

*Sometimes is necessary to listen the silence.  
Иногда стоить прислушаться к тишине.  
It may tell more...  
Она может рассказать больше...*

# ЗАВИСИМОСТЬ

# ТВ

# КОМПЬЮТЕР

# ИНТЕРНЕТ

## Мысль *о видении на расстоянии*

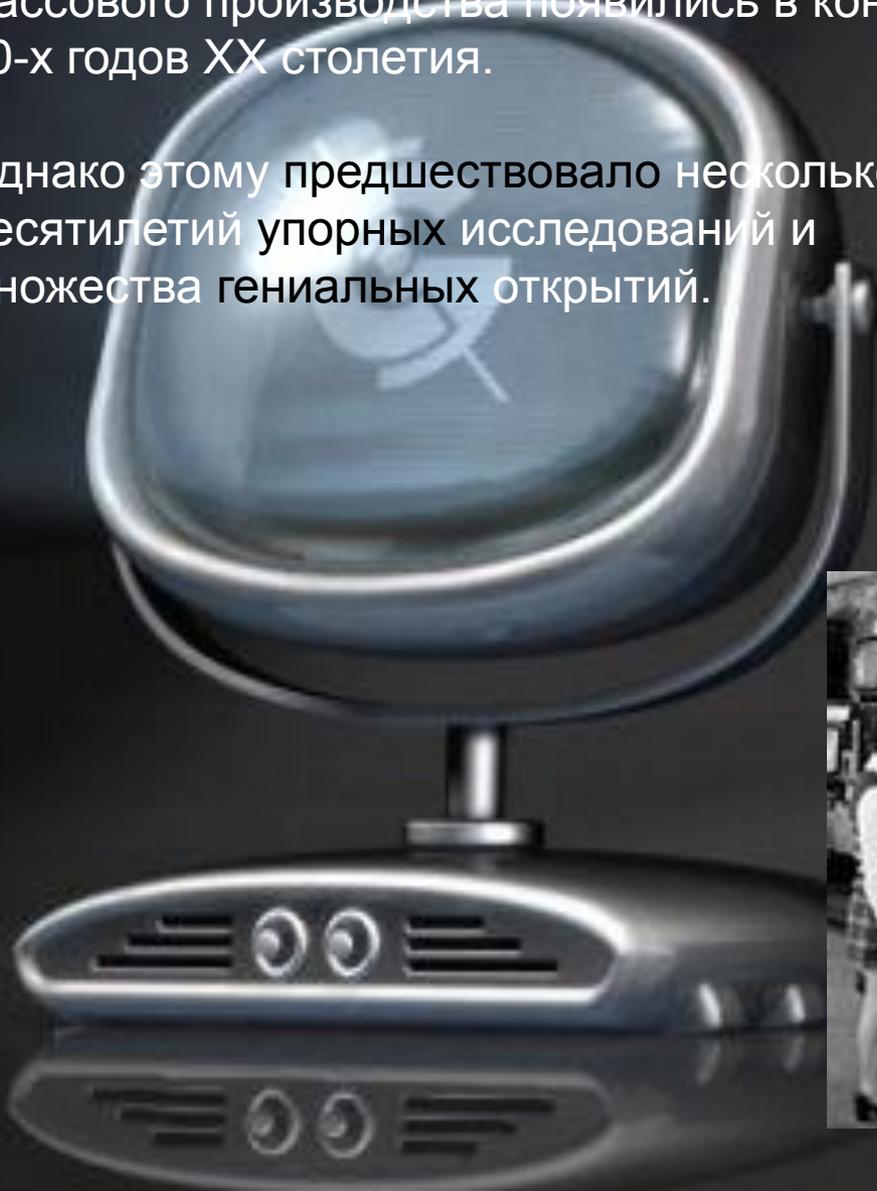
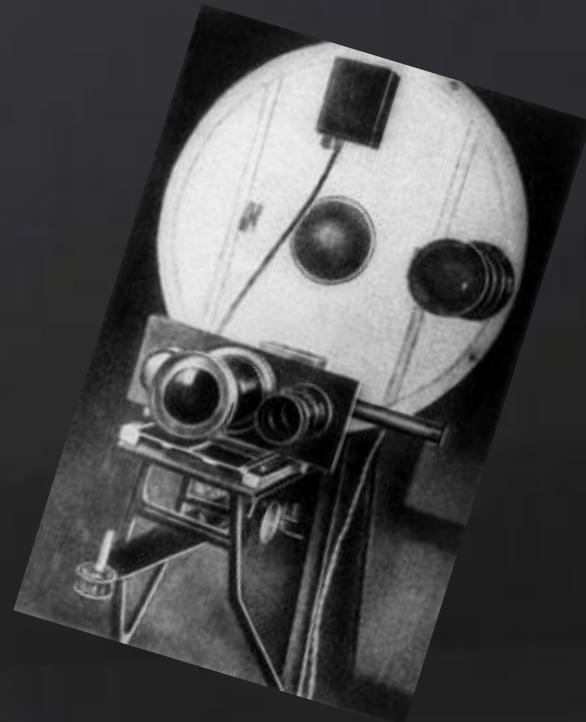
возникла у человечества еще в глубокой древности.

Примером тому могут служить кипящие чаны жрецов и магов, хрустальные шары колдунов и предсказателей, волшебная тарелка с вращающимся яблоком и многие другие сказочно-мифические изобретения.

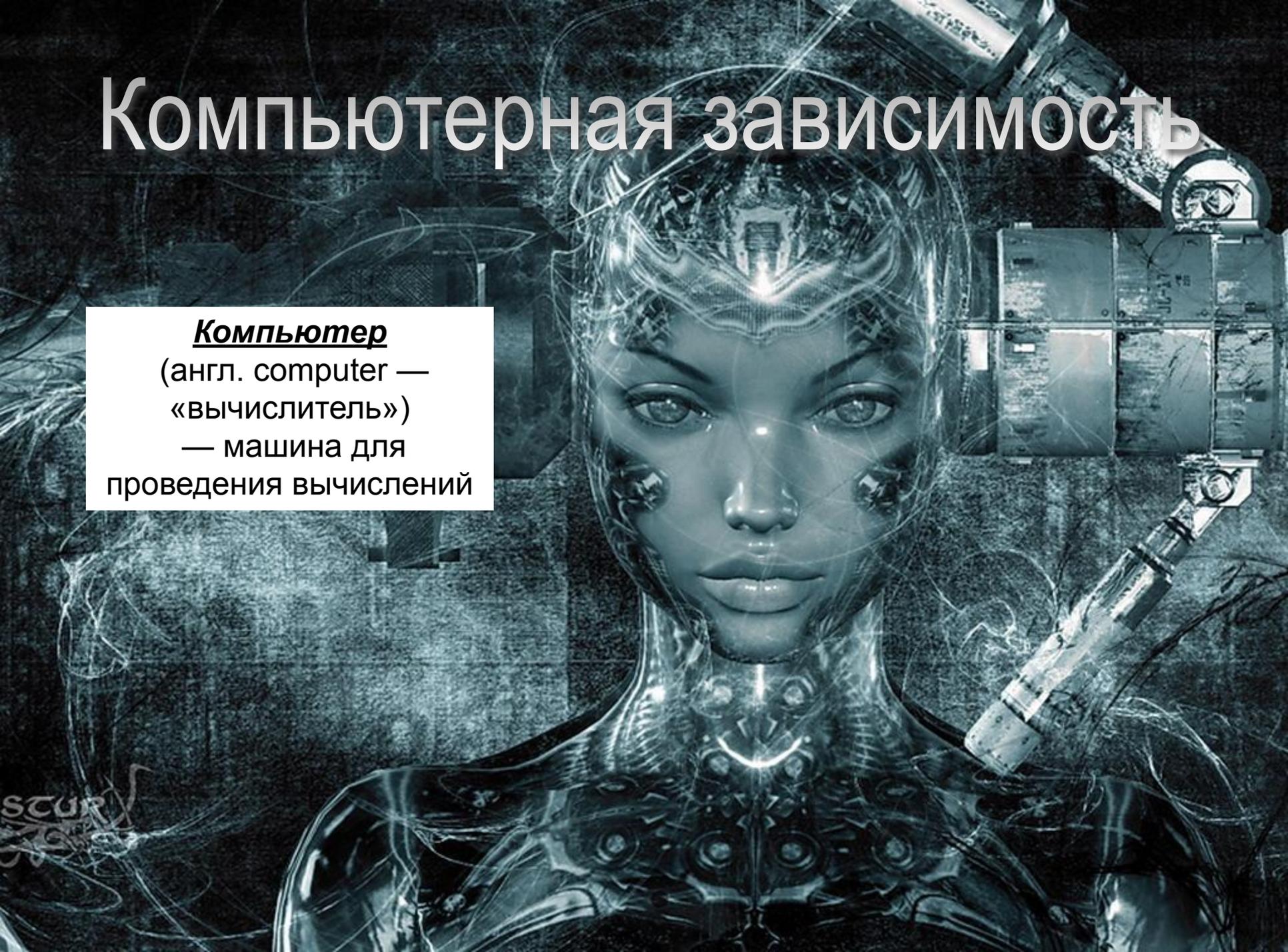


Первые телевизоры, пригодные для массового производства появились в конце 30-х годов XX столетия.

Однако этому предшествовало несколько десятилетий упорных исследований и множества гениальных открытий.



# Компьютерная зависимость



## Компьютер

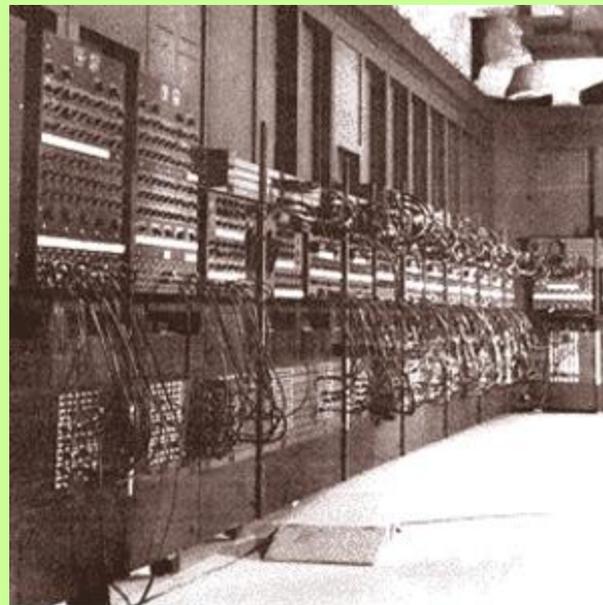
(англ. computer —  
«вычислитель»)

— машина для  
проведения вычислений



В **1939** г. американский ученый **Джон Атанасофф** со своим ассистентом построил первый в мире ламповый электронный цифровой компьютер ABC

Компьютер ABC был 16-разрядным и мог выполнять только операции сложения.



Первый цифровой ламповый компьютер "Эниак"

Первый персональный компьютер появился в **1973**-м, назывался Xerox Alto и имел мышь (оптическую!), сетевую карту и графический пользовательский интерфейс, ставшие доступными большинству пользователей через 10, 14 и 17 лет соответственно.

Правда, Xerox Alto так никогда и не поступил в широкую продажу

Первым компьютером, доступным всем желающим, стал Altair 8800, и произошло это в декабре **1974**-го.  
А первым полноценным персональным компьютером стал Apple II, выпущенный в июне **1977** года

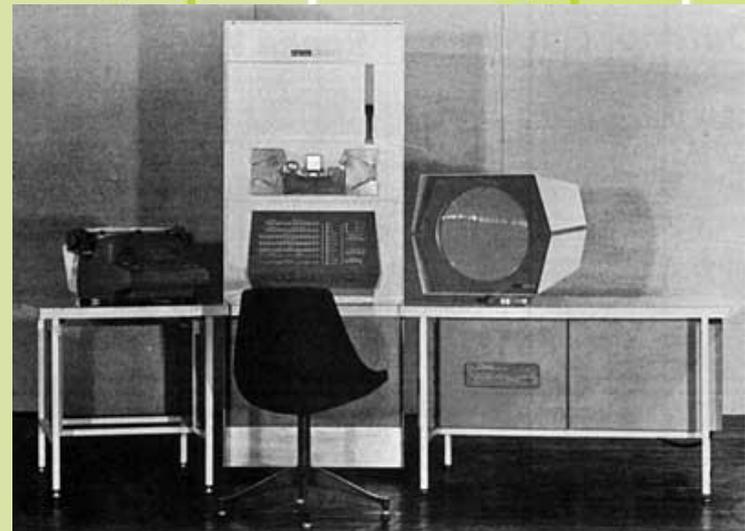
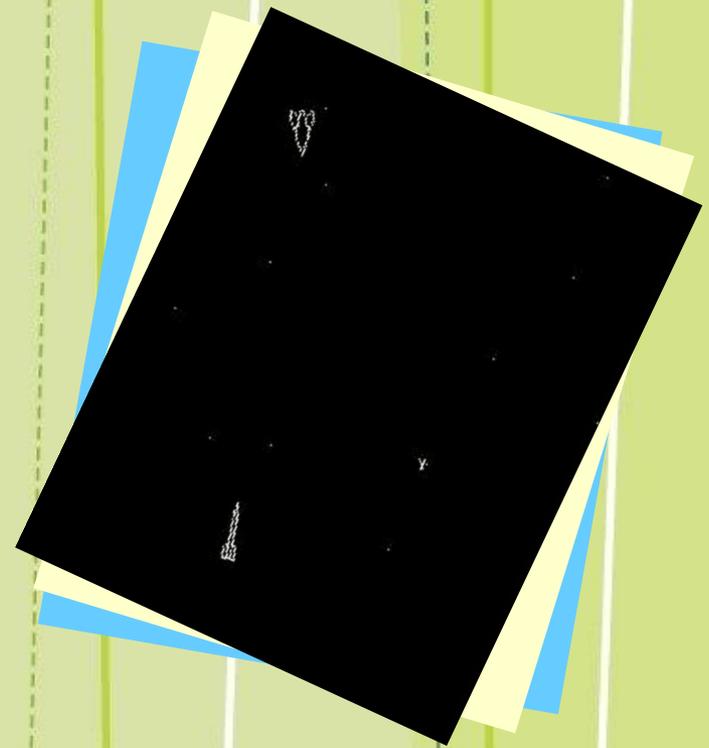


Первые примитивные компьютерные и видеоигры были разработаны в **1950-х и 1960-х** годах



Самой первой компьютерной игрой, стал **симулятор ракеты**, созданный в **1942** году Томасом Голдсмитом Младшим и Истл Рей Менном

[www.howaboutorange.blogspot.com](http://www.howaboutorange.blogspot.com)



# Последствия

Снижается уровень критичности мышления

Люди теряют умение удивляться и радоваться реальным событиям

Замена существующих проблем вымышленными  
(причем реальные проблемы никуда не денутся)

Повышение уровня агрессии

Перенасыщение информацией,  
возникновение депрессий и стрессов

Создание кумиров и образцов для подражания, в результате чего  
теряется индивидуальность

# *физические последствия*

Нарушение зрения

долгое нахождение в сидячем положении  
оказывает сильную нагрузку  
на позвоночник

проблемы с осанкой

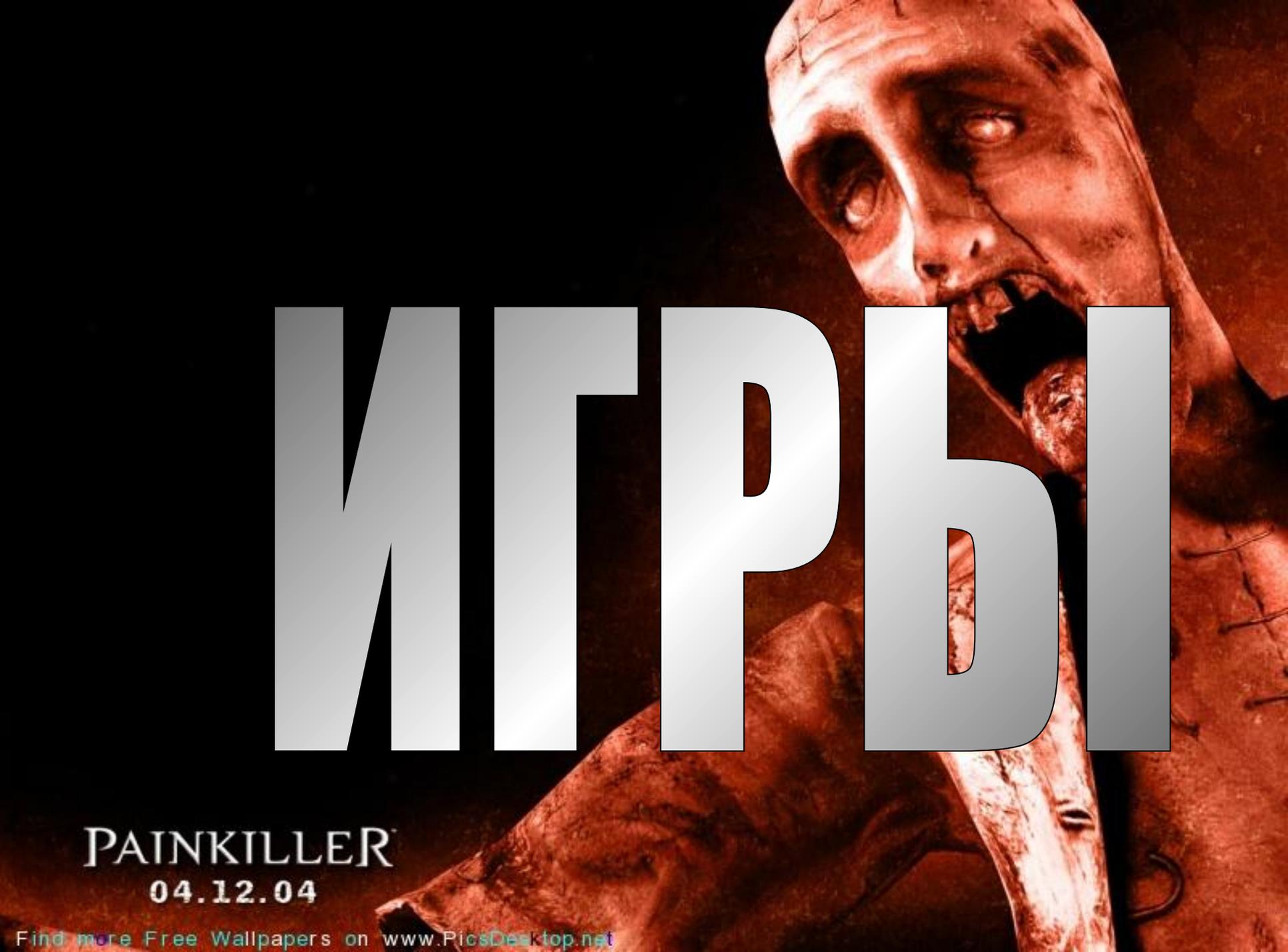
головные боли

усталость

бессонницу

снижение иммунитета





# ИТРЫ

PAINKILLER

04.12.04

**говорит один из игроков в Quake:** «Играть в 3D-шутеры и не испытать что такое deathmatch... это значит прожить жизнь зря. Никакие толпы тупорылых монстров не заменят настоящего человеческого противника. И не важно, какого уровня у монстров/ботов интеллект...Deathmatch – это путь истинный заблудших геймеров, помогающий обрести те незабываемые впечатления, какие может дать только multiplayer».

17-летний русский подросток несколько лет почти не выходил из дому, в результате чего стал инвалидом...

Старшеклассник, наигравшись в Diablo (по-испански это означает «Дьявол»), жестоко избил попавшихся на его пути соседей-второклассников...

16-летний американец расстрелял своего отца за то, что тот попытался забрать у него компьютерный шнур.

Группа любителей Контер Страйка устроила настоящую перестрелку малонаселенных районах Германии, в результате было убито 3-е подросткоов и ранено еще 4-ро...

13-летний подросток ограбил родных бабушку с дедушкой, чтобы разжиться столбиком для похода в [интернет](#)-кафе...

11-летний паренек умер от сердечного приступа прямо над клавиатурой. Выяснилось - он просидел в Сети почти 30 часов безвылазно.

**Освещение при работе с компьютером должно быть не слишком ярким, но и не отсутствовать совсем, идеальный вариант - приглушенный рассеянный свет.**

## Как уменьшить неприятные последствия

**Поставьте стол так, чтобы окно не оказалось перед вами.**

**Если это неизбежно, купите плотные шторы или жалюзи, которые отсекут свет**

**Экран монитора должен быть абсолютно чистым**

**Располагайте монитор и клавиатуру на рабочем столе прямо, ни в коем случае не наискосок.**

**Экран монитора должен быть удален от глаз минимум на 50-60 сантиметров.**

when.the.music.play

**Центр экрана должен быть примерно на уровне ваших глаз**

# Интернет - зависимость



A circular fisheye photograph of a park. In the center, a woman in a red top and white shorts is lying on her back on the grass, holding a leash attached to a dog. To her left, a man in a green shirt is sitting on a bicycle. Further left, a woman in a blue top and a child in a blue shirt are playing. In the bottom left, a man in a red shirt is sitting on the grass. In the bottom right, a woman and a child are sitting together, looking at a book. In the background, a man in an orange shirt is standing near a soccer ball. The sky is blue with some clouds, and the grass is vibrant green.

Первое место по количеству пользователей интернета занимают США - примерно 200 миллионов американцев подключены к глобальной Сети.

На втором и третьем местах расположились Китай и Япония

Общее же число подключенных к глобальной Сети жителей Земли по сравнению с прошлым годом увеличилось на 19,5 процентов и составило 1 миллиард 20 миллионов 610 тысяч человек.

# Распределение пользователей сети Internet по миру на 2007 год

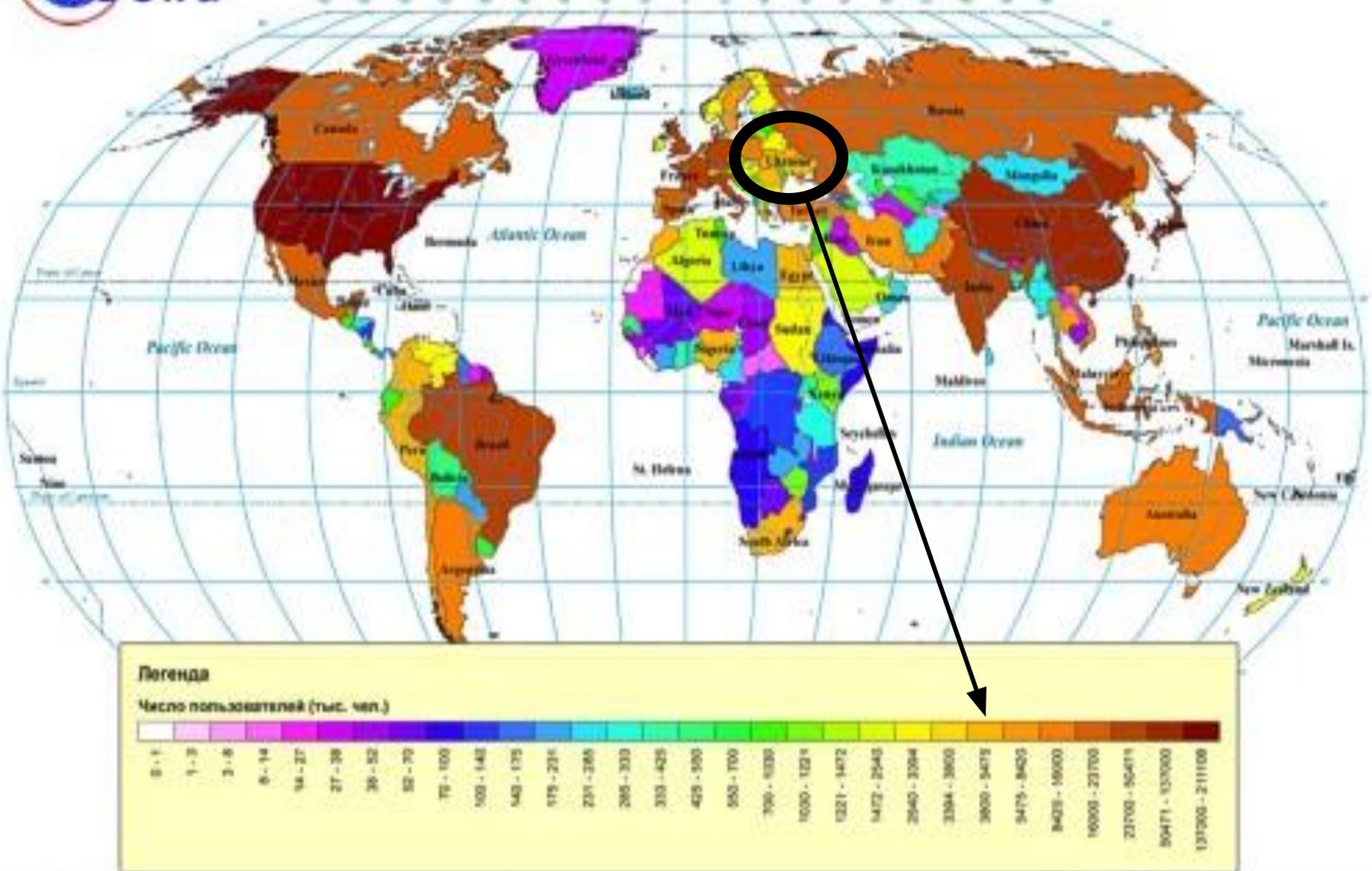
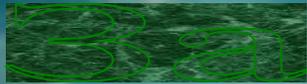


Рис. 7. Распределение пользователей сети Интернет в мире

# За и против



Огромный информационный ресурс

...

Путь избавления от одиночества

Поддержание дружеских отношений на расстоянии

Возможность примерить на себя различные «роли»

Возможность сэкономить деньги, найти работу в интернете

Лучшее усвоение языка

Укрепление самооценки

Отвыкание от книг

Замена реальных отношений виртуальными

Перенос реальных интересов в виртуальный мир, сложность общения наяву

«Безнаказанное» поведение снижает уровень ответственности

Риск стать компьютерным преступником

Создание виртуального языка

Упадок нравственности

Интернет открывает нам новые возможности, но от нас зависит как мы будем их использовать

The image shows a series of three nested television sets. The outermost television is a large, light-colored CRT model with a wide bezel and a stand. Inside its screen is a smaller, identical television. This smaller television also has a screen that displays the text "the and" in a simple, black, sans-serif font. The text is centered on the screen of the innermost television. The overall composition is a visual pun on the words "the end".

the and