что создаёт риск увеличения подростковой компьютерной зависимости в силу специфики возрастного периода.

Объект исследования: обучение линии социальной информатики в курсе информатики в школе.

Предметом исследования является влияние компьютерной зависимости (компьютерной игровой наркомании) на психику и особенности поведения подростков.

Цель исследования – выявить методические особенности изучения темы «компьютерная зависимость» в базовом курсе информатики в школе.

Исходя из поставленной цели мы определили ряд задач:

1. Определить проблемы компьютерной игровой наркомании в условиях становления информационного общества

2. Проанализировать компьютерную игровую наркоманию как современную социальную проблему

3. Выявить понятия линии социальной информатики

4. Провести анализ учебной литературы по информатике с учетом проблематики исследования

5. Разработать программу воспитательных мероприятий для подростков и их родителей по профилактике компьютерной зависимости.

Макеева М.С.

МИФ ИНБ-41.

2014 год.