



ZESPÓŁ PORADNI NR 3

Poradnia Psychologiczno - Pedagogiczna nr 6

Specjalistyczna Poradnia Wczesnej Diagnostyki i Rehabilitacji

20 - 863 Lublin, ul. Młodej Polski 30

tel./ fax (81) 741- 09- 30; 0-501-37-00-90

www.zp3.lublin.pl / e-mail: zp3@um.lublin.pl

Dziecko w sieci. ZAGROŻENIA



KOMPUTEROMANIA

W czasach ogromnej popularyzacji mediów, zwłaszcza Internetu oraz nasilającego się pędu życia osób dorosłych, obserwuje się zjawisko **komputeromanii**, występujące wśród dzieci i młodzieży. Zaganiani i przemęczeni rodzice nie zwracają do końca uwagi, czym zajmują się i jak spędzają wolny czas ich pociechy. Psychologowie biją na alarm, nagłaśniając wciąż, sprawę **uzależnienia od komputerów**. Owo uzależnienie najczęściej obserwuje się **u młodzieży** w wieku szkolnym oraz, co gorsza, nawet **u małych dzieci**. Wirtualny świat jest w stanie zainteresować sobą już nawet **kilkulatków**, którzy mogą oglądać w Internecie **bajki i kreśkówki** oraz **grać w** różnego rodzaju **gierki**. O dziwo, nasze dzieci nie odczuwają w ogóle przesytu tego rodzaju rozrywką, a na polecenie o **odejściu od komputera często reagują agresywnie** i z niezadowoleniem.

Jak zaradzić występującemu problemowi? Odpowiedź nie jest skomplikowana i wręcz nasuwa się sama. **Naszym dzieciom należy się więcej naszego cennego czasu i miłości**, nie tylko tej deklarowanej.



KORZYŚCI KORZYSTANIA Z INTERNETU

Internet (inter- + ang. net - sieć) to według Wielkiej Internetowej Encyklopedii Multimedialnej globalna sieć komputerowa łącząca ze sobą miliony komputerów na całym świecie, umożliwiając ich użytkownikom wzajemne przesyłanie informacji za pomocą sieci telefonicznej, łączy światłowodów albo satelitarnych.

- Internet **kształci**, pomaga się rozwijać.
- Szybka **komunikacja** z ludźmi na całym świecie (np. przesyłanie e-maili, czat).
- Szybkie **przesyłanie informacji**, listów, zdjęć (darmowa poczta).
- **Edukacja** i szybkie znajdowanie informacji.

→ **Rozrywka**: gry przez Internet, czat z różnymi osobami a także czytanie różnych artykułów np. o swoim idolu na różnych portalach.

GRY KOMPUTEROWE ŹRÓDŁEM PRZEMOCY I AGRESJI

Komputer u młodzieży **rozwija wyobraźnię, spostrzegawczość, koordynację wzrokowo-ruchową, logiczne myślenie, rozwój intelektualny**. Jednak wielogodzinne spędzanie czasu przed komputerem na grach zainstalowanych na dysku lub grach sieciowych negatywnie wpływa na naszą młodzież.

Gry powodują oderwanie się od rzeczywistości, przejście do świata marzeń, gdzie są proste zasady, reguły.



Gry brutalne, zawierające dużo walki, krwi, przemocy powodują **zmiany w zachowaniach** człowieka. Wzmaga to intensywna grafika, efekty dźwiękowe. Wywołują u młodzieży niepokój, podniecenie, frustrację. Młodzież dostrzega złe strony świata, przybiera imiona i nazwiska fikcyjnych bohaterów. Zafascynowani grą zapominają nawet o fizjologicznych potrzebach - nie jedzą, nie piją. **Agresywne treści przenoszą do świata rzeczywistego.**

Niekontrolowanie czasu gry na komputerze powoduje:

- zanik więzi rodzinnych
- zanik więzi rówieśniczych
- choroby (ból kręgosłupa, stawów)
- przemoc fizyczną, słowną
- rozwój popędów seksualnych
- zaniedbywanie obowiązków
- popadanie w uzależnienia
- Efekt Emeryta
- tendencję do bycia obsesyjnym
- zubożenie na widok scen przemocy
- naśladowanie scen przemocy.

SECOND LIFE. WIRTUALNE DRUGIE ŻYCIE

Częściowo płatny, wirtualny świat. Postać, stworzona w **Second Life**, nie posiada jakichkolwiek statystyk czy profe-

sji. Gracz sam wybiera płeć bohatera, ubiór, sytuację materialną. Nie ma tam chorób, biedy, starości, brzydoty.

Drugie dno gry – **nie ma tu żadnych ograniczeń** – kupujemy sobie narzędzia płciowe – możemy ich użyć, zapłacić za wirtualny seks, prostytuować się.



ZAGROŻENIA W INTERNECIE

- gry komputerowe
- second life
- narkotyki
- kluby samobójców
- zagrożenia psychiczne
- zagrożenia fizyczne
- przestępstwa teleinformacyjne

MŁODZIEŻ I NARKOTYKI

Internet to wspaniałe narzędzie dla łatwego kontaktu z narkotykami. W 2007 roku znaleziono 238 , a w 2008 roku 347 polskich **stron i adresów o narkotykach**.

Na stronach tych znajduje się:

- wymiana informacji np. blogi (wspomnienia ponarkotykowe - „mój pierwszy raz”)
- wskazówki praktyczne np. jak brać lub jak uprawiać narkotyki
- oferty handlowe bezpośrednio i pośrednio
- upowszechnianie nowych środków – pseudonarkotyki (brak ich na liście narkotyków)
- top listy – ranking stron oferujących marihuanę
- muzik listy – muzyka, która wpływa na podświadomość młodzieży.



KLUBY SAMOBÓJCÓW

W Internecie można znaleźć na forach lub blogach informacje **jak skutecznie i bezboleśnie popelnić samobójstwo**. Skupiają się tam ludzie zagubieni w życiu, dość często szukający jak skutecznie pozbawić się życia. W 2007 roku było 45 stron namawiających do samobójstwa.

ZAGROŻENIA PSYCHICZNE

- zaburzenia funkcji poznawczych
- ucieczka w świat wirtualny
- patologie społeczne – agresja, dostęp do grup patologicznych
- syndrom przymusu bycia online – ponad 70 godzin tygodniowo
- technohipnoza – w czasie bajek, filmów
- ASC – zmienne stany świadomości (jak po alkoholu), uzależnienia od programów stosujących psychomanipulację,
- padaczka ekranowa

FAZY ROZWOJU UZALEŻNIENIA OD INTERNETU

I. Faza wstępna

- przebywanie w sieci sprawia przyjemność
- wzrost ochoty na coraz częstsze przebywanie w sieci.

II. Faza ostrzegawcza

- szukanie okazji do jak najczęstszego przebywania w sieci,
- rozładowanie napięcia poprzez sieć
- próby korzystania z sieci w ukryciu.

III. Faza krytyczna

- spadek innymi zainteresowaniami nie związanymi z siecią
- zaniedbywanie wyglądu zewnętrznego.

IV. Faza chroniczna

Jedyny świat to świat wirtualny.



SYMPTOMY UZALEŻNIENIA

- niepokój, złe samopoczucie
- nadpobudliwość, rozdrażnienie
- agresywne zachowanie
- lęk, depresja po odejściu od komputera
- myślenie, mówienie i częste wykonywanie czynności związanych z komputerem
- zaniedbywanie obowiązków
- rezygnacja z innych form spędzania czasu
- unikanie kontaktów z rówieśnikami i rodziną
- okłamywanie rodziców.

ZAGROŻENIA ZDROWIA FIZYCZNEGO

- nadwyrężony kark
- wada postawy
- zmęczony wzrok
- brak sprawności ruchowej
- nadmierny hałas (35-70 db) powoduje zmęczenie układu nerwowego.

ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

- I** NFORMACJE – nie udzielaj
- N** IEZNAJOMI – nie ufaj
- T** Y – odpowiadaj za siebie
- E** TYKIETA – przestrzegaj
- R** ODZICE – ufaj
- N** IEUCZCIWOŚĆ – wystrzegaj się
- E** DUKACJA – ucz się i ucz rodziców
- T** ECHNIKA – używaj



Literatura cytowana:

- Andrzejewska A., Bednarek J, Szarżała D., Cyberprzestrzeń – szanse, zagrożenia, uzależnienia, Wydaw. Pedagogium, Warszawa 2007.
- Andrzejewska A., Dziecko w cyberprzestrzeni, Wydaw. Pedagogium, Warszawa 2007.
- Andrzejewska, (Nie)bezpieczny komputer, Wydaw. APS, Warszawa 2008.
- Bednarek J., Multimedia w kształceniu, Wydaw. PWN, Warszawa 2006.
- Gała A., Ulfik I. (red.), Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci, Wydaw. UMCS, Lublin 2000.
- Kamińska – Żyła M., Ergonomia stanowiska komputerowego, Wydaw. AGH, Kraków 2000.
- Spot Stowarzyszenia MONAR.
- www.naszemaluchy.pl
- www.sp23.plocman.pl/informatyka/badania.html
- rmx84.w.interia.pl
- kochanedzieciaki.pl