

По территории проведения референдумы классифицируются в унитарных государствах на общенациональные и местные, а в федеративных – на федеральные (общенациональные), референдумы субъектов федерации и местные [2, с. 89]

Кроме того, выделяют референдумы по международно-правовым вопросам, которые проводятся в целях выяснения воли избирательного корпуса при решении важных международных вопросов (вступление в ООН Швейцарии, вступление в НАТО Испании) [1, с. 98].

Референдум как форма непосредственного участия населения в решении важнейших вопросов социально-экономической, политической жизни общества, а также в решении территориальных и международных споров – явление далеко не новое. Датой проведения первого в истории человечества референдума принято считать 1439 год (кантон Берн, Швейцария).

В системе законодательно закрепленных институтов непосредственной демократии в зарубежных странах институт референдума представлен довольно широко и имеет весьма продолжительную историю.

В одних государствах референдум – обычное явление. В других странах референдум проводится лишь в редких случаях, когда необходимо решить вопрос государственной важности (изменение территории, вступление в межгосударственный союз и другие случаи). Кроме того, есть государства, в которых референдум хоть и предусмотрен в законодательстве, но на практике ни разу не применялся [5, с. 12].

Референдум дает возможность народу выразить свою волю непосредственно, путем голосования, способствуя вовлечению граждан в процесс принятия государственно-властных решений и не отчуждению их от власти и дел общества. Однако значение референдума не следует переоценивать. Вопросы, выносимые на референдум, могут быть не всегда доступными для всесторонней оценки со стороны обычных избирателей, они могут не просчитать всех политических последствий принимаемого решения. Помимо этого организация и проведение референдума является затратным мероприятием.

Литература

- 1 Мишин, А. А. Конституционное (государственное) право зарубежных стран : учебник для вузов / А. А. Мишин. – 17-е изд., испр. и доп. – М.: СТАТУТ, 2013.
- 2 Алебастрова, И. А. Конституционное (государственное) право зарубежных стран : учебное пособие / И. А. Алебастрова. – М.: Юриспруденция, 2000.
- 3 Малько, А. В. Конституционное право зарубежных стран / А. В. Малько [и др.] ; под общ. ред. д. ю. н., проф. А. В. Малько. – М.: Норма, 2004.
- 4 Чиркин, В. Е. Конституционное право зарубежных стран : учебник / В. Е. Чиркин. – М.: Юристъ, 1997.
- 5 Синцов, Г. В. Современные конституционно-правовые модели института референдума в зарубежных странах: автореф. дис. на соискание ученой степени д-ра юрид. наук: 12.00.02 / Г. В. Синцов. – М., 2009.

УДК 37.015.3:[178.9:004.38-053.6]

О. И. Григорьева

ОСОБЕННОСТИ САМООТНОШЕНИЯ ПОДРОСТКОВ С КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ

Статья посвящена проблеме развития самооотношения в подростковом возрасте. В статье обоснована актуальность изучения компьютерной зависимости как нового

вида аддиктивного поведения. В частности автором рассмотрены некоторые аспекты трансформации самооотношения личности подростка вследствие формирования компьютерной игровой зависимости. Кроме того, автором предлагаются основные направления психологической коррекции компьютерной игровой зависимости среди подростков.

В современном мире с его выдающимися открытиями и достижениями, возрастающей компьютеризацией стала актуальной проблема игровой компьютерной зависимости, или зависимости от компьютерных игр. Компьютерные игры могут увлечь детей и подростков до самозабвения, до полного смешения реального и компьютерного мира и даже вытеснения первого последним.

Игровая компьютерная зависимость рассматривается в качестве нового вида аддиктивного поведения личности. Данный вид зависимости определяется рядом исследователей (А. Г. Шмелев, Е. В. Змановская и др.) как аутодеструктивное, саморазрушающее поведение, угрожающее целостности и развитию личности, приводящее к серьезным изменениям в самооценке и самосознании личности. По данным российских психологов от 10 до 14 % людей, играющих в компьютерные игры, становятся зависимыми от них. Данная зависимость может возникнуть в любом возрасте, но наиболее подверженными ей являются подростки [1].

Компьютерные игры, особенно ролевые, являются одним из способов так называемой «аддиктивной реализации», то есть ухода от реальности. Полностью погружаясь в игру и достигая в ней определенных успехов, человек реализует таким образом (виртуально!) большую часть имеющихся потребностей и игнорирует остальные.

Интернет-технологии помогают быстро и оперативно получать нужную информацию, а также эти технологии обеспечивают невиданные ранее возможности общения между людьми, но зачастую используются для создания иллюзии общения. Посредством этих технологий можно успешно решить многие накопившиеся медицинские, психологические, педагогические проблемы, но можно неожиданно создать и новые. Негативным следствием неуправляемого использования Интернет-технологий, по мнению многих исследователей (психологов, педагогов, медиков), является Интернет-аддикция – феномен психологической зависимости от сети Интернет, проявляющийся в своеобразном уходе от реальности, при котором процесс навигации по сети в виртуальном мире затягивает субъекта настолько, что он оказывается не в состоянии полноценно функционировать в реальном мире [1].

Вместе с тем подростковый возраст – это второй критический период (после кризиса 3-х лет) в психическом развитии ребенка, существенный для генезиса самосознания. С развитием познавательной способности сознания ребенка, расширением сферы его деятельности самосознание приобретает новые свойства и существенно меняется в подростковом возрасте. Интеграция самосознания подростка приводит его к осознанию себя в единстве всех проявлений, к осознанию своей особенности, оригинальности, наконец, появляется способность суждения в отношении себя и самооценки своей личности [2].

Если говорить о структуре самосознания, на уровне которого рассматривается Я-концепция, то Ю. В. Фомичевой было высказано допущение, согласно которому изменения в структуре личности игроков могут происходить за счет того, что компьютерная игра обеспечивает интенсивный опыт анализа собственных успехов и неудач, а это приводит к изменению Я-концепции и локуса контроля. Выяснилось, что опытные игроки отличаются от неопытных более дифференцированными представлениями о себе, а локус их субъективного контроля сдвинут в интернальную область: это означает, что они готовы нести ответственность за предпринимаемые действия. Кроме того, у опытных игроков самооценка в целом выше, чем у неигроков, а идеальные и реальные компоненты структуры Я-концепции сливаются и переносятся в структуру Я

в компьютерной игре. Этот факт можно трактовать как подтверждение того, что компьютерная игра дает игроку возможность ощутить себя как свой идеал [3].

Следует сказать, что имеются данные о том, что, как из-за компьютерной игровой зависимости могут формироваться определенные особенности Я-концепции, так и уже имеющиеся особенности могут послужить основой для формирования зависимости.

Нами было проведено эмпирическое исследование с целью выявления и изучения особенностей самоотношения подростков с компьютерной игровой зависимостью. В качестве психодиагностического инструментария нами использовались: опросник самоотношения (ОСО) (В. В. Столина, С. Р. Пантелеева) и анкета «Идентификации компьютерной игровой зависимости» (И. М. Балонova). В нашем исследовании приняли участие 80 подростков, учащихся 10–11 классов. Среди опрошенных 45 мальчиков и 35 девочек. Возраст испытуемых – 15–16 лет.

Анализ полученных данных показал, что у 40 % опрошенных старшеклассников была выявлена игровая компьютерная зависимость, а 27 % подростков являются «частично зависимыми». Только 33 % опрошенных подростков были идентифицированы как независимые от компьютерных игр. Обработка данных, полученных с помощью опросника самоотношения (ОСО) (В. В. Столина, С. Р. Пантелеева) показала, что по шкале самоуважения более высокие показатели наблюдаются среди подростков независимых от компьютерных игр (6 %), что может говорить о высоком уровне развития у них эмоциональной и содержательной веры в свои силы, способности, энергию и большую самостоятельность. Среди подростков независимых от компьютерных игр высокие показатели по данному параметру были выявлены только у 4 % опрошенных.

По параметру аутосимпатии более высокие показатели были зафиксированы среди подростков без компьютерной зависимости (7 %). Эти данные могут свидетельствовать, о том, что эти подростки в целом одобряют себя, испытывают доверие к себе, и имеют позитивную самооценку. В то время как среди зависимых респондентов высокие показатели аутосимпатии были диагностированы у 6 %. Наиболее яркие различия были выявлены по шкале «ожидаемое отношение от других». Среди подростков зависимых от компьютерных игр высокий процент (31 %) тех, кто от других людей скорее ждет отрицания своих внутренних достоинств и антипатии к своей внешности. При этом они сами как бы соглашались с негативным отношением окружающих, что выражается в том, что они сами не желают добра по-настоящему. Такие подростки часто считают себя уникальными, непохожими на других и как следствие не ставят перед собой задач на увеличение самоуважения. Аналогичные характеристики присущи только 7 % подростков без признаков зависимости от компьютерных игр. Особый интерес вызвали у нас результаты по шкале «самоинтерес» среди опрошенных старшеклассников. Так, среди подростков зависимых от компьютерных игр ни у кого не был выявлен высокий уровень по данному показателю. Это может говорить о том, что они не испытывают интерес к собственным мыслям и чувствам, не испытывают готовность общаться с собой «на равных» и не всегда уверены в своей интересности для других. Среди подростков независимых от компьютерных игр высокие показатели по данной шкале были выявлены у 15 % опрошенных. В целом же по интегральной шкале S, отражающей глобальное самоотношение более высокие показатели были диагностированы у подростков без игровой зависимости (6 %), что свидетельствует о более позитивном отношении к себе как к личности. Среди подростков зависимых от компьютерных игр высокие показатели по данному параметру нами были выявлены только у 4 % опрошенных.

Таким образом, необходимым условием успешного преодоления игровой компьютерной зависимости является осознание самим человеком своей проблемы и желание от нее избавиться. Коррекционно-развивающая работа с такими подростками должна быть направлена на формирование позитивной Я-концепции, повышение уровня удовлетворенности собой и формирование адекватного уровня уверенности в себе, реалистичной самооценки себя и своих действий.

Литература

1 Графимчик, Ж. И. Современные компьютерные игры: последствия и особенности влияния на психику детей младшего школьного возраста / Ж. И. Графимчик // ЗОЖ. – 2011. – № 1. – С. 22–26.

2 Выготский, Л. С. Педология подростка. Собрание сочинений. Т. 4 / Л. С. Выготский. – М.: Педагогика, 1984. – 487 с.

3 Снежневская, Р. Д. Мир подростка / Р. Д. Снежневская [и др.] ; под. ред. Р. Д. Снежневской. – М.: Педагогика, 1989. – 345 с.

УДК 811.161.1'373.4

Ю. А. Дворак

СОЦИОЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ СТАТУС ОНИМНОЙ ЛЕКСИКИ

В данной статье представлены результаты исследований литературной ономастологии, анализа понятия лингвистический статус онимной лексики; выполнен анализ функций литературных онимов в художественных текстах. В социолингвистическом аспекте рассматривается ономастическое пространство художественного текста, упорядоченное по различным критериям.

Лингвистическая разработка теории имени собственного началась достаточно поздно, в XX веке, с работ О. Есперсена, Л. В. Щербы и других исследователей. Появлению нового направления исследований в лингвистике способствовало распространению идей о системности языка, о знаковом характере слова (и онима), о четком разграничении языка и речи. В частности, Л. В. Щерба отталкивался от необходимости определить положение онимов в общеязыковом словаре: «Поскольку собственные имена, будучи употребляемы в речи, не могут не иметь никакого смысла, поскольку мы должны их считать словами, хотя бы и глубоко отличными от имен нарицательных; поскольку же они являются словами, постольку нет никаких оснований исключать их из словаря. Весь вопрос состоит в определении того, что в языке является «значением» собственных имен» [7, с. 101]. Однако, несмотря на заявленную специфичность ономастики в структуре лексикологии и огромное количество ее связей с другими общественными и естественными науками, она не выходит за рамки конкретного языкознания, что сказывается на социологической составляющей онимной лексики при идентификации и защите социумом своих статусов и прав, так или иначе закрепленных в государственно-правовых актах, традициях.

Существующее в настоящее время большое разнообразие исследовательских мнений по вопросу специфики значения онима можно условно свести к четырем основным точкам зрения: 1) концепция асемантичности онима; 2) концепция более богатого, по сравнению с именем нарицательным, значения онима; 3) концепция, согласно которой онимы обладают значением в речи, но не в языке; 4) концепция, в соответствии с которой онимы обладают значением и в языке, и в речи.

Для О. И. Фоняковой важнейшим критерием обособления онимов от имен нарицательных на уровне языка, речи и художественного текста являются специфические функции имен собственных в трех сферах: номинативной, сигнификативной и коннотативной.

По мнению автора, важнейшими *номинативными функциями онимов* в языке являются номинативно-дифференциальная, устанавливающая отдельные объекты одного ряда;