
УДК 316.6

А.А. Малахатка
студент 1 курса магистратуры
Научный руководитель

И.В. Черникова
кандидат педагогических наук, доцент кафедры социальных технологий
Северо-Кавказский Федеральный Университет
г. Ставрополь, Россия

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОФИЛАКТИКИ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ СРЕДИ МОЛОДЕЖИ

Компьютерные игры - это компьютерные программы, написанные с целью развлечения людей.

Многообразие компьютерных игр не может никого оставить равнодушным, в том числе и ребят молодежной среды, для которых многопользовательские, однопользовательские и онлайн игры являются привлекательными и интересными.

Прохождение квестовой сюжетной линии, убийство "боссов", монстров, распутывание хитросплетенных детективных и остросюжетных историй, яркая визуальная картинка, четко прорисованные графические структуры, полноценное преобразование человеческого, животного и природного мира в виртуальный, посредством наложения кинематографического эффекта. Это делает компьютерные игры уникальными, неповторимыми и в которые даже после прохождения сюжета, хочется возвращаться не раз.

Перечень классификации компьютерных игр по жанрам, являющихся наиболее популярными среди геймеров: 1. MMORPG - жанр игр, представляющий собой гибрид ролевой и массовой онлайн-игры. Отличительной особенностью MMORPG является наличие общего виртуального мира, разнообразные формы развития и социальное взаимодействие с другими игроками. 2. Шутеры от первого лица - это многопользовательские кооперативные шутеры ("стрелялки"), с наличием квестовой сюжетной линии и игры по сети. 3. Спортивные симуляторы - жанр однопользовательский или многопользовательский игр, с воспроизведением реальной механики движений и качественной детализации графических игровых структур, локаций, внешности реальных спортсменов. 4. Однопользовательские и многопользовательские игры с элементами Action - Adventure, Quest, Slasher, Stealth, Survival/Horror, RPG. Суть жанра игры, заключается в прохождении сюжетной квестовой линии (компании). 5. Глобальные, пошаговые, тактические, экономические, исторические, MOBA стратегии и стратегии в реальном времени. 6. Коллекционные карточные игры. Первоначально игроку дается базо-

вый набор карт, в ходе дальнейшей игры, за победы или особые игровые достижения, игроку выдаются простые, редкие, уникальные, легендарные карты или карты-улучшения. 7. Fighting (битва, борьба, поединок). 8. Игры-конструктор ("Песочница", "Крафтинг"), характеризуются отсутствием строгой сюжетной линии и конечного конца игры. 9. Аркады - Раннеры (главный герой является "бегун", которым управляет пользователь, задавая траекторию движения и иногда различные вариации скоростного режима). Кликеры (подразумевает собой выполнение какого-либо игрового действия, посредством клика мыши). Ритм-игры (необходимо своевременно нажимать на определенные игровые поля (зоны, области) в соответствии с заданным ритмом музыкального сопровождения). 10. Симуляторы. Игры данного жанра симулируют реальность, помогая игроку воспроизвести реальный опыт или реальную жизненную ситуацию. Главная задача таких игр, передать реальный опыт и атмосферу определенных профессий, действий, социальных взаимодействий, жизненных ситуаций и выборов решений как поступить в виртуальном пространстве.

В связи, с наличием огромного количества компьютерных игр, появление компьютерно-игровой зависимости у молодежи является закономерным.

Актуальным становится проведение социальной профилактики среди молодых людей, по предотвращению развития компьютерно-игровой зависимости.

Профилактика - система воспитательных мер, направленная на предупреждение, устранение или нейтрализацию основных причин и условий, вызывающих различного рода социальные отклонения [1].

Ставропольский край один из тех субъектов российской федерации, где ощущаются проблемы компьютерной зависимости. Молодежь проводит много времени за телефонами, ноутбуками, планшетами, различными технологическими гаджетами, в интернете в поисках игр. Что не может не сказаться на психологическом и социальном здоровье потенциальных "геймеров". Зачастую киберзависимые молодые люди испытывают социальную дезадаптацию, которая проявляется: в ограничении общения (за исключением общения с родными и близкими, и лицами играющими в определенные компьютерные игры, в которые играют и они сами); в неумении высказать свои переживания, поделиться ими с окружающими; в недостатке близких отношений; в импульсивности; в неумении спланировать своё время; в неумении добиваться поставленных целей; в неумении хорошо планировать свою деятельность (учебную, бытино-трудоую, профессиональную, познавательную) [2].

В работе с киберзависимыми молодыми людьми применяют следующие виды профилактики: 1. Первичная профилактика направлена на улучшение психической адаптации молодых людей, их межличностных отношений, на ознакомление с признаками развития компьютерной зависимости и возможными ее последствиями. Целью информационных мероприятий является заполнение информационного вакуума, что включает в себя необходимые регулярные публикации по профилактике компьютерной зависимости, телефон доверия, работа со специалистами, профессиональными психологами, создание "психологической службы" в сети Интернет [3]. 2. Вторичная профилактика основана на познании личности компьютерных навязчивых потребностей с учетом происхождения и механизмов их поведения и направлена на предупреждение развития компьютерной зависимости и возобновление личностного и социального статусов молодого человека [3].

Необходимо отметить значимость технологий занятости. Для киберзависимого молодого человека будет актуальным клубная работа, подразумевающая под собой посещения спортивных секций, художественных кружков, дополнительного образования, факультативы, библиотек, культурно-развлекательных заведений. Подобные секции уменьшают запас свободного времени и увеличивают количество заданий, которые требуют, не только времени, но и занимают внимание молодого человека. Также трудоустройство молодого человека на временной или постоянной основе, поможет снизить уровень зависимости от компьютерных игр.

Список литературы

1. Словарь социального педагога и социального работника / Под ред. И.И. Калачёвой, Я.Л. Колосинского, А.И. Левко. 2-е издание. Минск, "Белорусская энциклопедия", 2003. 254 с.
2. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С.А. Шапкин // Психологический журнал, том 20. 1999. № 1. 86-102 с.
3. Якушина Е.В. Подростки в Интернете//Педагогика. 2001. № 4. 21-25с.

© А.А. Малахатка, **2018**