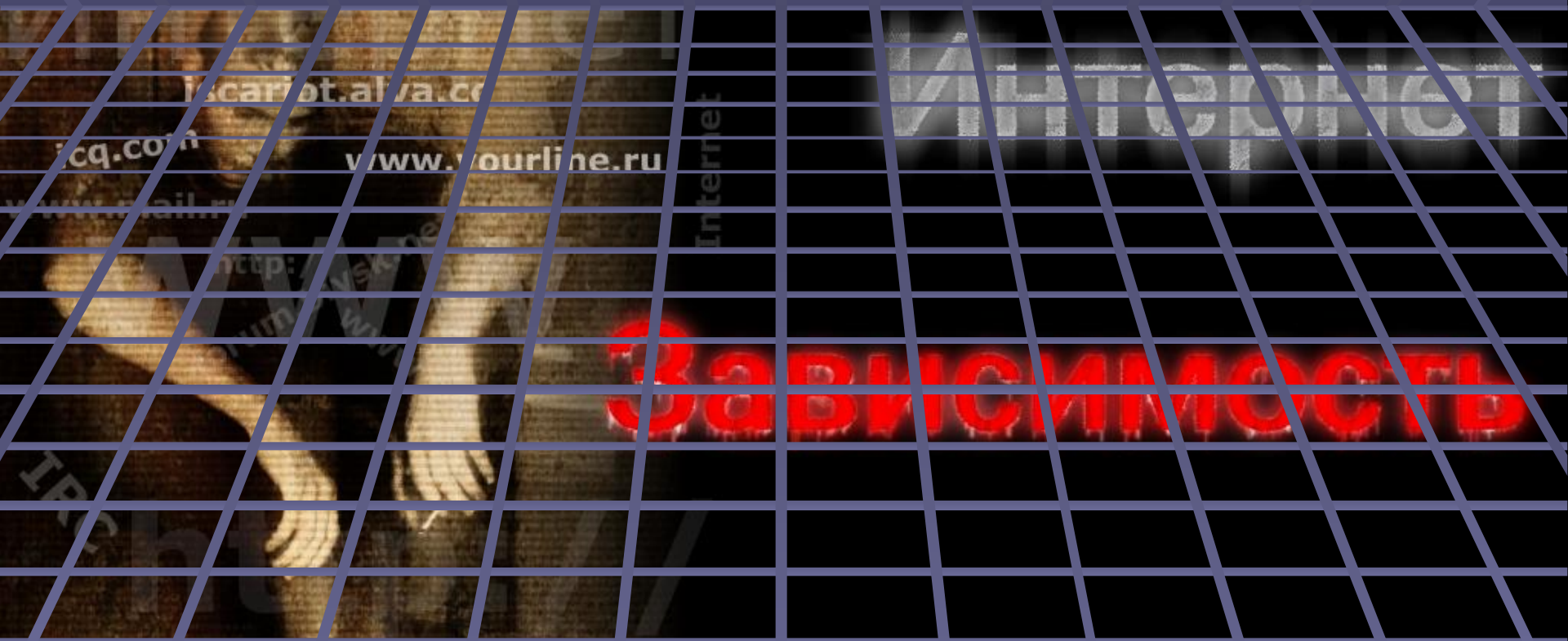


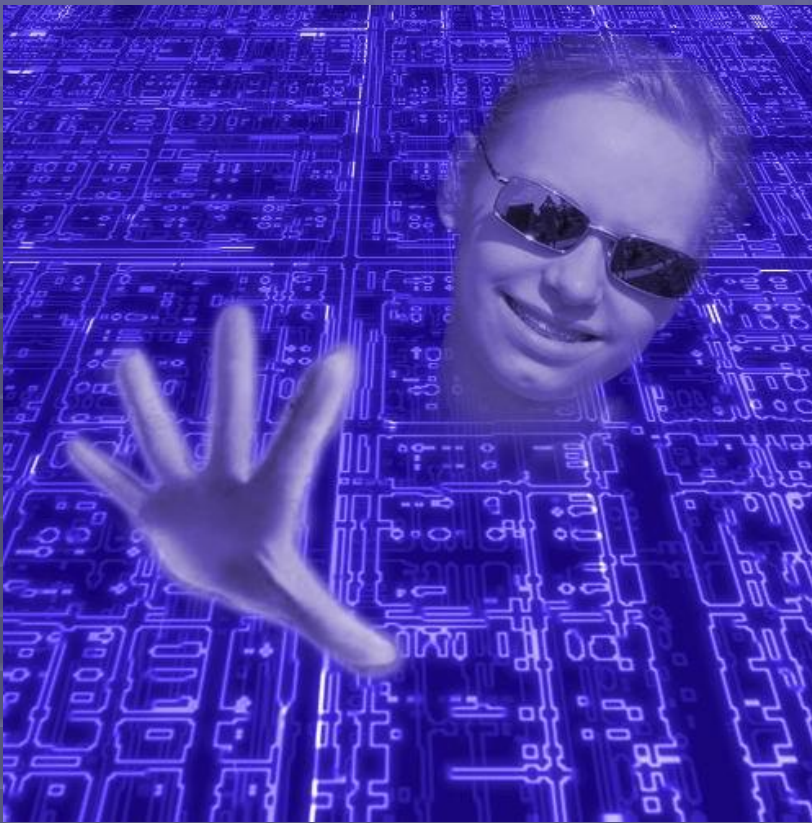
Об опасности интернет-зависимости и игромании





основные пять типов зависимостей:

- 1. Киберсексуальная зависимость - непреодолимое влечение к посещению порносайтов и занятию киберсексом.**
- 2. Пристрастие к виртуальным знакомствам - избыточность знакомых и друзей в Сети.**
- 3. Навязчивая потребность в Сети - игра в онлайн-овые азартные игры, постоянные покупки или участия в аукционах.**
- 4. Информационная перегрузка (навязчивый web-серфинг) - бесконечные путешествия по Сети, поиск информации по базам данных и поисковым сайтам.**
- 5. Компьютерная зависимость - навязчивая игра в компьютерные игры (стрелялки - Doom, Quake, Unreal и др., стратегии типа Star Craft, квесты).**



Представляет интерес высказывание Дж. Сулера: по поводу механизма возникновения Интернет-зависимости : "Киберпространство - один из способов изменения состояния сознания. Как и в измененном состоянии сознания вообще, киберпространство и все, что в нем происходит, кажется реальным - часто даже более реальным, чем действительность". Это утверждение позволяет провести параллель между Интернет-зависимостью и зависимостями от химических веществ, изменяющих состояние сознания (алкоголь, наркотики, никотин).



Психологи считают, что если какая-либо деятельность расширяет свои полномочия в вашей жизни, то это зависимость. Особенно, если она начинает доминировать в ущерб социальным связям и жизненно необходимым потребностям. У человека "перекашивает" систему ценностей и приоритетов. Он становится менее критичным к себе и считает плоды своего онлайн-ового труда неповторимыми и гениальными.



В группе риска - дети-подростки. Несформированная психика и эмоциональная нестабильность не позволяет им комфортно чувствовать себя в реальной жизни.



Если для формирования алкогольной или никотиновой зависимостей требуются годы, то для Интернет-зависимости этот срок резко сокращается. По данным К. Янг: 25% аддиктов приобрели зависимость в течение полугода после начала работы в Интернете, 58% - в течение второго полугодия, 17% - вскоре по прошествии года. Зависимость, как правило, замечают родные и близкие аддикта по изменениям в его поведении, распорядке дня.



Интернет-зависимость приравнена к наркомании и алкоголизму, она всё больше распространяется среди пользователей и крайне деструктивно влияет на их психику.

Ученые установили, что в запущенной форме пользователь, который проводит за компьютером по 18 часов, испытывает настоящий абстинентный синдром (синдром отмены, ломку) который сопровождается жаром, тремором рук, подергиванием конечностей и лихорадкой.

ИГРОМАНИЯ



Игромания или лудомания (от лат. Homo ludens- человек играющий) это расстройство, заключающееся в частых повторных эпизодах участия в азартных играх, доминирующих в жизни человека и ведущих к снижению социальных, профессиональных, материальных и семейных ценностей. По новой Международной Классификации болезней, лудомания включена в списки заболеваний (код F63.0).



Ни для кого не секрет, сколько бед приносит, игромания. Люди, зависимые от игровых автоматов, азартных игр, казино, испытывают состояние безысходности, страха, потерянности, одиночества, не находят выхода из замкнутого круга, в который они попали.



Развитие игорного бизнеса в России:

- Начало 1991 года в стране работали три казино, около 500 игровых автоматов.
- Середина 1998 года - более 800 игорных заведений
- 2000 год - 2622 игорных заведений
- число занятых в игорной индустрии людей:
- 2001 г. -150 тысяч
- 2002 г. – 200 тысяч
- 2003 г. – 300 тысяч
- 2004 г. – 500 тысяч
- 2006 г. – 550 тысяч

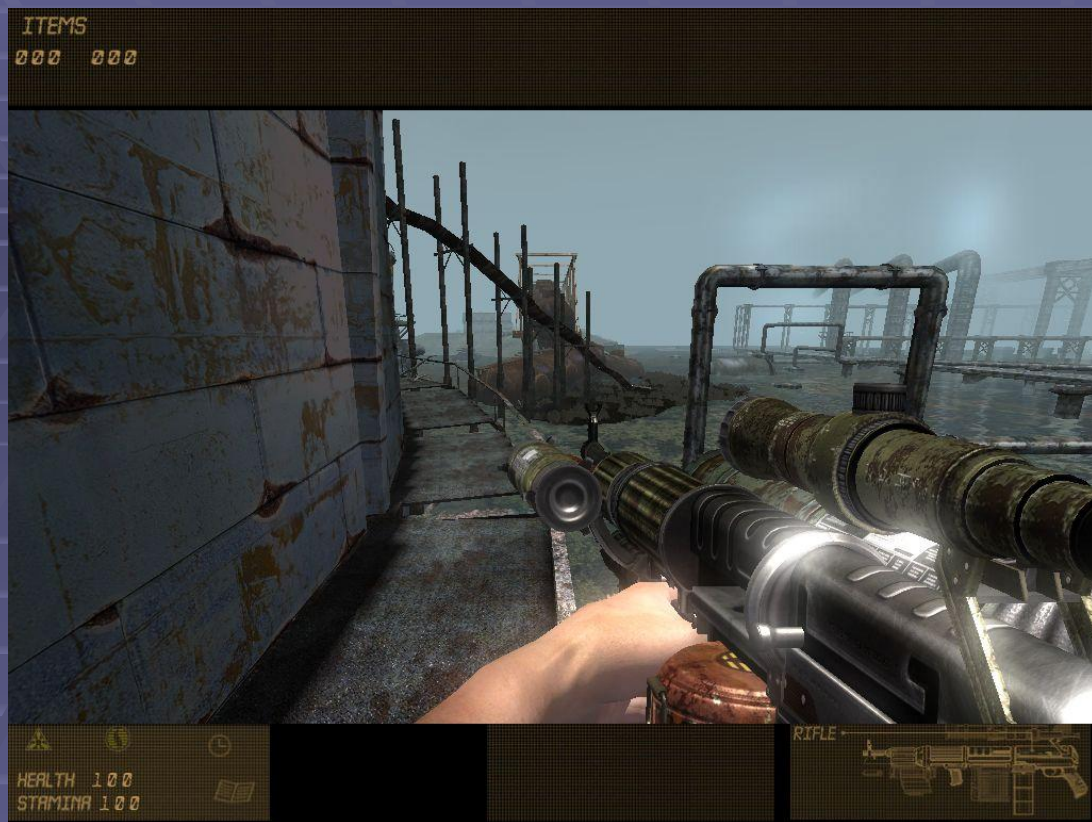


По данным исследования, проведенного в США, почти 80 процентов видеоигр, наиболее любимых молодежью, отличаются жестокостью.

По мнению многих ученых, насилие в играх порождает в игроках повышенную агрессивность, и подтверждение тому - случаи жестокости среди молодежи.



Параллельно с прививкой жестокости у компьютерного поколения происходит падение умственных способностей. Ученые университета Тохоку в Японии обнаружили, что компьютерные игры стимулируют лишь те участки головного мозга, которые отвечают за зрение и движение, но не способствуют развитию других важных его участков. Игры останавливают развитие лобных долей мозга, которые отвечают за поведение человека, совесть и разум.



Военный психолог Дейвид Гроссман в своей книге "Об убийстве" пишет, что механизм воздействия электронных игр схож с боевой подготовкой, во время которой солдаты учатся преодолевать врожденный барьер перед совершением убийства.



При этом игры затягивают - взрослые и дети могут играть часами и даже сутками.

Помимо Интернет-зависимости и игромании, следует обратить внимание на возникновение зависимостей от постоянного просмотра телепрограмм (телемани), беспрестанные разговоры и переписка посредством SMS по мобильному телефону, исключительное внимание к собственной внешности (следование диетам, изнурение себя физическими упражнениями).



Help