

МИНИСТЕРСТВО СЕЛЬСКОГО ХОЗЯЙСТВА
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Казанский государственный аграрный университет»

Институт экономики

Кафедра экономики и
информационных технологий

Контрольная работа по дисциплине
«Информационно-аналитические технологии государственного и
муниципального управления»

Выполнила: студент 1 курса
группы М322-04
Сибгатуллина Э.С.
Шифр ЭМ322485К

Проверил: к.э.н., доцент Газетдинов Ш.М.

Казань – 2023 г.

Влияние компьютерных сетей на человека

Длительная работа за компьютером негативно сказывается на многих функциях нашего организма: высшей нервной деятельности, эндокринной, иммунной и репродуктивной системах, на зрении и костно-мышечном аппарате человека. Что это может означать для простого человека? Все что угодно! От испорченного зрения до варикозного расширения вен на ногах. Честно говоря, все это Вы можете «заработать» и без компьютера, просто ведя несбалансированный образ жизни. Компьютер является лишь еще одним звеном в той же цепи: недостаточный отдых, малоподвижный образ жизни, неорганическое питание и т.д.

Все вышеперечисленные недуги безусловно отразятся и на Вашем психическом состоянии. Однако сейчас речь пойдет о том влиянии компьютера, которое напрямую связано с нашей психикой. И если зрение, слух могут испортиться посредством клавиатуры, «мыши» или монитора, то на психику в первую очередь влияют более, так сказать, виртуальные вещи - игры и интернет. Это то что «затягивает», то, от чего невозможно оторваться, то, без чего многие больше не представляют своей жизни -это маниакальная зависимость от интернета или от игр. Если угодно, интернето-мания, игромания.

Прежде всего необходимо сразу сказать, что речь идет о многочасовом сидении за компьютером. Второе, мы имеем в виду людей, которые проводят свое время в чатах, форумах, за играми, а не занимаются работой в интернете (сбором информации и т.п.). Кстати, они составляют около 90% от всех «долгосидящих» в сети. Отсюда следует третье положение: портрет этой аудитории. Собственно, он-то и является основополагающей причиной подобного времяпрепровождения, с вытекающими из этого последствиями. Людям, проживающим свою жизнь в интернете зачастую необходима социальная поддержка, у них большие трудности в общении, они испытывают неудовлетворенность, низкую самооценку, закомплексованность, застенчивость

и т.п. Все эти проблемы «решает» Интернет! Интернет как будто говорит им: «Идите в чат, представляйтесь кем угодно, удовлетворяйте любые свои желания и ничего не бойтесь!» И люди спешат уйти в безопасную для них среду, ни к чему не обязывающую жизнь. Таким образом, они, во-первых, усугубляют те свои черты характера, от которых хотели бы избавиться, а также приобретают новые: уход от реальности посредством изменения своего психического состояния, виртуально изменяя свой пол, возраст. Безусловно, постепенно такой образ жизни, образ мысли, пропитывает все уровни их жизни. Человек начинает действовать и думать по-другому. Он по-другому решает бытовые вопросы, семейные, личные, профессиональные, партнерские и т.д.

Компьютер может стать другом или заклятым врагом, может помочь в беде, а может добавить кучу проблем, может помочь найти единомышленников, а может привести к одиночеству

Современный информационный мир оставил далеко позади ориентиры в направлении гармонии, традиции, гуманизму. Появились новые приоритеты. Прежде всего - это потребление, информация, ускорение. Появились новые информационные технологии, которые помогают в развитии и самореализации человека.

Информационная среда глобальной сети как нельзя лучше подходит для такой задачи, как управление (в том числе и зомбирование) большими массами людей. Наибольшему управлению подвергаются дети.

Сегодня информационно - коммуникационные технологии предоставляют беспрецедентные возможности для детского обучения и творчества. В то же время, серьезной проблемой во всем мире стало злоупотребление плодами информационно-коммуникационных технологий и их использование для совершения преступлений против детей. В первую очередь необходимо решить проблемы распространения в Сети порнографии, пропаганды расизма, ксенофобии и подстрекательства к насилию. В этом же ряду стоят вопросы пропаганды наркотиков, проституции и других социально опасных явлений.

Если в реальной жизни мы изолируем опасных людей, то в Интернете сегодня этого не происходит. Отсюда можно сделать выводы об опасностях мировой паутины.

В современной России, переживающей кризисные явления в политической, экономической и общественной областях жизни среди значительной части учащихся школ и студентов средних специальных учебных заведений обостряются межличностные конфликты, проявляются бездуховность, жестокость, отсутствие доброты, человечности, чуткости в отношениях наблюдается асоциальное поведение, связанное с недостаточным развитием культуры. Особенности радикальных изменений, происходящих в обществе связаны с переоценкой ценностей. На протяжении многих лет наблюдалось отчуждение человека от подлинной культуры, национальных корней, традиций и ценностей. В связи с этим обострился кризис общественного сознания, выражающийся в усилении криминогенности общества, росте преступности, в том числе и детской. Ослабление внимания государства к вопросам формирования культуры, ценностей нравственного воспитания приводит к изменению психологии подрастающего поколения. Социологические исследования подтверждают ориентацию большинства школьников и студентов на материальные блага, а не духовные ценности, не на ценности культуры. Идеалами детей становятся герои-бандиты, а не герои-патриоты.

В подростковый период, который иначе называют переходным, нервная система подростка еще не способна выдерживать сильные и длительно действующие раздражители и под их влиянием часто переходит в состояние торможения. Основной деятельностью этого периода является учебная, в ходе которой подросток не только осваивает навыки и приемы получения знаний, но и обогащается новыми смыслами, мотивами и потребностями, овладевает навыками социальных взаимоотношений. Очень важно, какие навыки и знание

получает ребенок в этот период. Поэтому я считаю главной целью своей работы - рассмотреть влияние Интернета на подростков.

Интернет в российском массовом сознании предстает, прежде всего, гигантским хранилищем информации. Формирование подобного образа глобальной сети произошло главным образом стараниями СМИ. В большинстве публикаций отношения «Человек - Сеть» рассматриваются как утилитарные, потребительские и обезличенные - зашел человек в Сеть, нашел нужную ему информацию, скопировал ее на свой компьютер и вышел из Сети. Причины вполне понятны -- огромный объем информации, сосредоточенной в Интернет, ее хаотичность и не структурированность требуют от новичка хотя бы минимальных знаний о доступных информационных ресурсах и стратегиях поиска необходимой информации.

Условия развертывания информатизации психического начала человека требуют специального учета, так как только в этом случае новые возможности информационного общества могут быть в полной мере использованы для всестороннего развития человека. Не учет специфики психических начал человека, стихийная информатизация чревата трудно прогнозируемыми в полной мере отрицательными общественными последствиями информатизации.

У людей различна психологическая устойчивость к процессам информатизации. Необходимо точное определение предельно допустимых нагрузок на психику у различных социальных групп в условиях возрастающих потоков информации.

В настоящий период развивается новое научное направление - информационная (компьютерная) психология.

Компьютерная наркомания ничем не отличается от простой наркомании. Компьютерная наркомания - это болезнь, развивающаяся постепенно.

Конструирование виртуальных личностей носит возрастной характер и связана с самоопределением. Многие психологи отмечают существование кризиса идентичности в подростковом возрасте, когда собственное «Я»

представляется подростку размытым. При этом виртуальные личности могут выполнять функцию самоверификации.

С постоянным развитием компьютерных технологий растет как число людей, активно использующих компьютер в рабочих целях, так и чрезмерно увлекающихся компьютерными играми и использованием интернета, так называемых компьютерных аддиктов (под термином аддикт мы будем понимать зависимых пользователей). Как и всему новаторскому, влиянию новых технологий в большей степени подвержено молодое поколение (10-30 лет).

В западных странах существует официальный термин "патологическое использование компьютера". В настоящее время этот термин ("патологическое использование компьютера") употребляется для той категории лиц, которая патологически использует компьютер в целом, включая виды использования, не относящиеся к социальным. Хотя существование психологической зависимости от компьютерных игр и использования интернета все еще вызывает сомнения, как у специалистов, так и самих людей, увлекающихся современными компьютерными технологиями.

Общие чертами компьютерной зависимости является характерный ряд психологических и физических симптомов, тесно связанных между собой:

Психологические симптомы: хорошее самочувствие или эйфория за компьютером,

невозможность остановиться, увеличение количества времени, проводимого за компьютером, пренебрежение семьей и друзьями, ощущения пустоты, депрессии, раздражения не за компьютером, ложь работодателям или членам семьи о своей деятельности, проблемы с работой или учебой.

Физические симптомы: синдром карпального канала (туннельное поражение нервных стволов руки, связанное с длительным перенапряжением мышц), сухость в глазах, головные боли по типу мигрени, боли в спине,

нерегулярное питание, пропуск приемов пищи, пренебрежение личной гигиеной, расстройство сна, изменение режима сна.

Патологическое использование компьютера, возможно, не так опасно в своем влиянии на человека, как, например, алкоголизм или наркомания (химические зависимости). Однако очевидно, что компьютерная аддикция все же негативно влияет на личность человека.

Некоторые авторы, проводившие беседы с аддиктами и их родственниками, отмечают наличие у аддиктов эмоциональных нарушений, которые выражаются в высоком уровне тревоги и депрессии. Беседы с родственниками аддиктов показывают, что большинство последних "излишне раздражительны", "вспыльчивы", эмоционально неустойчивы.

Исходя из этого разделения, которое, кстати, одобряют большинство аддиктов, проблему можно представить так: аддикты постоянно находятся в состоянии фрустрации и сниженного настроения в реальном мире, что подтверждается высокой тревожностью и депрессией (с помощью клинико-психопатологического метода). Что происходит с ними во время игры более менее объективно выявить сложно, так как любое отвлечение от игры - это выход из виртуальной реальности. Однако из бесед с аддиктами можно сказать, что в процессе игры их настроение существенно улучшается, а наблюдения показывают, что в процессе игры у человека присутствуют положительные эмоции. Положительные эмоции, сопровождающиеся подъемом настроения, бывают, по словам аддиктов, также в ситуации "предвкушения" компьютерной игры.

Таким образом, одна из возможных причин снижения настроения у аддиктов - это наличие постоянной потребности в компьютерной игре и, одновременно с этим, невозможность полного удовлетворения этой потребности.

Другая возможная причина отклонений в эмоциональной сфере аддиктов - это субъективное переживание аддиктами на сознательном уровне

практической бесполезности увлечения компьютерными играми и, вследствие этого, собственной бесполезности, наряду с невозможностью прекращения увлечения в силу психологической зависимости. Речь идет о своего рода когнитивном диссонансе - противоречии между представлениями человека о "нормальной", социально одобряемой жизни, и самой жизнью аддикта. Иными словами аддикт находится в ситуации противоречия самому себе.

Описанные проблемы адаптации присущи больным и другим форм зависимостей, в отличие от следующей причины отклонений в эмоциональной сфере игровых аддиктов, которая отличается тем, что является специфичной только для игровой компьютерной зависимости. Наряду с бегством от реальности игровыми аддиктами движет также потребность в принятии роли, которая и служит ключом к пониманию еще одной важной причины дискомфорта и снижения настроения у аддиктов. Дело в том, что потребность в принятии роли другого - это форма познавательной потребности, присущей всем людям. Когда мы говорим не об аддиктах, а о нормальных людях, увлекающихся компьютерными играми, мы говорим о нормальном удовлетворении познавательной потребности.

Применительно к аддиктам, в большинстве случаев, речь идет о потребности в принятии роли виртуального компьютерного персонажа как компенсации дезадаптации в реальном мире. Аддикт стремится войти в роль компьютерного персонажа, обрести свое "виртуальное Я", потому что "Я виртуальное" не испытывает проблем адаптации - оно сильное, умное, ловкое, ему доступно оружие, деньги, на которые можно купить все в виртуальном мире и т.д. Но человек понимает, что он живет в реальном мире, где он далеко не так силен и богат, а главное, что он смертен, в отличие от своего виртуального героя. Таким образом, "Я виртуальное" и "Я реальное" - являются противоположностями (можно задаться вопросом о возможных раздвоениях личности).

С этой точки зрения, выход из виртуальной реальности - это возвращение из роли сверхчеловека в свое обычное состояние, которое куда меньше устраивает аддиктов. Сравнение себя с компьютерным героем, глазами которого аддикт смотрит на виртуальный мир, усиливает проблемы дезадаптации, повышает тревожность человека, что напрямую влияет на изменение общего фона настроения вплоть до дисфории и депрессивных состояний.

Уйти от реальности, принимая чужую роль, пытаются лишь дезадаптивные личности, неадекватно оценивающие себя. Поскольку высокая тревожность является критерием дезадаптации, можно предположить, что игровые аддикты изначально тревожны, т.е. этой психологической особенностью они обладают до начала формирования зависимости от них.

Виртуальный мир компьютерных игр, в которые играют аддикты, зачастую жесток и беспощаден, настроен враждебно к виртуальному герою. Сам же герой противостоит этому миру, имея для этого все необходимое: силу, ум, знания, оружие, средства защиты и т.д. Ему приходится "убивать" компьютерных "врагов", а те, в свою очередь, пытаются "убить" его. Человек, находясь длительное время в такой среде, переносит ее законы на реальный мир: начинает чувствовать себя более уязвимым, считает, что большинство людей враждебно настроены и мир в целом является более опасным, чем есть на самом деле. Такое отношение человека к окружающему миру и будет называться высоким уровнем тревожности личности.

Другой разновидностью компьютерной зависимости является так называемая "интернет-зависимость". Первыми с этой проблемой столкнулись врачи-психотерапевты, а также компании, использующие в своей деятельности Интернет и несущие убытки, в случае, если у сотрудников появляется патологическое влечение к пребыванию в Сети. Интернет-зависимость имеет общие черты с зависимостью от игр, но и некоторые отличия.

Чтобы отличить времяпрепровождение в сети, характерное для лиц, которым по роду деятельности приходится в рабочее время находиться он-лайн от аддиктивной реализации в виде пребывания в сети, необходимо учитывать особенности аддиктивного поведения.

Аддиктивное поведение характеризуется стремлением ухода от реальности посредством изменения своего психического состояния. Т.е. вместо решения проблемы "здесь и сейчас" человек выбирает аддиктивную реализацию, достигая тем самым более комфортного психологического состояния в настоящий момент, откладывая имеющиеся проблемы "на потом". Этот уход может осуществляться различными способами. Элементы аддиктивного поведения в той или иной степени присущи практически любому человеку (употребление алкогольных напитков, азартные игры и пр.). Проблема аддикции (патологической зависимости) начинается тогда, когда стремление ухода от реальности, связанное с изменением психического состояния, начинает доминировать в сознании, становясь центральной идеей, вторгающейся в жизнь, приводя к отрыву от реальности. Происходит процесс, во время которого человек не только не решает важных для себя проблем (например, бытовых, социальных), но и останавливается в своем личностном развитии. Важно отметить, что аддиктивная реализация включает в себя не только аддиктивное действие, но и мысли о состоянии ухода от реальности, о возможности и способе его достижения.

Если сравнивать Интернет-зависимость с другими видами зависимостей, то можно обнаружить достаточное число общих черт. Ряд авторов считает, что существует так называемый зависимый тип личности (болезни зависимого поведения) и люди имеющие такие черты попадают в группу риска в отношении злоупотребления вредными веществами, психологической зависимости от другого человека, зависимости от еды, Интернет-зависимости. Этими чертами являются крайняя несамостоятельность, не умение отказать, сказать "нет" (то, что в народе называют слабой волей) из-за страха быть

отвергнутым другими людьми, ранимость критикой или неодобрением, нежелание брать на себя ответственность и принимать решения, и как следствие сильное подчинение значимым людям; все это характеризует пассивную жизненную позицию, когда человек отказывается первым вступать в контакт с окружающими и самостоятельно принимать решения.

Таким образом, благодаря общению в Интернете люди, склонные к созданию зависимостей, компенсируют свои потребности в общении и чувстве защищенности. Чрезмерное влечение к общению в интернет крайне негативно влияет на личность пациента и его социальное общение.

Так, например, американский суд лишил родительских прав 35-летнюю жительницу штата Флорида, которая так увлеклась интернетом, что перестала уделять должное внимание двум своим детям. После развода с мужем она поставила в своей спальне компьютер, повесила на дверь замок и проводила у машины целые сутки, не отвечая на призывы детей.

Таким образом, можно сделать вывод, что интернет-зависимость является одним из способов аддиктивной реализации, характерной для лиц, имеющих определенный преморбидный фон (т.е. личностные особенности, способствующие формированию собственно аддиктивной личности, либо аддиктивной реализации с помощью Интернет у уже сформировавшегося аддикта). Вряд ли стоит ожидать широкого распространения интернет-зависимости, о котором нас предупреждали СМИ, учитывая данные об этиологии и эпидемиологии данного расстройства, однако такие пациенты уже существуют "здесь и сейчас" и с течением времени меньше их не станет.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Ахрямкина, Т.А. Ребёнок и компьютерная зависимость / Т.А. Ахрямкина // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: "Информатика и информатизация образования". - 2020. - № 1. - С. 14-16.
2. Баринов, В.В. Компьютерные сети: Учебник / В.В. Баринов, И.В. Баринов, А.В. Пролетарский. - Москва: Academia, 2019. - 192 с.
3. Куроуз, Д.Ф. Компьютерные сети. Нисходящий подход / Д.Ф. Куроуз, К.В. Росс. - Москва: Эксмо, 2020. - 912 с.
4. Олифер, В.Г. Компьютерные сети. Принципы, технологии, протоколы: Учебник / В.Г. Олифер, Н.А. Олифер. - СПб.: Питер, 2020. - 176 с.
5. Малиновская, М.А. Потенциальные риски для детей и подростков в интернет-среде: анализ проблематики и профилактика интернет-аддикций / М.А. Малиновская, О.А. Савельева // Информатика и образование. ИНФО. - 2020. - № 5. - С. 31-34.