

## ЗАВИСИМОСТЬ ПОДРОСТКОВ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КАК СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА

*Зайцева Ю.А.,*

*студентка 2 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель – Михайлов С.И., ст. преподаватель*

Ключевые слова. Зависимость, игровая компьютерная зависимость, виртуальная реальность.

Keywords. Addiction, gaming computer addiction, virtual reality.

Возникновение такой социально-педагогической проблемы у подростков, как зависимость от компьютерных игр, приобретает особую значимость в глобальном мире компьютеризации. Современные дети начали активно увлекаться компьютерными играми и это, в свою очередь, сильно повлияло на их развитие и функционирование жизнедеятельности. Использование компьютера, создание новой, более актуальной информационной среды, а вместе с тем и массовое распространение компьютерных игр оставляет огромный след в развитии и воспитании подростка. Важным и значительным условием становления личности подростка стало возникновение воспитательной среды как в учреждениях образования, так и за его пределами. Компьютер является значительной частью досуга подростка, так как имеет возможность заменить телевидение, книги, музыку, многие развлечения.

Однако, по мнению Е.Л. Михайловой и К.И. Клепец, зачастую увлечение компьютерными играми приводит к возникновению зависимости от них, проявлениями чего являются «дезадаптация, неадекватное восприятие себя и окружающего мира» [1, с. 151].

Цель исследования – изучить проблемы игровой компьютерной зависимости у детей подросткового возраста.

**Материал и методы.** Материалом исследования выступили публикации следующих авторов, как А.В. Гришина, В.В. Громова, А.Ю. Гуреева. Нами были использованы такие методы исследования, как теоретический анализ литературы по изучению проблемы игровой компьютерной зависимости, анкетирование, систематический анализ.

**Результаты и обсуждение.** В связи с быстрыми темпами развития мира технологий, возрастает количество детей, которые стремительно обучаются владеть компьютерными навыками, одним из видов являются компьютерные игры. Процесс компьютеризации имеет как положительные стороны, так и отрицательные. Использование компьютера с негативной стороны наносит вред как физиологическому, так и социально-педагогическому здоровью подростка. Отрицательным примером этого процесса считается возникновение компьютерной зависимости. Определение «компьютерной зависимости» впервые возникло в 1990 году параллельно с развитием компьютерной промышленности. «Компьютерная зависимость» – состояние человека, при котором он не может прожить без данной машины, проводя перед её монитором все свободное время [2].

По причине масштабного развития компьютерных технологий, роль компьютера приобрела особую значимость в жизни современных людей. Теперь у каждого человека использование компьютера стало занимать важную часть жизни. Мы быстро осваиваем и привыкаем к возможностям использования компьютера, что иногда не замечаем, сколько времени уделяем этому увлечению. В новом мире использования информационных технологий, от компьютера стали напрямую зависеть все сферы жизнедеятельности человека. На мировом этапе развития и быстротечном темпе жизни, компьютер начал влиять на все виды деятельности человека: трудовую, интеллектуальную, творческую, коммуникативную.

Компьютерные игры для многих подростков – это повседневная и часто социальная форма проведения досуга. Но до сих пор действует озабоченность тем, что компьютерные игры связаны с отрицательными последствиями развития человека, которое перерастает в зависимость.

На современном этапе дети стали очень зависимы от работы компьютера. Анализируя статистику, 12–16% подростков, проживающих в городской среде увлечены компьютером достаточно серьёзно, что способствует из-за этого снижению уровня учёбы и замедлению личностного развития. Эта тенденция может просматриваться по результатам опросов среди детей: 86% школьников 6–8 классов средних школ увлечены компьютерными играми, а дети в возрасте 12–14 лет имеют «игровой опыт» от 6 до 8 лет [3].

Развитие широких возможностей компьютера в процессе учебной деятельности предполагает также и увеличение числа проблем, таких как «компьютер и дети», которым уделяется недостаточно внимания. Дети в подростковом возрасте имея огромное желание познавать все новое, с такой неограниченной возможностью использования компьютерной сети, стремятся использовать эту возможность по максимуму, так как расширение информационных просторов соответствует их особенностям возраста. При использовании детьми компьютера наряду с положительными сторонами, возрастают и отрицательные стороны, которые напрямую связаны с психологической нагрузкой [4].

Для того, чтобы выявить наличие зависимости от компьютерных игр на современном этапе среди детей подросткового возраста, нами было проведено исследование в виде анкетирования среди учащихся в возрасте 15–17 лет в количестве 24 человек на базе ГУО «Средней школы №2 г. Сенно».

По итогам анкетирования мы провели анализ ответов учащихся на каждый предложенный вопрос: часто ли проводишь время проводишь за компьютером – почти каждый день – 6 чел., 4 раза в неделю – 9 чел., только по наличию свободного времени – 9 чел.; сколько времени ты проводишь за компьютером – 3 и более часа – 6 чел., 1–2 часа – 4 чел., меньше 1 часа – 14 чел.; выключаешь ли ты компьютер сам – часто по просьбе родителей, если долго играю – 8 чел., редко включаю сам – 8 чел., всегда выключаю сам – 8 чел.; если есть свободное время, то как бы его используешь – играю в компьютерные игры – 10 чел., в зависимости от ситуации, как вариант могу поиграть в компьютерные игры – 7 чел., провожу время с пользой, например, помогаю родителям – 10 чел.; пропускаешь ли ты занятия или важные мероприятия, чтобы поиграть в компьютерные игры – не пропускаю – 15 чел., иногда пропускаю – 6 чел., часто пропускаю – 5 чел.; как часто у тебя возникают мысли о компьютерных играх – постоянно – 10 чел., редко – 12 чел., несколько раз – 2 чел.; что значат для тебя компьютерные игры – основное занятие – 11 чел., ничего не значат – 8 чел., много значат, но не являются основным занятием – 5 чел.; что ты изначально делаешь, когда приходишь домой – сразу иду играть в компьютерные игры – 7 чел., когда как, могу сесть за компьютер – 8 чел., точно не буду садиться за компьютер – 9 чел.

По результатам тестирования выявлено, что 50% учащихся средней школы №2 г. Сенно довольно часто пользуются компьютером, 16% учащихся имеют серьезные признаки зависимости от компьютерных игр, 33% – не имеют признаков игровой компьютерной зависимости. Исходя из проведенного анкетирования, можно сказать, что в современном мире подростки очень сильно увлекаются компьютером, пренебрегая другими видами деятельности. Причиной этого является быстрый темп развития компьютерных технологий, который носит глобальный характер и вместе с этим втягивает подростка в свои сети активного использования.

**Заключение.** Таким образом, в связи с быстрыми темпами развития компьютерных технологий в современном мире проблема зависимости от компьютерных игр приобретает масштабный характер и требует особого внимания к её решению, что подтверждается результатами проведённого исследования. Половина учащихся средней школы г. Сенно часто пользуются компьютером, в основном играя в компьютерные игры; 16% учащихся имеют яркие признаки компьютерной зависимости; 33% учащихся не имеют предпосылок к игровой компьютерной зависимости. По итогам исследования можно сделать вывод о том, что данная проблема компьютерной зависимости у детей подросткового возраста является актуальной на современном этапе развития человека. Так как компьютерные технологии в современной мире приобретают всё большую значимость, вместе с этим растёт и проблема зависимости от компьютера. В первую очередь, это касается детей подросткового возраста, которые больше всего подвержены влиянию компьютера.

В этом возрасте ребёнок хочет узнать много всего нового и интересного в открытой и доступной ему форме. Компьютер же является самым подходящим для этого средством для получения разной информации, что является положительной стороной компьютеризации. Но есть и вторая сторона использования компьютера, которая негативно влияет на развитие подростка. Она проявляется в чрезмерных играх на компьютере, которые способствует возникновению игровой компьютерной зависимости. Поэтому важно сразу предотвратить предпосылки к её появлению, а именно ограничивать время проведения подростка за компьютером, создавая условия для социализации личностного развития ребёнка.

1. Клепец, К.И. Причины возникновения гаджет-зависимости у подростков / К.И. Клепец, Е.Л. Михайлова // Повышение качества профессиональной подготовки специалистов социальной и образовательной сфер: сборник научных статей. – Витебск: ВГУ имени П. М. Машерова, 2022. – С. 148-152. – Режим доступа: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/33052.pdf>. – Дата обращения: 12.09.2022.

2. Гуреева, А.Ю. Интернет-зависимость: современное состояние проблемы / А.Ю. Гуреева // Бюллетень медицинских интернет-конференций. – 2015. – №2. – С. 10–11.

3. Громова, В.В. Компьютерные игры: зачем играют школьники? / В.В. Громова // Здоровье – основа человеческого потенциала: проблемы и пути их решения. – 2016. – С. 3–4.

4. Гришина, А.В. Структура субъектности подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости / А.В. Гришина // Вестник Мининского университета. – 2018. – №4. – С. 6–7.

## **ПРОБЛЕМЫ ОКАЗАНИЯ ГОСУДАРСТВЕННОЙ АДРЕСНОЙ СОЦИАЛЬНОЙ ПОМОЩИ В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ**

***Захаренков С.А.,***

*студент 5 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель – Михайлов С.И., ст. преподаватель*

Ключевые слова. Социальное обслуживание, государственная адресная социальная помощь (ГАСП), социально уязвимые слои населения, территориальный центр социального обслуживания населения (ТЦСОН).

Keywords. Social services, state targeted social assistance (GASP), need criteria, territorial center for social services of the population (TCSON).

Социальная поддержка малоимущих слоев населения является одной из неотъемлемой части социальной политики белорусского государства. С 2001 г. в Республике Беларусь работает система государственной адресной социальной помощи (далее ГАСП), получателями которой стали тысячи человек. Система ГАСП направлена на временное оказание материальной поддержки малообеспеченным семьям (гражданам) для преодоления трудной жизненной ситуации. Для того, чтобы этот механизм был эффективен, он менялся (можно сказать совершенствовался) на протяжении всего времени предоставления [1, с. 176].

Качество жизни населения, как правило, определяется жизненными потенциалами общества, тех социальных групп, отдельных граждан, которые в него входят. Здесь идет соответствие характеристик процессов, условий и результатов жизнедеятельности отдельных ячеек общества социально-позитивным потребностям, ценностям и целям. То есть проявляется качество жизни в положительной удовлетворенности людей самими собой и своей жизнью.

Адресная социальная помощь – это государственная финансовая поддержка, которая оказывается с целью:

- увеличить средний показатель месячного дохода населения;
- сделать основные виды услуг и потребностей доступными различным категориям населения;
- повысить финансирование малоимущих слоев населения;
- поддержать уровень жизни граждан, у которых не хватает средств к существованию [2].