

PRO ET CONTRA

Развитие техники в XXI веке в значительной степени связано с компьютерными технологиями. Закономерно, что любое «открытие» человеческого разума имеет свои положительные и отрицательные проявления. Приведем несколько примеров: создание лазера, как нового вида оружия, но в то же время он нашел положительное применение в медицине. Та же участь постигла и открытия в сфере космических исследований: использование спутников в военной отрасли, но в то же время они нашли свое применение в телевидении и метеорологии. Клонирование: с одной стороны – вопиющее преступление против человечества, нацеленное на создание биологического оружия (армии «пушечного мяса»), с другой стороны – клонирование отдельных органов нашло свое применение в медицине. Теперь перейдем к компьютерным технологиям и рассмотрим некоторые явления и проблемы, которые возникли совершенно справедливо.

Во-первых, «аська» - какое милое и дорогое сердцу слово. Данная программа позволяет нам связываться и общаться с людьми по всему земному шару! Это ли не благо? Мы расширяем круг общения и при этом затрачиваем минимум усилий! Для этого нам нужен либо ПК, либо мобильный телефон. Однако здесь и таится опасность! Человек очень быстро втягивается в «это дело» и постепенно привыкает к «одиночеству», отныне его верный друг и товарищ – ПК! Таким образом, мы видим, что, «аська» незаметно изолирует человека от общения с «естественной средой», т.е. происходит отчуждение человека от человека.

Но гораздо страшнее зависимость другого рода – интернет-зависимость (чума XXI века). Человека буквально «затягивает» в сеть. Он начинает свое путешествие по сайтам, и реальное время и пространство перестают для него

существовать. Интернет – это уникальный источник информации; кроме того, он также предоставляет нам возможности для самореализации и развлечения. Казалось бы: что в этом плохого?! Причина до противного проста – физиологический аспект. Человеческий организм не рассчитан на такие перегрузки. Какова отличительная черта «интернет-маньяка»? Правильно: красные глаза! Самое ужасное, что «маньяки» осознают свою зависимость, но не желают с ней бороться. О влиянии Интернета на психическое здоровье людей я уже помолчу.

Одной из самых значительных и острых проблем компьютерной индустрии являются компьютерные игры. Я имею в виду не развивающие игры, а те, которые в основе своей имеют принцип насилия. Эти игры сделаны лучше по качеству и заставляют игрока переживать наиболее сильные эмоции и чувства – в общем, они намного привлекательнее других игр. В чем же здесь проблема? Компьютерная игра создает другую реальность, в которой человеческая жизнь перестает быть главной ценностью! Игрок подсознательно принимает эту реальность и делает ее частью своей действительности; иногда, в особо тяжелых случаях, компьютерная реальность полностью замещает, вытесняет окружающий мир. Компьютерные игры зомбируют сознания людей, навязывая им свою модель поведения и этические нормы, которые, по сути, заключаются в полном отсутствии всяких этических норм! Но существует другой взгляд на проблему компьютерных игр. С психологической точки зрения (обратимся к психоанализу), компьютерные игры, основанные на насилии, помогают человеку «разрядиться», выплеснуть свою негативную энергию, агрессию в условиях компьютерной игры, убивая противников и разных монстров. Но здесь можно и нужно поставить вопрос: на самом ли деле компьютерная игра способствует психологической разрядке? Избавляемся ли мы от агрессии или – привыкаем к ней? Телевидение, реклама, отдельные музыкальные направления и др. – все эти явления массовой культуры влияют на наше подсознание и имеют ярко выраженный агрессивный и сексуальный

характер. Компьютерные игры, по моему мнению, стоят в этом же ряду. Вряд ли создатели компьютерных игр задумываются о последствиях своей деятельности. Производство компьютерных игр – это коммерческое предприятие, на нем делают деньги – вернее, на нас! Современное производство имеет массовый характер и ориентированно на низшие потребности человека, пробуждение которых – отдельная сфера деятельности. Компьютерные игры формируют особый тип личности, доминирующими чертами которого являются агрессия по отношению к окружающему миру и бездуховность, отсутствие системы нравственных ценностей (или извращенный их вариант). Мы уже столкнулись с поколением, воспитанным на компьютерных играх. И каким же эпитетом охарактеризовали его?! – «потерянное» поколение! Что дальше?! В заключение к данной проблеме скажу, что компьютерные игры – это не просто развлечение, это «отвлечение» человека от насущных проблем, способ и средство уйти от реальности. Компьютерные игры – это средство манипуляции. Обществом, состоящим из таких «зомби», легче управлять; главное – это периодически поставлять им новую «пищу».

Теперь обратимся к тезису, широко распространенному в обществе: «компьютер – это зло!» Никто и не спорит, но в заключение данной статьи мне бы хотелось акцентировать внимание на положительной стороне компьютерных технологий. Если разумно использовать достижения компьютерных технологий, то они дают большие возможности для самореализации человека: специализированные и развивающие программы, работа на дому (использование Интернета) и многое другое. Кроме того, компьютерные технологии широко применяются в различных областях человеческой деятельности: производство, сельское хозяйство, медицина, образование, освоение космоса и т.д. компьютерные технологии расширяют, увеличивают возможности человека. Главное, чтобы достижения компьютерных технологий были использованы на благо человечества.

Развитие техники (последний этап НТР связан с компьютеризацией многих сфер человеческой жизни) – необратимый процесс. Он имеет как положительные, так и отрицательные стороны и последствия. Человечество уже расплачивается за достижения в НТР. Прогресс техники неразрывно связан с регрессом общества. Стремительный темп развития компьютерных технологий коренным образом преобразует человеческое общество: на смену «традиционному» образу жизни приходит новый тип мышления, новый тип личности, новая мораль. К этому можно относиться по-разному: принимать или отторгать (можно остаться равнодушным). Но это уже данность. Это уже вошло в нашу жизнь, усовершенствовав ее и породив новые проблемы (человек никогда не откажется от приобретенных благ). Избежать данного противоречия невозможно, это закон существования и развития человеческого общества, в котором развитие техники давно приобрело самостоятельный, независимый, закономерный характер.

Вафеев Рустам, РГППУ

гр. КТ-318

ВСЯ НАША ЖИЗНЬ-ИГРА!

Проблема игромании, или зависимости от компьютерных игр. Существует ли она на самом деле? Ведь никто не говорит, что нужно лечить людей, увлеченно занимающихся каким либо спортом, ведущих научно-исследовательскую деятельность или просто тех людей кому нравится своя профессия, и они с интересом каждый день идут на свою любимую работу.

Тот гражданин Америки, который застрелил двух полицейских и заявил в суде, что жизнь – видеоигра, в которой все когда-нибудь умирают, не имеет к теме этой теме никакого отношения. Если бы не игры – он вышел бы на улицу с оружием под девизом "жизнь – фильм" или с другим не менее нелепым оправданием. Не относятся к теме и сорокалетние отцы семейств,