

Школьную верстку сверстаем
в статью!

ПЕРЕ

ВЫПУСКАЕТСЯ
С 2006 ГОДА

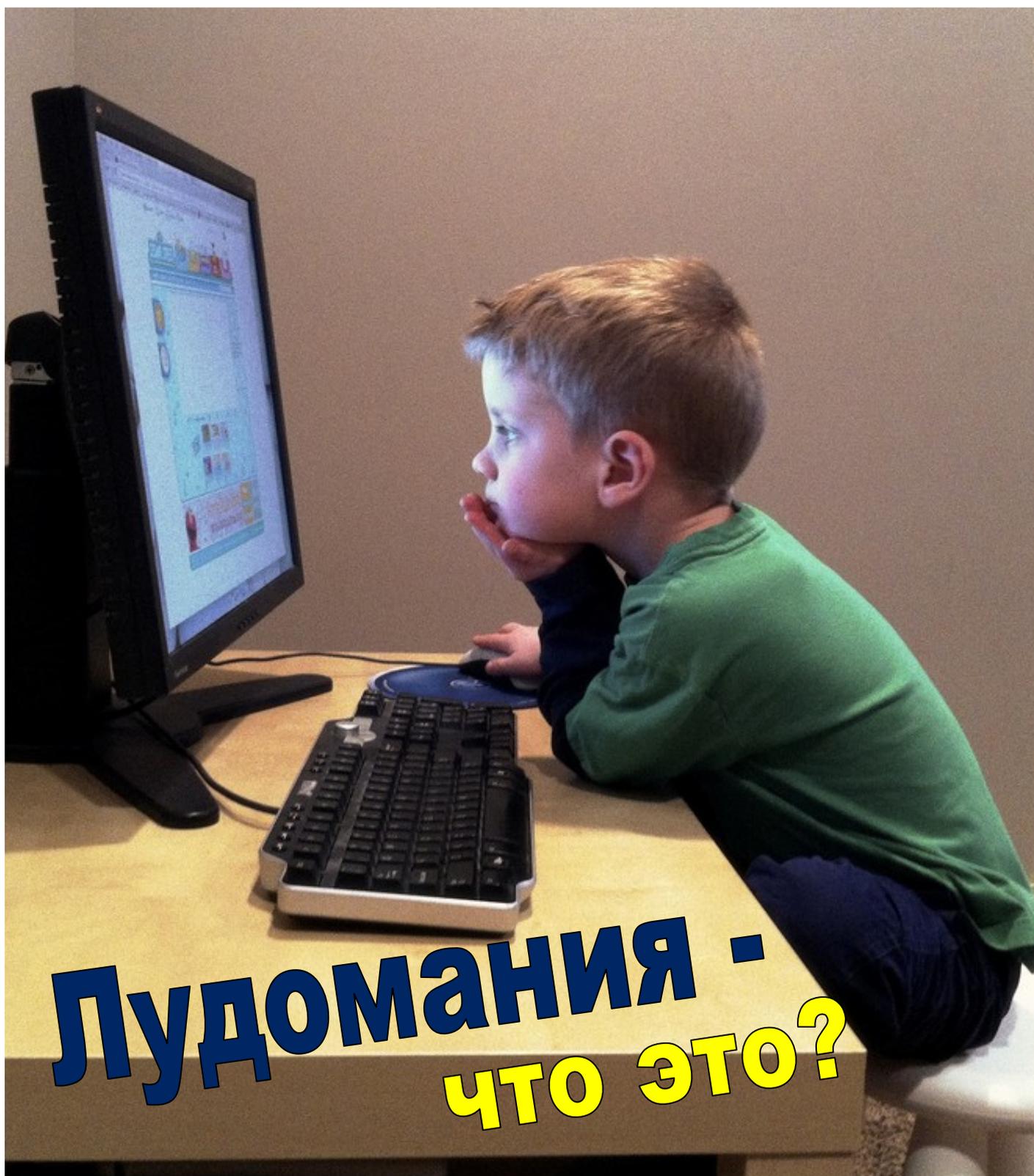


№1
СПЕЦВЫПУСК
ОКТАБРЬ - 2016 ГОД

КРЕСТОК

Ежемесячная газета Средней общеобразовательной школы №29 г. Костромы

ТЕМАТИЧЕСКАЯ УВЕРТЮРА



**Лудомания -
что это?**

НОЧЬ В ЧАТЕ

Компьютерная зависимость

Компьютерная зависимость развивается быстрее, чем алкоголизм. Достаточно полутора лет.

Дети, ночующие в помещении компьютерных залов, – реальность сегодняшнего дня. Причем, по словам начальника отделения организационно-методического обеспечения деятельности подразделений по делам несовершеннолетних УВД Ярославской области Марины Морозовой, родители нередко знают о таких ночевках своих детей, даже выдают на это деньги и пишут владельцам залов записки с просьбой не выгонять чадо на улицу: мол, мы разрешаем, пусть сидит. Уж лучше в помещении у компьютера, чем на улице, думают многие родители, и предпочитают отпрыску полную свободу, не задумываясь над тем, как отразится избыточная доза вирту-

ла на его физическом и психическом здоровье. – Установка «чем бы дитя ни тешилось, лишь бы не плакало» приводит иногда к неожиданному для родителей результату, – поясняет корреспонденту «РГ» Морозова, – ребенок прогуливает школу и даже убегает из дома. Чуть ли не каждый день в милицейских сводках появляются сообщения о пропаже несовершеннолетних. Во время профилактической операции «Компьютерный клуб», которую милиция, пожарные, сотрудники центра госсанэпиднадзора, представители городской и областной



администраций провели недавно в ярославских компьютерных залах, было выявлено 34 безнадзорных подростка, многие из которых находились в розыске по заявлению родителей. Здесь же 13 взрослых любителей виртуальных игрушек скрывались от следствия и суда.

МОЙ КОМПЬЮТЕР С КРАЮ



дение, то хозяин, как правило, живет в Москве или Санкт-Петербурге, а в провинции заправляет исполнительный директор, разговаривающий с проверяющими в манере «ничего не знаю, мой компьютер с краю».

Легче всего навести порядок в муниципальных залах. Но по сравнению с частными их гораздо меньше. А поскольку этот вид предпринимательской деятельности не лицензируется, открыть подобный салон, зал или клуб (название – дело вкуса) может кто угодно и где угодно. На конец прошлого года в Ярославле работали чуть больше ста компьютерных залов. Сегодня, по словам Марины Морозовой, их на пару десятков больше. И далеко не обо всех знают даже правоохранительные органы, поскольку, регистрируя свое ООО или ЧП, предприниматель в графе «вид деятельности» пишет: оказание услуг населению. А что это за услуги – нанесение

татуировок, торговля носками или зал компьютерных игр – не уточняется.

Расплодившихся компьютерных массовиков-затейников необходимо было заставить играть по закону. В Рыбинске пришли к выводу, что бесконтрольность можно пресечь с помощью законов о санитарно-эпидемиологическом благополучии населения, применении контрольно-кассовой техники, пожарной безопасности и защите прав потребителей. Естественно, этими же законами руководствовались и ярославские специалисты в ходе рейда по компьютерным залам областного центра.

Увы, предчувствия участников рейда не обманули – законодательство в залах компьютерных игр нарушается сплошь и рядом. Если учесть, что большинство посетителей этих залов – подростки, особенно удручает несоблюдение гигиенических требований к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы.

Первыми в Ярославской области обратили внимание на чрезмерное пристрастие детей к компьютерным забавам специалисты из Рыбинска. Но когда сотрудники милицейского подразделения по делам несовершеннолетних и соответствующего отдела городской администрации отправились в заведения с проверкой, оказалось, что навести порядок в компьютерных игорных точках гораздо сложнее, чем предполагали. Выяснилось, например, что хозяина зала отыскать можно далеко не всегда. Если это частное заве-

ПОСЛЕДСТВИЯ

В тесноте и в обиде



Какой же рачительный хозяин заведения без боли в сердце будет смотреть на пустое место, способное ежедневно приносить доход?! Поэтому пустых мест остается очень немного. Но перегруженность залов аппаратурой – это еще не вся беда. Чтобы использовать помещение по максимуму, дисплеи часто

Последствия, которые оказывает на молодые организмы регулярное многочасовое присутствие в помещении, перенасыщенном излучениями от компьютеров, могут оказаться «долгоиграющими» и проявиться уже в более зрелом возрасте. Например, в неспособности иметь детей. Надолго прилипающий к экрану дисплея мужчина или женщина могут заработать проблемы в половой сфере. Не говоря уже о резко падающем уровне зрения, раздражительности, повышенной возбудимости и утомляемости, нарушении сна или, наоборот, сонливости. Всем известно, а владельцам компьютерных залов – в первую очередь, что работающий дисплей – источник разного рода излучений. Особенно вредное для здоровья жесткое гамма-излучение может давать задняя панель дисплея.

– Во время работы дисплеев увеличивается ионизация воздуха и температура, влажность же, наоборот, уменьшается, – рассказывает заместитель главного врача Ярославского городского центра ГСЭН кандидат медицинских наук Лариса Борисова. – Однако несмотря на это, санитарная норма, предусматривающая размещение одного компьютера не менее чем на шести квадратных метрах, очень часто не соблюдается и вместо, например, восьми компьютеров в помещение заталкивается восемнадцать.

ставят впритык друг к другу и, следовательно, задними панелями в разные стороны. Получается, что на клиента постоянно фонит тыл соседнего компьютера. По правилам же, дисплеи должны размещаться по периметру помещения и упираться задними панелями в стены. А это считаем копейку коммерсантам от электроники – как соль на рану: техники поместится мало.

– Даже само помещение должно быть подготовлено к тому, чтобы гасились электромагнитные поля. А этого нет почти нигде, – говорит Лариса Борисова. – Всем требованиям отвечают лишь компьютерные классы в школах. Для уничтожения электромагнитных полей на стенах классов под штукатуркой укреплена металлическая сетка. Чтобы не копилось статическое электричество, полы натираются специальной мастикой, аквариумы с водорослями (без рыб) уменьшают ионизацию.

О том, что ребенок не должен долго сидеть перед монитором, знают даже далекие от электроники люди. Но почему-то, когда дело касается компьютерных салонов, у взрослых наступает труднообъяснимая амнезия, и дети с позволения пап и мам просиживают у компьютеров сутками. Между тем, согласно гигиеническим требованиям, 7 – 10-летние дети должны упражняться с ПЭВМ не больше 45 минут в день, 11 – 13-летние – два раза в день по 45 минут, старше – три раза в день.



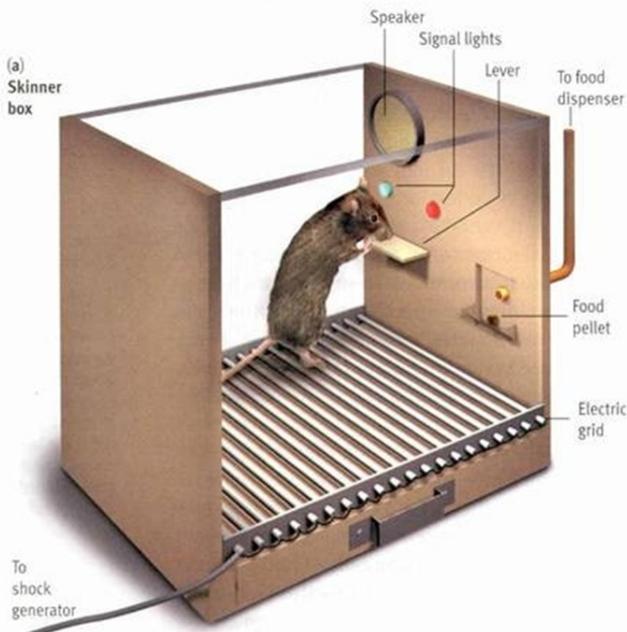
Не пуцу врача на порог

По всем фактам выявленных нарушений заинтересованные службы выносят предписания. В большинстве залов их выполняют. Но... проходит месяц, в лучшем случае – два, и убранные лишние компьютеры возвращаются на старое место. По существующему законодательству специалисты называвшихся ведомств, в том числе центра ГСЭН, могут явиться в зал с проверкой... один раз в два года. Поэтому после «разноса» в контролируемых организациях и «чистосердечного» раскаяния, которого хватает на пару месяцев, владельцы компьютерных залов следующие два года творят в своих заведениях что душе и кошельку угодно. По этой причине на последнем заседании комиссии по делам несовершеннолетних и защите их прав администрации Ярославской области было решено совместно с заинтересованными ведомствами подготовить проект местного закона о деятельности компьютерных залов, клубов и салонов. Для изучения этой деятельности сейчас создается специальная рабочая группа.



ЗАВИСИМОСТЬ

Разработчики игр умышленно формируют зависимость



об удовольствии, которое должен получить игрок, или чувстве удовлетворения. Важен только определенный стереотип поведения. Создатели игр строят свои концепции на основании того, насколько они важны для выполнения игровых задач. В своей статье игровик из Microsoft убедительно доказывает: разработчики прекрасно понимают, что предметы, которые они заставляют геймеров собирать – это и есть те самые куски сухого корма, которые получают крысы в камере Скиннера... Геймер не может остановиться, т.к.

Основная задача разработчиков игры – сделать так, чтобы геймер демонстрировал необходимый стереотип поведения. Важно понимать, что при разработке коммерческих проектов игр не идет речи

о простых стимулах и системы вознаграждений. Для проверки своих теорий Скиннер придумал специальное устройство, позже названное в его честь камерой Скиннера. Устройство это представляет собой клетку для небольшого жи-

вотного, например крысы, в которой есть кнопка. Нажимая на кнопку, крыса получает вознаграждение в виде кусочков сухого корма... Практически в каждой игре, созданной за последние 25 лет, нужно было собирать какие-то предметы или бонусы. Сам по себе этот факт не представляет ничего страшного. Опасность в том, что геймеры воспринимали эти предметы как реальные и ценили вне зависимости от того, насколько они важны для выполнения игровых задач. В своей статье игровик из Microsoft убедительно доказывает: разработчики прекрасно понимают, что предметы, которые они заставляют геймеров собирать – это и есть те самые куски сухого корма, которые получают крысы в камере Скиннера... Геймер не может остановиться, т.к. все время есть иллюзия, что можно достичь еще большего статуса в игре, собрать еще больше бонусов. С каждым уровнем количество бонусов уменьшается, но у игрока все время есть надежда, что «сейчас повезет».

Как справиться с компьютерной зависимостью?

Как и любая зависимость, компьютерная зависимость поддается коррекции и лечению.

На начальных стадиях сами родители могут повлиять на ситуацию, следуя рекомендациям психологов или приняв участие в коррекционной программе.

При более запущенных формах требуется специализированная помощь психолога и врача психиатра.

Ответь не на оценку

ИГРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ ШКОЛЬНИКА

1. Ваш пол?
2. Класс обучения?
3. Играете ли Вы в игры?
4. В какие игры Вы предпочитаете играть?
5. Как часто Вы пользуетесь компьютером (ежедневно (количество времени), 2-3 раза в неделю, несколько раз в месяц, не пользуюсь)
6. Цель использования Вами компьютера?
7. Сколько времени Вы проводите за компьютером?
8. Как часто Вы пользуетесь Интернетом (ежедневно (количество времени), 2-3 раза в неделю, несколько раз в месяц, не пользуюсь)
9. Цель Вашего посещения Интернета?
10. Какие социальные сети вы посещаете?
11. Сколько времени вы проводите в Интернете, в том числе в социальных сетях?
12. Сколько времени вы играете в компьютерные, мобильные игры, включая игры в сети Интернет?