

Компьютерные игры:



ВВЕДЕНИЕ

Компьютерные игры, которые сейчас проникли почти во все сферы жизни человека, стали в последнее время одним из видов проведения досуга детей, подростков, молодежи и даже взрослых людей. Эти игры, столь возбуждающие человеческие эмоции, в состоянии часами удерживать пользователя перед экраном монитора, перенося его из реального в вымышленный мир. Пребывая в иллюзиях, человек либо что-то приобретает, либо целиком отдается своим бескрайним фантазиям.

Компьютер – важная вещь.

Персональный компьютер, со скоростью геометрической прогрессии начал распространяться среди населения земного шара в конце 20-го века. Из роскоши он уже давно превратился в одну из самых важных вещей в доме среднестатистического жителя любой из развитых стран мира, не говоря о том, что на компьютерах держится практически вся мировая промышленность и экономика. Но нельзя не замечать того, что несмотря на весь тот вклад, который сделала компьютерная техника в развитие цивилизации, она оставила "тёмный" отпечаток на здоровье человека.



Вред компьютера для зрения человека.

Компьютеры могут наносить вред зрению. Нередко при длительной работе за компьютером появляются болезненные ощущения в глазах, становится больно моргать, ими шевелить, появляется жжение, либо ухудшается зрение – это называется "компьютерный, зрительный синдром".

Игромания - это психологическая зависимость человека от компьютерных игр. Чем больше у ребенка проблем в жизненной реальности, тем охотнее он погружается в виртуальную реальность.





компьютерные игры блокируют процесс
позитивного личностного развития,
делают ребенка безнравственным,
черствым, жестоким и эгоистичным.

Факторы формирования компьютерной зависимости

свойства характера – повышенная обидчивость, ранимость, тревожность, склонность к депрессии, низкая самооценка, плохая стрессоустойчивость, неспособность разрешать конфликты, уходит от проблем;

- не умение строить отношения со сверстниками;
- плохая адаптация в коллективе, что способствует уходу от жизненных трудностей в виртуальный мир компьютера;
- в компьютерной игре поставлены вполне конкретные задачи, невыполнение которых не приведет к каким-либо потерям, к плохим оценкам, к ругани со стороны родителей (в отличие от реальной жизни), а сделанная ошибка может быть исправлена путем многократного повторного прохождения того или иного момента игры.



Выводы:

- большинство детей и подростков отдают свое предпочтение музыкальным и развлекательным передачам, нежели познавательным;
- гипотеза о том, что увлечение подростков компьютерными играми способствует формированию агрессии и враждебности у подростков, подтверждена;
- для профилактики компьютерной зависимости необходимо информировать детей и родителей о влиянии на психику и здоровье человека компьютера и компьютерных игр, а также повышать интерес подростков к различным сферам современного досуга.