

7 REFUGEES . UNHCR Mid-Year Trends 2015 [Electronic resource]. – 2016. – Mode of access: <http://www.unhcr.org/56701b969.pdf>. – Date of access: 07. 04. 2016.

8 Asylum and first time asylum applicants by citizenship, age and sex Monthly datd (rounded) (migr asyappctm) [Electronic resource]. – 2016. – Mode of access: <http://ec.europa.eu/eurostat/en/web/products-press-releases/-/3-18092015-BP>. – Date of access: 07. 04. 2016.

9 Миграционные проблемы в Европе и пути их решения / под ред. Н.Б . Кондратьевой (отв. ред.), О. Ю. Потемкиной. – М.: Ин-т Европы РАН, 2015. – 144 с.

УДК 004.77:316.434-055.1-053.6

О. А. Лазбекина

ХАРАКТЕРИСТИКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КАК ФАКТОРА АГРЕССИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ МАЛЬЧИКОВ ПОДРОСТКОВОГО ВОЗРАСТА

Статья посвящена рассмотрению современных компьютерных игр, которые могут вызвать серьезные физические и психические нарушения, в том числе и агрессивное поведение. Рассмотрены основные классы компьютерных игр и даны их характеристики, также типология ролевых и не ролевых компьютерных игр. Обращено внимание на такие психические и физические нарушения здоровья подростка, как сетеголизм и кибераддикция.

Данные научных исследований свидетельствуют о неуклонно возрастающей распространенности компьютерных игр, причем не только среди детей, но и среди представителей старших возрастных групп. Современные компьютерные игры все совершеннее имитируют реальность, а с каждым скачком в области компьютерных технологий растет количество людей, которых называют «компьютерными фанатами» или «гэймерами». Полностью погружаясь в игру и достигая в ней определенных успехов, человек, таким образом, виртуально реализует большую часть существующих потребностей [1, с. 39].

Компьютерные игры впервые были классифицированы российским психологом А. Г. Шмелёвым в 1988 году. Так же автором была дана и характеристика компьютерным играм (таблица 1).

Таблица 1 – Классификация компьютерных игр

Классификация компьютерных игр	Характеристика компьютерных игр
1 Ролевые компьютерные игры	Основная их особенность – наибольшее влияние на психику играющего, наибольшая глубина «вхождения» в игру, а также мотивация игровой деятельности, основанная на потребностях принятия роли и ухода от реальности.
2 Не ролевые компьютерные игры	Основанием для выделения этого класса игр является то, что играющий не принимает на себя роль компьютерного персонажа, вследствие чего психологические механизмы формирования зависимости и влияние игр на личность человека имеют свою специфику и в целом менее сильны. Мотивация игровой деятельности основана на азарте «прохождения» и (или) набирания очков.

Рассмотрим подробнее каждый из классов компьютерных игр. Ролевые компьютерные игры бывают трех видов: они разделяются по характеру своего влияния на играющего, силе «затягивания» в игру и степени выраженности психологической зависимости.

Игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя. Этот тип игр характеризуется наибольшей силой «затягивания» или «вхождения» в игру. Специфика здесь в том, что вид «из глаз» провоцирует играющего к полной идентификации с компьютерным персонажем, к полному вхождению в роль. Через несколько минут игры (время варьируется в зависимости от индивидуальных психологических особенностей и игрового опыта играющего) человек начинает терять связь с реальной жизнью, полностью концентрируя внимание на игре, перенося себя в виртуальный мир. Играющий может совершенно серьезно воспринимать виртуальный мир и действия своего героя считает своими. У человека появляется мотивационная включенность в сюжет игры;

Игры с видом извне на «своего» компьютерного героя. Этот тип игр характеризуется меньшей по сравнению с предыдущим силой вхождения в роль. Играющий видит «себя» со стороны, управляя действиями этого героя. Отождествление себя с компьютерным персонажем носит менее выраженный характер, вследствие чего мотивационная включенность и эмоциональные проявления также менее выражены по сравнению с играми с видом «из глаз». Если в случае с последними человек в критические секунды жизни своего героя может бледнеть и ерзать на стуле, пытаясь увернуться от ударов или выстрелов компьютерных «врагов», то в случае вида извне внешние проявления более умеренны, однако неудачи или гибель «себя» в облике компьютерного героя переживается играющим не менее эмоционально;

Руководительские игры. Тип назван так потому, что в этих играх играющему предоставляется право руководить деятельностью подчиненных ему компьютерных персонажей. В этом случае играющий может выступать в роли руководителя самой различной спецификации: командир отряда спецназа, главнокомандующий армиями, глава государства, даже «Бог», который руководит историческим процессом. При этом человек не видит на экране своего компьютерного героя, а сам придумывает себе роль. Это единственный класс ролевых игр, где роль не задается конкретно, а воображается играющим. Вследствие этого «глубина погружения» в игру и свою роль будет выраженной только у людей с хорошим воображением. Однако мотивационная включенность в игровой процесс и механизм формирования психологической зависимости от игры не менее сильны, чем в случае с другими ролевыми играми.

Акцентирование предпочтений играющего в игры этого типа можно использовать при диагностике, рассматривая как компенсацию потребности в доминировании и власти [1, с. 41–42].

Не ролевые компьютерные игры делятся на:

а) аркадные игры – этот тип совпадает с аналогичным в жанровой классификации. Такие игры еще называют «приставочными», так как, в связи с невысокой требовательностью к ресурсам компьютера, широко распространены на игровых приставках. Сюжет, как правило, примитивный, линейный. Все, что нужно делать играющему – быстро передвигаться, стрелять и собирать различные призы, управляя компьютерным персонажем или транспортным средством. Эти игры, в большинстве случаев, весьма безобидны в смысле влияния на личность играющего, т.к. психологическая зависимость от них чаще всего носит кратковременный характер;

б) головоломки – к этому типу игр относятся компьютерные варианты различных настольных игр (шахматы, шашки, нарды и т. д.), а также разного рода головоломки, реализованные в виде компьютерных программ. Мотивация, основанная на азарте, сопряжена здесь с желанием обыграть компьютер, доказать свое превосходство над машиной;

в) игры на быстроту реакции – сюда относятся все игры, в которых играющему нужно проявлять ловкость и быстроту реакции. Отличие от аркад в том, что они совсем не имеют сюжета и, как правило, совершенно абстрактны, никак не связаны с реальной жизнью. Мотивация, основанная на азарте, потребности «пройти» игру, набрать большее

количество очков, может формировать вполне устойчивую психологическую зависимость человека от этого типа игр;

г) традиционно азартные игры. Мы употребляем в названии слово «традиционные», поскольку нельзя назвать тип просто «азартными играми», т.к. практически все не ролевые компьютерные игры по своей природе являются азартными. Сюда входят компьютерные варианты карточных игр, рулетки, имитаторы игровых автоматов, одним словом – компьютерные варианты игрового репертуара казино.

Итак, ролевые компьютерные игры в наибольшей мере позволяют человеку «войти» в виртуальность, отрешиться (минимум на время игры) от реальности и попасть в виртуальный мир [1, с. 43]. Вследствие этого ролевые компьютерные игры оказывают существенное влияние на личность человека: решая проблемы «спасения человечества» в виртуальном мире, человек приобретает проблемы в реальной жизни.

В последнее время врачи и психологи все чаще сталкиваются с такими пагубными явлениями как компьютеромания и игромания. Патологическое увлечение компьютерными играми и ненормированная работа в интернете чрезвычайно опасны для здоровья. В этой связи выделяются нарушения двух типов: психические и физические.

Наиболее распространенными психическими нарушениями являются «потеря контроля» над временем, проведенным за компьютером, невыполнение обещаний, данных самому себе или другим касаясь уменьшения времени, проведенного за компьютером, намеренное преуменьшение или ложь относительно времени, проведенного за компьютером, утрата интереса к социальной жизни и внешнему виду, оправдание собственного поведения и пристрастия.

Наиболее опасным психическим нарушением, которое может возникнуть в следствии чрезмерной увлеченности компьютерными играми, является компьютерная зависимость, которая бывает двух типов:

- зависимость от интернета (сетеголизм);
- зависимость от компьютерных игр (кибераддикция) [3, с. 178–179].

Основными критериями, определяющими начало компьютерной зависимости, можно считать следующие:

- беспричинное возбуждение или вялость, частые и резкие перепады настроения от безучастно-подавленного до эйфорически-приподнятого, болезненная и неадекватная реакция на критику, замечания, советы, нарастающая оппозиционность к родителям, старым друзьям;

- значительное эмоциональное отчуждение;

- ухудшение памяти, внимания;

- снижение успеваемости, систематические прогулы занятий;

- ограничение общения с ранее значимыми людьми: родственниками, друзьями, любимым человеком, значительное изменение круга общения;

- уход от участия в делах, которые ранее были интересны, отказ от хобби, любимого дела;

- пропажа из дома ценностей или денег, появление чужих вещей, денежные долги ребенка;

- появляющиеся изворотливость и лживость;

- неопрятность, неряшливость, не характерные ранее;

- приступы депрессии, страха, тревоги [4, с. 78].

Физические нарушения представлены нарушением со стороны глаз (ухудшения зрения, синдром «сухого глаза»), опорно-двигательного аппарата, пищеварительной системы. Такие нарушения менее специфичны, и, как правило, вызываются длительным нахождением за компьютером [5, с. 12].

Таким образом, можно сделать вывод о том, что существует довольно большое количество разнообразных компьютерных игр. Основная классификация компьютерных

игр построена на их разделении на ролевые и не ролевые, так как они существенно разделяются по мотивации игровой деятельности, возможным причинам формирования зависимости и влиянию на психику подростка. Некоторые компьютерные игры могут явиться причиной различных психических и физических нарушений здоровья.

Литература

1 Юрьева, Л. Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: Монография / Л. Н. Юрьева, Т. Ю. Больбот. – Днепропетровск: Проги, 2006. – 196 с.

2 Шмелев, А. Г. Мир поправимых ошибок / А. Г. Шмелев // Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. – 1988. – № 3. – С. 16–84.

3 Медведева, И. Я. Ребенок и компьютер / Л. Н. Юрьева, Т. Л. Шишова, М. Н. Мирнова. – Клин: Христианская жизнь, 2007. – 320 с.

4 Шавамиш, В. В. Зависимое поведение школьников / В. В. Шавамиш. – СПб.: МЕДпресс, 2001. – 368 с.

5 Кулаков, С. А. Диагностика и психотерапия аддиктивного поведения у подростков / С. А. Кулаков. – М.: Фолиум, 1996. – 70 с.

УДК 331.101.262:332

В. С. Лахардова, А. В. Винник

SWOT-АНАЛИЗ УСТОЙЧИВОГО РАЗВИТИЯ СПОРТИВНОГО ТУРИЗМА ГОМЕЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ

В данной статье анализируется потенциал развития спортивного туризма Гомельской области. Авторами статьи, на основании проведенного SWOT-анализа, построена матрица и выделены сильные и слабые стороны, определены возможности и риски устойчивого развития спортивного туризма в Гомельской области. По мнению авторов статьи SWOT-анализ является эффективным инструментом для исследования туристической отрасли, его можно использовать для разработки стратегии устойчивого развития спортивного туризма в регионе.

Спортивный туризм – это явление, которое сочетает в себе множество направлений деятельности людей: туризм, спорт, экологическое и нравственно-эстетическое воспитание.

К определению понятия «спортивный туризм» существует несколько подходов. Традиционно, под понятием «спортивный туризм» понимаются вид спорта, согласно другому подходу спортивный туризм выделяется как самостоятельное направление туризма и в зависимости от цели путешествия подразделяется на две разновидности: активный и пассивный. Из этого следует, что на устойчивое развитие спортивного туризма как туристической отрасли влияет множество разнообразных факторов.

В процессе проведения SWOT-анализа нами были сильные стороны, которые представляют дополнительные возможности для развития спортивного туризма Гомельской области и слабые стороны показывающие отсутствие какого-либо фактора необходимого для функционирования спортивного туризма в регионе или те элементы, которые оказывают на отрасль негативное влияние (таблица 1). Под возможностями, таким образом, понимаются внешние факторы, воздействие которых может оказать положительное влияние, а под слабыми подразумеваются те факторы, присутствие которых может тормозить развитие этой отрасли в данном регионе.