

В плену у «умного ящика».

Погружаясь в компьютерный виртуальный мир, человек отчуждается от реального и перестает интересоваться окружающим миром. Особенно уязвимы в этом отношении дети и молодежь, они не сформировались и легко поддаются влиянию.

В последние годы все больше родителей сетуют на то, их чада слишком много времени проводят за компьютером, пренебрегая уроками, чтением книг, рисованием, посещением кружков и общением с друзьями. Особенно волнуются мамы, не разделяя преклонения перед техническим прогрессом и обращая внимание на мораль-этическую сторону вопроса. А компьютерные игры буквально нашпигованы разного рода нечистью: монстрами, скелетами, привидениями, киборгами, людоедами... Неудивительно, что многие дети, насытив свою фантазию этими страшными образами, начинают пугаться темноты, жалуются на кошмарные сны, не соглашаются оставаться одни в комнате. Навязчивый страх темноты, смерти, одиночества характерен не только для маленьких детей, но и для подростков, увлекающихся компьютерными играми.

Детей не оттащить от компьютера, ведь страшное не только пугает, но и завораживает. Уже не говоря о том, что движущиеся цветные изображения обладают определенным гипнотическим эффектом. Вы, наверное, по себе замечали, что как трудно оторваться от экрана телевизора, даже когда показывают ерунду, нет сил отвлечься и выключить. С компьютером то же самое.

Детские врачи уже обратили внимание на то, что световые мелькания на компьютерном мониторе навязывают свои ритмы коре головного мозга. В результате у детей могут возникнуть судороги или эпилептоидные приступы. Какое-то время назад в Японии разразился скандал, связанный с тем, что компьютерная графика в мультфильме спровоцировала у детей массовые эпилептические припадки. Детских психиатров волнует еще и то, что компьютерные игры вызывают расслабляющее влияние на личность, отбивают инициативу, действуют как наркотик. Такие дети ничем больше не интересуются, становясь как бы придатком к компьютеру.

Особенно увлечены компьютером «проблемные дети»: дети с заниженной самооценкой, плохо успевающие в школе, испытывающие трудности в общении со сверстниками, повышено возбудимые и т.п. Чем больше у ребенка психологических барьеров в реальной жизни, тем глубже он погружается в виртуальную. Конечно, уход в мир фантазий всегда был присущ людям с хрупкой психикой. Но чтение книг и тем более творчество требуют усилий. А тут все просто, только нажимай на кнопки. Вот и растут дети физически ослабленными, боящимися реальной жизни. Требования у них завышены, а воли, чтобы добиться желаемого, нет. В результате несоответствия требований и возможностей возникает внутренний конфликт. Компьютер дает возможность уйти от реальности и почувствовать себя победителем.

Поэтому трижды подумайте, прежде чем покупать ребенку компьютерную игру. А лучше приучите ребенка мастерить, рисовать, лепить — в общем, что-нибудь делать руками. Компьютеру следует отвести очень скромное место в ряду других занятий и на деле демонстрируйте ребенку, что в мире очень много интересного и просиживая у «ящика», ничего полезного он не получит.