**Гомельская областная научно-практическая конференция учащихся по естественнонаучным и социально-гуманитарным направлениям**

**«Поиск»**

Отдел образования, спорта и туризма Мозырского райисполкома

Государственное учреждение образования

«Гимназия имени Я. Купалы»

Секция «Обществоведение»

***Игровая и компьютерная зависимость современной молодёжи как социокультурная проблема индустриального общества***

Учебно-исследовательская работа

Работу выполнил:

Драпеза Владислав Александрович,

учащийся 10 класса

Руководитель

*Филимонова Светлана Васильевна,*

учитель истории и обществоведения

квалификационной категории

учитель-методист

 Мозырь, 2018

Оглавление

[Введение 3](#_Toc525583933)

[Глава 1. История возникновения персонального компьютера и развитие игровой индустрии 6](#_Toc525583934)

[1.1 Создание персонального компьютера 6](#_Toc525583935)

[1.2 Становление и развитие игровой индустрии 7](#_Toc525583936)

[Глава 2. Влияние компьютера на человека 9](#_Toc525583937)

[2.1Влияние компьютера на взрослого человека 9](#_Toc525583938)

[2.1.1 Физиологическое влияние 10](#_Toc525583939)

[2.1.2 Психологическое влияние 11](#_Toc525583940)

[2.2 Влияние компьютера на детский организм 12](#_Toc525583941)

[2.2.1 Физиологическое влияние 13](#_Toc525583942)

[2.2.2 Психологическое влияние 14](#_Toc525583943)

[Глава 3. Изучение степени игровой зависимости среди учащихся города Мозыря 15](#_Toc525583944)

[3.1 Изучение степени игровой зависимости среди учащихся 8 класса 15](#_Toc525583945)

[3.2 Изучение степени игровой зависимости среди учащихся 9 класса 16](#_Toc525583946)

[3.3 Изучение степени игровой зависимости среди учащихся 10 класса 17](#_Toc525583947)

[Заключение 19](#_Toc525583948)

[Список литературы 21](#_Toc525583949)

# Введение

В эпоху бурного развития информационных технологий компьютер воспринимается как неотъемлемая часть нашей жизни. Большинство современных детей вообще не представляют себе без него ни учебу, ни досуг и часами просиживают один на один со светящимся экраном.

Хорошо это или плохо? Некоторых родителей, с раннего возраста приучающих детей к компьютеру, это радует: ребенок сидит дома, не пропадает на улице, а поэтому у них не возникает причин для беспокойства. На чрезмерное увлечение компьютером родители, как правило, не обращают внимания до тех пор, пока в поведении ребенка не появляются ярко выраженные отклонения, такие как: воровство денег, прогулы школьных уроков, чрезмерная забывчивость и рассеянность. Но даже эти симптомы не всегда воспринимаются как серьезное нарушение в развитии ребенка. На самом деле игровая или компьютерная зависимос**т**ь рассматривается психологами и психиатрами как одна из форм аддиктивного поведения.

*Аддиктивное поведение* – это одна из форм деструктивного (разрушительного) поведения, стремление уйти от реальности путем изменения своего психического состояния приемом некоторых веществ или постоянной фиксацией внимания на определенных предметах или активностях (видах деятельности), сопровождающихся развитием интенсивных эмоций.

Таким образом, компьютерную зависимость можно поставить в один ряд с алкогольной зависимостью, наркоманией и табакокурением. Эта печальная констатация факта и послужила причиной нашего обращения к данной научной теме. То, что эта тема перешла в категорию проблем для РБ доказывает и вышедший указ президента № 416 об игровой зависимости.

*Актуальность исследования*заключается в том, что подавляющее большинство современных школьников проводят все свое свободное время у монитора компьютера, что ведет к формированию у учащихся компьютерной и игровой зависимости.

*Объектами исследования* в нашей работе являются учащиеся подросткового возраста.

*Предметом исследования* является компьютерная зависимость и ее особенности проявления в подростковом возрасте.

*Целью* нашей работы являетсявыяснение масштабов компьютерной зависимости у учащихся подросткового возраста в рамках нашего города.

*Методами исследования* являются изучение и анализ теоретической литературы и научно-исследовательских статей, посвященных этому вопросу, а также анкетирование и анализ анкет.

*Рабочая гипотеза:* мы предположили, что большинство детей старшего школьного возраста соблюдают рекомендации врачей, психологов по разумному пребыванию в виртуальной реальности.

Наша работа имеет следующую *структуру*:

* Введение;
* 3 главы;
* Заключение;
* Список использованной литературы;
* Приложение.

*Этапы исследования:*наше исследование можно разделить на два этапа: первый (гимназический) и второй (районный). В прошлом учебном году мы исследовали компьютерную и игровую аддикцию среди учащихся гимназии имени Я. Купалы города Мозыря. Выявив проблему игровой и компьютерной зависимости, в текущем учебном году при поддержке инспекции по делам несовершеннолетних мы усложнили анкету и провели исследование данного вопроса на уровне района.

*Практическая значимость работы:* теоретические и практические материалы работы могут быть использованы на классных часах, семинарах отдела образования, посвящённых актуальным проблемам современной молодёжи.

## Глава 1. История возникновения персонального компьютера и развитие игровой индустрии

## 1.1 Создание персонального компьютера

Первая идея программно-управляемой счетной машины, имеющей арифметическое устройство, устройства управления, ввода и печати (хотя и использующей десятичную систему счисления), была выдвинута в 1822 году английским математиком Бэббиджем. Его проект опережал технические возможности своего времени и не был реализован. Английский математик попытался построить универсальное вычислительное устройство — аналитическую машину, которая должна была выполнять вычисления без участия человека. Для этого она должна была уметь исполнять программы, вводимые с помощью перфокарт (карт из плотной бумаги с информацией, наносимой с помощью отверстий), и иметь память для запоминания данных и промежуточных результатов. Бэббидж не смог довести до конца работу по созданию Аналитической машины — она оказалась слишком сложной для техники того времени. Однако он разработал все основные идеи, и в 1943 г. американец Говард Эйкен с помощью работ Бэббиджа на основе техники XX в. — электромеханических реле — смог построить на одном из предприятий фирмы IBM такую машину под названием “Марк-1”. Еще раньше идеи Бэббиджа были переоткрыты немецким инженером Конрадом Цузе, который в 1941 г. построил аналогичную машину

Лишь в 40-х годах ХХ века удалось создать программируемую счетную машину, причем на основе электромеханических реле, которые могут пребывать в одном из двух устойчивых состояний: “включено” и “выключено”. Это технически проще, чем пытаться реализовать десять различных состояний, опирающихся на обработку информации на основе десятичной, а не двоичной системы счисления. Во второй половине 40-х годов появились первые электронно-вычислительные машины, элементной базой которых были электронные лампы

С появлением в 80-х годах первых персональных компьютеров, темпы развития резко возросли. Практически каждый день появляются новые разработки, и ПК становится более доступным и все более необходимым. В настоящее время нет ни одной сферы деятельности, где не использовались бы компьютеры.

К началу XX века времени потребность в автоматизации вычислений, особенно для военных нужд – баллистики, криптографии – стала настолько велика, что над созданием машин типа построенных Эйкеном и Цузе одновременно работало несколько групп исследователей

В 1943 г. группа американских специалистов под руководством Джона Мочли и Преспера Экерта начала конструировать подобную машину уже на основе электронных ламп, а не реле [см. Приложение 1]. Их машина, названная ENIAC, работала в тысячу раз быстрее, чем Марк-1, однако для задания ее программы приходилось в течение нескольких часов или даже нескольких дней подсоединять нужным образом провода. Для упрощения процесса задания программ, Мочли и Экерт стали конструировать новую машину, которая могла бы хранить программу в своей памяти. В 1945 г. к работе был привлечен знаменитый математик Джон фон Нейман, который подготовил доклад об этой машине.

Этот доклад стал всемирно известным, так, как в нем фон Нейман ясно и просто сформулировал общие принципы функционирования компьютеров. С той поры компьютеры стали гораздо более мощными, но они соответствуют тем принципам, которые изложил в своем докладе в 1945 г. Джон фон Нейман.

Таким образом, за последние десятилетия человечество шагнуло в своём развитии далеко вперёд благодаря изобретению ЭВМ.

## 1.2 Становление и развитие игровой индустрии

Начало развития игровой индустрии совпадает с развитием персонального компьютера. Чем мощнее становились процессоры, тем изощрённее становились компьютерные игры. После отчёта [NEWZOO'S Global Games Market Report](https://venturebeat.com/2017/11/28/newzoo-game-industry-growing-faster-than-expected-up-10-7-to-116-billion-2017/) стало известно, что предположительный объём индустрии за 2017 год составил около 116 млрд. долларов. По предварительным прогнозам, к 2025 году рынок VR превысит $45 млрд., мировой рынок дополненной реальности вырастет на 76,6% с $4,1 млрд. в 2018 году до $124,4 млрд. в 2022 году.  На период 2017 года глобальный доход игровой индустрии от мобильных игр достиг 32%, а к 2018 году мобильный гейминг принесёт мировую выручку в размере 42% от общего рынка, опережая консоли и ПК. Следует сказать, что в последние годы игровая индустрия находится на пике своего развития.

## Глава 2. Влияние компьютера на человека

## 2.1Влияние компьютера на взрослого человека

Игровой зависимости подвержены и взрослые. После поднятия “железного занавеса” большие и маленькие города наводнили игровые клубы, с помощью которых одни обогащаются, а другие теряют последнее. Кроме материального ущерба электронные игры пагубно влияют на человеческий организм.

Проанализируем механизм компьютерного влияния, используя метод модулирования. Представьте себе следующее: в игровой клуб заходит человек, в этом клубе все мигает и гудит, внимание человека рассеивается на все это, а раз так, то он уже не способен анализировать ситуацию. Дальше он кидает жетон в автомат и нажимает кнопки, все на экране начинает мигать и звучать, во время выигрыша другой звук и аппарат поздравляет победителя. Получается то же самое, что и у собак Павлова, лампочка – мясо – слюна, затем Павлов убирал мясо, а слюна продолжала выделяться. Тут тоже самое: деньги – выигрыш – положительные эмоции. Даже убрав из этой цепи выигрыш, остаются одни положительные эмоции от автоматов, вот и образовалась рефлекторная дуга, и бегут взрослые в клубы и тратят последние деньги.

Кроме того люди выполняющие одну и ту же незамысловатую операцию длительное время, маниакально стремятся выполнить эту операцию еще раз. Сходное заболевание у людей, которые работают на конвейере. И человек, который не может справиться со своими страстями, становится все больше похожим на животное. Для того,чтобы заглушить вторую сигнальную систему (логическую) и спокойно выработать рефлекс, игрокам в клубах постоянно предлагают пиво.

Таким образом, и взрослые люди не могут устоять перед влиянием компьютера или игрового автомата и становятся зависимыми от них. Доказательством того, что влияние компьютера пагубно сказывается на человеке, является тот факт, что владельцы игровых клубов в некоторых странах должны по закону оплачивать реабилитацию лудоманов.

**Лудоманы** – это люди, пристрастившиеся к игре. Таких граждан ставят на учет, и специальная служба следит за тем, чтобы они не посещали игорные залы.

Таким образом, игровая индустрия делает и взрослых людей рабами компьютеров. Врачи-практики утверждают, что вылечить наркомана легче, чем лудомана.

## 2.1.1 Физиологическое влияние

1. Напряжение органов зрения. Работа на компьютере требует значительного напряжения зрения. Это ведет не только к устойчивому утомлению мышц глаз, но и негативно сказывается на сетчатке и внутриглазных сосудах.

2. Негативные последствия для мышц рук. Во время занятий за компьютером возникает значительное статическое и динамическое напряжение кистей рук. Однотипные движения и длительное нахождение рук в одной позиции приводят к стойкому утомлению мышц рук, нарушению кровообращения, ухудшению нервной проводимости. В результате, помимо болей в суставах рук, могут возникать нарушения координации пальцев, судороги кисти и предплечья.

3. Перенапряжение шейного отдела позвоночника. Длительное напряжение мышц шеи, особенно при неправильной позе во время работы за компьютером, приводит к ухудшению кровоснабжения. В свою очередь, это приводит кислородному голоданию мозга. У человека могут развиться стойкие головные боли, мигрени.

4. Влияние электромагнитного излучения. Электромагнитное излучений наибольшее влияние оказывает на иммунную, нервную, эндокринную и половую систему. Иммунная система уменьшает выброс в кровь специальных ферментов, выполняющих защитную функцию, происходит ослабление системы клеточного иммунитета. Эндокринная система начинает выбрасывать в кровь большее количество адреналина, как следствие, возрастает нагрузка на сердечнососудистую систему организма. Происходит сгущение крови, в результате чего клетки недополучают кислород. Изменения в нервной системе видны невооруженным глазом. Как уже отмечалось выше, признаками расстройства являются раздражительность, быстрая утомляемость, ослабление памяти, нарушение сна, общая напряженность, люди становятся суетливыми.

5. Нагрузка на нервную систему. Самым уязвимым местом пользователя ПК являются не глаза, как принято полагать, а нервы. Например, мерцание экрана, практически безвредное для глаз, сильно напрягает нервную систему. Шум вентиляторов медленно, но верно расшатывает нервы. Если к этому добавить вышеописанные проблемы с глазами и позвоночником, которые тоже нагружают нервную систему, то общая картина получится печальная.

Ещё одним фактором, влияющим на нервную систему пользователя ПК, является большой поток информации, который он вынужден воспринимать. Даже геймер или постоянный обитатель чатов прогоняют через себя много информации самого разного характера, а что уж говорить о программисте или дизайнере. При устном общении можно пропускать часть информационного потока "мимо ушей", что и делают люди, когда не справляются с объёмом информации. При письменно-визуальном общении при помощи ПК это делать сложнее.

Таким образом, следует заметить, что чрезмерная работа на компьютере может существенно навредить вашему здоровью.

## 2.1.2 Психологическое влияние

У взрослых, страдающих игровой зависимостью проявляются такие симптомы как:

1) Хорошее самочувствие или эйфория за компьютером;

2) Невозможность остановиться;

3) Увеличение количества времени, проводимого за компьютером;

4) Пренебрежение семьей и друзьями;

5) Ощущения пустоты, депрессии, раздражения не за компьютером;

6) Ложь работодателям или членам семьи о своей деятельности;

7) Проблемы с работой или учебой.

Собственно все эти симптомы вы встретите у людей с любой другой зависимостью, будь то алкоголь, наркотики или работа. Со временем, если не предпринять никаких мер, состояние зависимых усугубляется, превращаясь в манию. Испытывая эйфорию за компьютером, они одновременно культивируют в себе неуравновешенность, рассеянность, неряшливость, самоизоляцию, потерю всяких привычных ценностей, потерю внутренних ориентиров, наплевательское отношение к близким. Кстати сказать, огромное заблуждение многих людей, живущих с пьющими или игрозависимыми родственниками, в том, что вышеперечисленные качества они воспринимают на свой личный счет, пытаясь призвать "зависимого" человека к этическим нормам. Но, еще раз повторюсь, это заблуждение. Эти люди больны, и болезнь их ведет к глубоким изменениям личности, появлению новых, довольно неприятных, черт характера.

Таким образом, игровая зависимость оказывает пагубное влияние на психологическое и физиологическое состояние взрослого человека.

## 2.2 Влияние компьютера на детский организм

В детском и подростковом возрасте организм только развивается, все системы еще пластичны и неустойчивы. В этой связи компьютерная зависимость детей формируется с большей скоростью, чем у взрослых.

С одной стороны, такая гибкость и восприимчивость организма – это положительный фактор. Известно, что в детском возрасте тренировки и занятия по развитию каких-либо способностей гораздо эффективнее, чем у взрослых. Спортсмены и музыканты, ученые и художники обычно рано начинают свой путь к вершинам именно потому, что в юном возрасте быстрее и легче формируются необходимые навыки, развиваются нужные группы мышц, реакция и так далее.

Но, с другой стороны, организм ребенка оказывается беззащитным перед длительными негативными воздействиями, например, перед перенапряжением различных органов и систем во время продолжительных занятий за компьютером.

## 2.2.1 Физиологическое влияние

Исследования, проведенные отечественными учеными, показали, что у детей среднего возраста (5-7 классы), пользующихся компьютером 5-6 часов в неделю количество жалоб на головокружение и утомляемость возрастает на 15-25% по сравнению с детьми, которые компьютером не пользуются.

Чем младше ребенок, тем выше риск возникновения нарушений со стороны вегето-сосудистой системы, связанных с негативным влиянием компьютера на ребенка. У части детей вегето-сосудистые нарушения могут выражаться в повышенной утомляемости, слабости, трудностях засыпания и дневной сонливости, апатии и пугливости. У других в излишней темпераментности, вспыльчивости, быстрой отвлекаемости, рассеянности.

Помимо физического перенапряжения органов зрения, мышц рук и шеи, отмечают также и вред, связанный с изменением образа жизни детей, много часов проводящих за компьютером.

 Фанатично увлеченный компьютером ребенок, мало, по сравнению со сверстниками, двигается, плохо развивается физически. Как следствие, возникают проблемы с аппетитом и весом. Одни дети часто забывают поесть вовремя, отчего страдают недостатком веса и роста. Аппетит у других становится неконтролируемым, возникают проблемы избыточной массы тела, и связанные с лишним весом проблемы со здоровьем.

## 2.2.2 Психологическое влияние

Работа на компьютере влияет, прежде всего, на психику детей и подростков, для которых общение с компьютером становиться одной из самых привлекательных видов отдыха. Это связано с тем, что современная компьютерная индустрия выпускает множество всевозможных остросюжетных игр: «стрелялок», «бродилок», «догонялок», «убивалок» – многие из которых отличаются агрессивностью и, порой, жестокостью. Но психика детей неустойчива, поэтому чрезмерное увлечение компьютерными играми может стать причиной очень тяжелых последствий – развивается повышенная возбудимость, у школьников снижается успеваемость, ребенок становиться капризным, перестает интересоваться, чем-либо кроме компьютера.

После продолжительных занятий за компьютером у детей и подростков появляются признаки общего утомления. Проявление утомления зависит от возраста и состояния организма. Большое значение следует придавать внешним признакам утомления: ребенок склоняет голову набок, опирается на спинку стула, задирает ноги, упираясь в край стола, часто разговаривает сам с собой, переключает внимание на другие предметы.

С осторожностью следует подходить к компьютерным занятиям, если у ребенка имеются невротические расстройства или судорожные реакции, поскольку компьютер может усилить все эти отклонения в состоянии здоровья.

Кроме того, у детей, излишне погрузившихся в компьютерный мир, могут возникнуть проблемы в общении со сверстниками, а также затруднения личностного становления и социализации.

Таким образом, необходимо знать и понимать, какой вред может нанести детям общение с компьютером. Но это совсем не означает, что компьютер – это такой невиданный монстр, который из жизни ребенка нужно исключить полностью. Вряд ли это разумно в наше компьютеризированное время. Однако знать правила безопасного обращения детей с компьютером и своевременно проводить профилактику вредного влияния компьютера на ребенка необходимо.

## Глава 3. Изучение степени игровой зависимости среди учащихся города Мозыря

Экспериментальная работа нами была проведена в 2012 году. Она заключалась в изучении материалов, предоставленных Инспекцией по делам несовершеннолетних города Мозыря. Также нами была подготовлена и проведена анкета по всем школам города среди учащихся 8, 9, 10 классов, что соответствует возрастам 14, 15, 16 лет. Эта работа проводилась совместно с Инспекцией, начальником которой является Ханинев И.Ф. и отделом образования в лице ведущего специалиста Гайкевич С.А. Анализ анкет выполнялся по нашей методике [см. Приложение 1].

В анкетировании приняло участие 1043 старшеклассника (юноши – 529 чел., девушки – 514)

## 3.1 Изучение степени игровой зависимости среди учащихся 8 класса

Анализ анкет позволяет сделать нам следующие выводы: в 14 лет 93% юношей предпочитают играть в компьютерные игры дома и сидеть в социальных сетях. Из них 66% играют в компьютерные игры, 7% ходит в игровые и компьютерные клубы [см. Приложение 2].

 Девушки в этом же возрасте в большинстве своём (96%) просиживают в социальных сетях, и только 4% играют в компьютерные игры дома [см. Приложение 2].

 Юноши в этом возрасте компьютерные и игровые клубы посещают 1-2 раза в неделю. Те, кто играют дома и сидят в социальных сетях, совершают это от 3 до 5 раз в неделю [см. Приложение 2].

 У девушек картина похожая: от 3 до 5 раз в неделю они посещают социальные сети и играют в компьютерные игры дома [см. Приложение 2].

Для большинства юношей время провождения в виртуальной реальности (компьютерные игры и социальные сети) колеблется от 3 до 5 часов (88%). 6% юношей проводят в компьютерном и игровом клубах 1-3 часов, остальные 6% юношей проводят катастрофически много времени возле домашнего компьютера: от 5 до 9 часов из них половина – 7-9 часов [см. Приложение 3].

Девушки (98%) играют дома в компьютер и находятся в социальных сетях от 1 до 5 часов, из них 29% - от 1 до 3 часов, а 22% - от 3 до 5 часов [см. Приложение 3].

Большинство юношей назвали основным своим целевым приоритетом общение (73%), из них: половина коротает время возле компьютеров, остальные утверждают, что им это интересно, 15% юношей указали, что общаясь с виртуальной реальностью, зарабатывают [см. Приложение 5].

95% девушек общаются посредством интернета, из них это интересно половине. 5% опрошенных восьмиклассниц зарабатывают [см. Приложение 5].

## 3.2 Изучение степени игровой зависимости среди учащихся 9 класса

Анализ анкет учащихся 9 классов показал, что 85% юношей этой возрастной категории играют в компьютерные игры и сидят в социальных сетях при помощи домашних компьютеров, остальные 15% посещают компьютерные и игровые клубы [см. Приложение 2].

Все девушки этого возраста сидят в социальных сетях и играют в компьютерные игры дома [см. Приложение 2].

 Юноши появляются в компьютерных и игровых клубах 1-2 раза в неделю. Те, кто играют в компьютерные игры и сидят в социальных сетях дома, делают это от 3 до 7 раз в неделю [см. Приложение 3].

 Девушки в свою очередь не посещают компьютерные клубы, а играют в игры и просиживают в социальных сетях дома от 3 до 7 раз в неделю [см. Приложение 3].

Для большинства юношей время провождения в виртуальной реальности (компьютерные игры и социальные сети) колеблется от 1 до 4 часов (64%), 24% опрошенных тратят в день от 4 до 6 часов, остальные ребята (12%) посещают компьютерные и игровые клубы и проводят там от 1 до 3 часов [см. Приложение 4].

 53% девушек этого возраста проводят дома за компьютером от 1 до 3 часов в день, 43% опрошенных – от 4 до 6 часов, и остальные 6% - 8-9 часов [см. Приложение 4].

Большинство юношей назвали основным своим целевым приоритетом общение (68%), из них: 23% юношей это интересно, 36% коротают время, 32% опрошенных зарабатывают посредством виртуальной реальности [см. Приложение 5].

 94% девушек общаются в интернете, из них: 32% это интересно, 13% коротают время, 6% зарабатывают. 5% опрошенных девушек указали, что в интернете они только зарабатывают [см. Приложение 5].

## 3.3 Изучение степени игровой зависимости среди учащихся 10 класса

Анализ анкет учащихся 10 классов показал, что 94% опрошенных юношей играют в компьютерные игры и сидят в социальных сетях дома, остальные 6% посещают компьютерные клубы [см. Приложение 2].

Все девушки этого возраста не посещают компьютерные клубы, а играют в компьютерные игры и сидят в социальных сетях дома [см. Приложение 2].

Юноши появляются в компьютерных и игровых клубах 1-2 раза в неделю.Те, кто играют в компьютерные игры и сидят в социальных сетях дома, делают это от 3 до 7 раз в неделю [см. Приложение 4].

Девушки в свою очередь не посещают компьютерные клубы, а играют в игры и просиживают в социальных сетях дома от 3 до 7 раз в неделю [см. Приложение 4].

Для большинства юношей время провождения в виртуальной реальности (компьютерные игры и социальные сети) колеблется от 1 до 5 часов (62%), 13% ребят тратят в день от 4 до 6 часов, остальные ребята (15%) посещают компьютерные и игровые клубы и проводят там от 1 до 3 часов [см. Приложение 5].

46% девушек этого возраста проводят дома за компьютером от 1 до 3 часов в день, 48% - 4-6 часов, остальные 6% - 8-9 часов [см. Приложение 5].

Большинство юношей назвали основным своим целевым приоритетом общение (75%), из них: 37% это интересно, 38% коротают время. 33% опрошенных юношей зарабатывают в интернете, из них: 48% просто проводят так свободное время, остальным 52% это интересно [см. Приложение 5].

 Все опрошенные девушки общаются посредством виртуальной реальности, из них 42% опрошенных находят это интересным и тем самым они так коротают время [см. Приложение 5].

Исходя из полученных данных можно, сделать следующие выводы: большую часть времени возле компьютера или в игровых клубах проводят учащиеся 8 классов; для большинства юношей время провождения в виртуальной реальности (компьютерные игры и социальные сети) колеблется от 3 до 5 часов (88%), именно среди этой категории опрошенных 6% юношей проводят возле монитора компьютера от 5 до 9 часов. Достаточно много девушек-восьмиклассниц (22%) проводят свое свободное время (4-6 часов) возле компьютера.

Картина среди 9 классов имеет следующий вид: время провождения в виртуальной реальности юношей колеблется от 1 до 4 часов (64%), 24% опрошенных тратят в день от 4 до 6 часов. 53% девушек этого возраста проводят дома за компьютером от 1 до 3 часов в день, 43% опрошенных – от 4 до 6 часов, и остальные 6% - 8-9 часов.

Общение с виртуальной реальностью среди 10 классов выглядит следующим образом: пребывание юношей за монитором компьютера колеблется от 1 до 5 часов (62%), 13% ребят тратят в день от 4 до 6 часов. 46% девушек этого возраста проводят дома за компьютером от 1 до 3 часов в день, 48% – 4-6 часов, остальные 6% – 8-9. Картину усугубляет то, что большинство опрошенных признались, что общаются с компьютером от 3 до 7 раз в неделю.

Это, к сожалению, опровергает нашу гипотезу, выдвинутую в начале исследования, о том, что большинство школьников старшего звена прислушиваются к рекомендациям врачей и проводят в виртуальной реальности до часа, соблюдая перерывы, необходимые для сохранения здоровья. Все опрошенные проводят около ПК более одного часа. Возьмём на себя риск предположить, что поведение 6% учащихся, которые проводят возле компьютера от 8 до 9 часов, можно считать аддикцией.

## Заключение

Таким образом, за последние десятилетия человечество шагнуло в своём развитии далеко вперёд благодаря изобретению ЭВМ. Следует сказать, что в последние годы игровая индустрия находится на пике своего развития. Однако наблюдается пагубное влияние работы компьютера на организм человека и ребёнка в частности. Также психологическое состояние зависимого человека далеко от нормального.

 Проведённое нами анкетирование также показало, что большинство школьников старшего звена не прислушиваются к рекомендациям врачей и проводят в виртуальной реальности более часа, не соблюдая перерывы, необходимые для сохранения здоровья. К сожалению более 80 % ребят проводят в виртуальной реальности от 4 до 6 часов в сутки. Картину усугубляет то, что большинство опрошенных признались, что общаются с компьютером от 3 до 7 раз в неделю.

Возьмём на себя риск предположить, что поведение 6% учащихся, которые проводят возле компьютера от 8 до 9 часов можно считать аддикцией. В этой связи, выдвинутая нами гипотеза в начале работы, не подтвердилась.

Сложившаяся ситуация требует серьёзного отношения родителей, руководителей учебных заведений к создавшейся проблеме. Не стоит ждать усугубления положения, есть смысл немедленно начать профилактику компьютерной зависимости в виде привития интереса к другим формам отдыха таких как: спорт, чтение книг, посещение спектаклей, концертов, выставочных залов, которые в большей степени разовьют личность, и не создадут очередной зависимости.

Таким образом, необходимо знать и понимать, какой вред может нанести детям общение с компьютером. Но это совсем не означает, что компьютер – это такой невиданный монстр, который из жизни ребенка нужно исключить полностью. Вряд ли это разумно в наше компьютеризированное время. Однако знать правила безопасного обращения детей с компьютером и своевременно проводить профилактику вредного влияния компьютера на ребенка необходимо.

## Список литературы

1. Король, И. Новая энциклопедия современного мальчика / И. Король. – Минск: Попурри, 2007. – 477с.
2. Курлович, И.Т. Несовместимо с лечением духа / И. Курлович. – Минск: Полыма, 1981. – 37с.
3. Мурычина, Т. «Горькая иллюзия» / Т. Мурычина // Здаровы лад жыцця. – 2009. - № 10. – 60 с.
4. Якубович, Т. «Встреча-обучение “Сотвори свою жизнь сам”» / Т. Якубович // Здаровы лад жыцця. – 2008. №1. – 60с.
5. Национальный Интернет-портал Республики Беларусь [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://the-steppe.com/news/gorod/2018-04-17/igrovaya-industriya-segodnya-trendy-innovacii-i-bolshie-dengi> - Дата доступа: 24.09.2018, 19:16.
6. Советская Белоруссия [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.sb.by/post/111664/> – Дата доступа: 24.09.2018, 20:13.

**Приложение 1**

**Анкета**

1.Сколько лет?\_\_\_\_\_\_\_\_;

2. Пол (мужской/женский)\_\_\_\_\_\_\_\_

3.Что посещаешь?

А) компьютерный клуб (адрес)

Б) игровой клуб (адрес)

В) компьютерный и игровой клубы (адреса)

Г) играю дома

Д) сижу в социальных сетях

Буква(ы) ответа (А, Б, В, Г, Д)\_\_\_\_\_\_\_\_

4. Сколько раз в неделю играешь?

А) в компьютерном клубе

Б) в игровом клубе

В) в игровом и компьютерном клубах

Г) дома

Д) сижу в социальных сетях

Буква(ы) ответа (А, Б, В, Г, Д и количество дней в неделю, например: А-1, Г-4)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

5. Сколько времени в день проводишь?

А) в компьютерном клубе

Б) в игровом клубе

В) в игровом и компьютерном клубах

Г) дома

Д) в социальных сетях

Буква(ы) ответа (А, Б, В, Г, Д и количество часов в день, например: А-2часа, Г-4 часа)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

6. Цель:

А) коротаю время (нечем заняться)

Б) интересно

В) зарабатываю

Г) общаюсь

Буква(ы) ответа (А, Б, В, Г)\_\_\_\_\_\_\_\_

**Приложение 2**

Диаграмма 1. Ответы на вопрос: «Что посещаешь?» (8, 9, 10 классы)

Диаграмма 2. Ответы на вопрос: «Сколько раз в неделю играешь?»
(8 кл.)

**Приложение 3**

Диаграмма 3. Ответы на вопрос: «Сколько времени в день проводишь?» (8 кл.)

Диаграмма 4. Ответы на вопрос: «Сколько раз в неделю играешь?»
(9 кл.)

**Приложение 4**

Диаграмма 5. Ответы на вопрос: «Сколько времени в день проводишь?» (9 кл.)

Диаграмма 6. Ответы на вопрос: «Сколько раз в неделю играешь?»
(10 кл.)

**Приложение 5**

Диаграмма 7. Ответы на вопрос: «Сколько времени в день проводишь?» (10 кл.)

Диаграмма 8. Ответы на вопрос: «Цель?» (8, 9, 10 классы)