

GAME – ЗАЛЕЖНІСТЬ

Гадаю, кожен із вас хоч раз у житті забавлявся або бачив як інші граються із кішкою за допомогою лазерної указки. Важко сказати, що в цей момент відбувається в голові у тварини. Хоча, по суті справи, це мало чим відрізняється від людини, поглинутої комп'ютерною грою. Але чи розуміє геймер, що кольорові точки – це лише гра, чи сприймає все більш серйозно?

Тридцять років тому комп'ютерні ігри були тільки на роботі, потім вони з'явилися у нас в дома, а тепер – у нас в карманах. Їм залишилось тільки забратись в середину нас. Хоча, думаю, це вже трапилось. Яскравим прикладом є усім добре відома гра «Pokemon». Всього за декілька днів з моменту випуску мобільної гри в США, Австрії і Новій Зеландії вартість компанії Nintendo зросла на 11 мільярдів доларів. Але в цьому могутньому механізмі є один недолік. Разом із стрімким ростом акцій компанії зростає і кількість жертв підліткового віку.

Якщо довго продовжувати чинити якийсь гріх, то система сприйняття людини змінюється патологічно. Наприклад, садист буде отримувати патологічне задоволення від мучення інших людей. Те ж саме відбувається у людини, яка потрапила в ігрову залежність. Вона починає «ловити кайф» від цього гріха, котрий експлуатує зону стресу. Якщо людина не грає то шукає яесь інше патологічне джерело постійного стресу. При цьому нервова система починає виснажуватись.

Ви напевно чули в закордонних новинах, як підліток розстріляв в школі дітей. Чому так відбулося? Це трапилось саме тому що “стрілялки” дозволяють зробити вбивство психологічно більш прийнятним. Існують визначені комп'ютерні програми для воєнних, котрі як раз і учать вбивати ворога. (Трохи історії: під час другої світової війни виянилось, що американські солдати, які добре попадали в мішені на заняттях не могли вбити противника наживо. Це відбувалося як раз через те, що вони стріляли тільки по мішенях, а на війні – живі люди. Спрацьовував психологічний бар'єр. Тому і почали за допомогою комп'ютера прививати цей навик.)

Оскільки ми вже заговорили про осіб дорослого віку, то давайте приділимо трохи уваги їм і дізнаємось, як впливає комп'ютер на дорослу людину, у якої вже сформувалась психика. Гадаю, усі знають, що дорослі люблять витратити свої гроші в ігрових автоматах, а потім діставши ще грошей програють і їх. Таких людей багато і вони, буває, виграють трохи грошей, але що буває частіше програють ці ж гроші. Ігрові автомати це теж комп'ютери – штучний інтелект свого роду. Який же механізм комп'ютерного впливу тут? Все дуже просто. До дорослої людини підходять, так як свого часу робив академік Павлов із собачками. Уявіть таку ситуацію: в ігровий клуб заходить людина, в цьому клубі все мигає, блимає і грає, увага розсіюється, а коли так, то людина вже не здатна аналізувати ситуацію. Потім особа кидає гроші в автомат і натискає кнопку, все на екрані починає гудіти і блимати і апарат вітає переможця. Виходить те ж саме, що і у собак Павлова, лампочка – м'ясо – слина, потім Павлов прибирає м'ясо,

проте слина продовжує виділятися. Тут те ж саме: гроші – виграш – позитивні емоції. Навіть якщо ми приберемо з цього “ланцюга” виграш, залишаються позитивні емоції від виграшу, ось і утворилася рефлекторна дуга. І біжить доросла людина в клуб і просаджує свої чесно зароблені гроші.

Сьогодні, @ – друг людини, Facebook – колекція друзів. Що ж буде у майбутньому? Мабуть, будуть іти чутки, що існує життя за межами екрана. Хоча...це будуть лише чутки. «У вас щасливий нік» – скаже циганка, заглянувши у вашiPad. Ні, це не жарти – це цілком ймовірно майбутнє. Раніше за якусь провину, ми забороняли дітям виходити на вулицю. А тепер, замість цього, ми не дозволяєм їм включати комп'ютер.

Нам в дитинстві говорили, що нас приніс лелека, чи в капусті знайшли. Подумайте, що ми скажемо нашим дітям, що ми їх із інтернету скачали?

*Науковий керівник: Хоменко-Семенова Л.О.,
канд. пед. наук, доцент*

УДК 159.922:32-053.6 (043.2)

Куца К.В.

Національний авіаційний університет, Київ

ПОЛІТИЧНА СВІДОМІСТЬ ЯК ЕЛЕМЕНТ СОЦІАЛІЗАЦІЇ МОЛОДІ

В сучасному суспільстві, при роботі різних політичних режимів, різноманітності у системі потреб і поглядів кожного громадянина, політичних лідерів та залежності розвитку суспільства від стратегії розвитку держави, яку обирає держава, постає необхідність у високому рівні сформованості політичної свідомості у найактивнішої та найвпливовішої ланки суспільства-молоді. Категорію «політична свідомість» активно вивчали у СРСР О.К.Уледов та Б.А.Грушині її вивчення продовжується в сучасній політології та політичній психології. Політична свідомість є однією із найважливіших категорій даних наук. Політична свідомість – це система знань, оцінок, настроїв, почуттів, за допомогою яких відбувається усвідомлення політичної сфери суб'єктами – індивідами, групами, націями[1]. В процесі своєї соціалізації молода людина засвоює вже прийняті правила, норми та цінності суспільства, в тому числі політичні, та будує власну систему сприйняття та відношення до політичної сфери держави. Вона накладає на вже набутий досвід, знання та цінності шляхом проходження соціальних інститутів – на етапі молодості починається професійна реалізація, пробудження інтересу до різних сфер життя, творча активність та жага до змін, в тому числі і суспільства. Усвідомлення молодою людиною своєї національної належності та групової ідентичності, власних прав, свобод, відповідальності перед іншими, неможливість реалізації як індивідуальних, так і групових потреб без формування зв'язків із владою – є умовами формування політичної свідомості. Як соціальний феномен, політична свідомість в соціально-політичному житті особистості виконує декілька функцій: пізнавально-інформаційну, оцінну, регулятивну, мобілізуючу. Пізнавально-інформаційна функція заключається у пізнанні політичної системи, політичних настроїв та