

# Профилактика «компьютерной зависимости» у детей.

---

## (Работа с родителями)

Термин «компьютерная зависимость» определяет патологическое пристрастие человека к работе или проведению времени за компьютером. Впервые о компьютерной зависимости заговорили в 80-х американские ученые. В наше время термин «компьютерная зависимость» все еще не признан многими учеными, занимающимися проблемами психических расстройств, однако сам феномен формирования патологической связи между человеком и компьютером стал очевиден и приобретает все больший размах. Помимо компьютерной зависимости, выделяют некоторые родственные виды зависимостей: Интернет-зависимость и игромания. Здесь же, кстати сказать, и о сотовых телефонах, которые так же становятся причиной возникновения аддикции.

Возможно, в широком смысле, следует говорить о "кибераддикции" - зависимости от виртуальной среды, созданной благодаря компьютерным технологиям.

Как формируется компьютерная зависимость и каковы пути освобождения от нее?

Можно выделить два основных фактора, формирующих компьютерную зависимость и делающих виртуальный мир более привлекательным, нежели реальный. Назовем их условно уход от реальности и принятие роли.

Уход от реальности – это уход человека от реальных жизненных проблем и ситуаций. Это уход в несуществующий мир, где не надо ни за что отвечать, где нет проблем во взаимоотношениях с другими людьми, где все дозволено и где самые глубинные скрытые желания, даже если они порицаемы обществом и моралью, например ненависть и убийство, могут быть выпущены наружу и реализованы. В этом мире существуют только «Я» человека и его желания.

Проживая жизнь в виртуальном пространстве, человек настолько погружается в этот вымышленный мир, что неосознанно пытается перенести законы игрового мира на реальный. Вполне закономерно, что он встречает непонимание и отпор, потому что человек не может в реальном мире делать все то, что ему дозволено в виртуальном. Так, –со временем, реальный мир начинает казаться чужим и полным опасностей. Один компьютерный фанат, который увлекается в основном играми типа action сказал: –Когда я встаю из-за компьютера и выхожу на улицу, мне не хватает оружия, которое есть у меня в игре. Без него я чувствую себя беззащитным, поэтому стараюсь побыстрее прийти домой и снова сесть играть.

Подводя итог, можно сказать, что постоянный уход от реальности приводит к

усилению этого стремления, к появлению устойчивой потребности бегства от реальности. Это полная аналогия с наркотиками и наркотической зависимостью: с каждой принятой дозой сила зависимости увеличивается; с каждым часом игры зависимость от нее усиливается и вскоре для человека становится невозможным обходиться без виртуального мира.

Второй фактор – принятие роли. Способ познания мира путем принятия на себя какой-то роли особенно ярко выражен в детском возрасте. Ребенок представляет себя в роли кого-то существующего или вымышленного персонажа. Он имитирует в своем поведении образ жизни своего героя, через это, тем самым, пытается понять мир, в котором он живет, людей которые его окружают, вырабатывая правила социального общения и нормы поведения в жизни. Кроме того, в игре он пытается воплотить тот образ жизни и поведения, который привлекает его, который раскрывает его натуру, реализует потенции или социальные установки, но не может быть им реализован на данный момент развития в силу его физиологической, психологической и социальной незрелости.

Компьютерного героя уважают, с его мнением считаются, он сильный, он – супермен, и для человека очень приятно входить в роль этого персонажа, чувствовать себя им, т.к. в реальной жизни такие ощущения испытать большинство людей не имеют возможности. Далее, чем больше человек играет, тем все больше он начинает чувствовать контраст между "им реальным" и "им виртуальным", что еще больше притягивает человека к компьютерной игре и отстраняет от реальной жизни, к тому же, если последняя сера и обыденна. Игра превращается в средство компенсации жизненных проблем, личность начинает реализовываться в игровом мире, а не в реальном. Безусловно, это влечет ряд серьезных проблем в развитии личности, в формировании самосознания и самооценки.

Как можно заметить, в основе механизмов возникновения компьютерной зависимости лежат глубоко скрытые комплексы и нереализованные потенции.

Часто причиной возникновения компьютерной зависимости у детей и подростков становятся неуверенность в себе и отсутствие возможности самовыражения. Основной мерой предотвращения возникновения зависимости любого типа у детей является правильное воспитание ребенка. При этом важно не ограничивать детей в их действиях (например, запрещать те или иные игры), а объяснять, почему то или иное занятие или увлечение для него не желательно. Дети и подростки нуждаются в самовыражении. За неимением других средств выражения своих мыслей и энергии они обращаются к компьютеру и компьютерным играм, которые создают иллюзию реальности безграничных возможностей, лишенной ответственности. Такая иллюзия оказывает разрушительное действие на психику ребенка и нарушает его связь с родителями и сверстниками. Для того

чтобы избежать возникновения привязанности ребенка к компьютеру нужно разнообразить круг его интересов и занятий. Этого можно достичь, например, при обращении внимания ребенка на спорт или различные виды искусств (музыка, рисование и пр.).