

На древнерусском срезе существительные *особа* и *особь*, по-видимому не воспринимались как изолированные слова, но в результате смыслового разрыва, расщепления гнезда, утраты производящего слова существительные утратили связь с остальными однокоренными словами и стали жить самостоятельной жизнью.

Таким образом, глагол *особить* восходит к утраченному глаголу *собить*, который является производным от основы возвратного местоимения *себѣ, собѣ*, выступающего как вершина русского этимологического гнезда с корнем **seb-* // **sob-* (Фасмер, т. III, с. 704). Глагол *особить* также был утрачен современным литературным языком, что и привело к деривационному и семантическому расхождению между компонентами гнезда. К рефлексам корня **seb-* // **sob-* с префиксом *о-* в современном русском языке относятся также изолированные слова *особа* и *особь*.

В целом семантика производных характеризуется диффузностью, обусловленной связями отражаемых понятий. Слова объединяются в группы с узловыми семами: 1) 'отделение, обособление чего-либо от однородного класса предметов'; 2) 'индивидуальность, качество, свойство той или иной реалии'; 3) 'положительная оценка – исключительность, неповторимость, отборность' (формированию положительной оценочности способствовала семантическая трансформация идеи отделенности) (*особый, особенный*). Таким образом, в дериватах прослеживается общий семантический компонент, сохраняющийся на протяжении всей истории языка.

Литература

1 Варбот, Ж. Ж. Этимология / Ж. Ж. Варбот // Русский язык. Энциклопедия / Ж. Ж. Варбот. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Большая Российская энциклопедия; Дрофа, 1997. – С. 643–647.

УДК 004.946:159.923.2–053.6

С. И. Каленкович

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ ПОДРОСТКА

В статье рассматриваются проблемы жизнедеятельности подростков, связанные с использованием информационно-компьютерных технологий, которые стали неотъемлемой частью современной подростковой субкультуры, оказав на нее стремительное влияние. Одним из основных компонентов этой среды являются компьютерные игры, которые набирают популярность среди подростков. Проводя слишком много времени за компьютером, дети начинают рассматривать его как важнейшую часть своей жизни.

Большинство компьютерных игр рассчитано на этот период. Они сконструированы людьми старшего поколения без учета возрастных особенностей. Подобные игры могут сильно повлиять на формирование личности в период активной социализации, социально-психологической адаптации, усвоения социальных ролей.

В качестве основных негативных последствий компьютерных игр указывают сужения круга интересов подростка, стремление к созданию собственного мира, уход от реальности. По мнению некоторых ученых, занятия с компьютером один на один, часто в ущерб общению со сверстниками, приводит к социальной изоляции и трудностям в межличностных контактах, поскольку именно общение служит для подростков главным средством развития их личности. Большинство игр созданы по типу соревнования пользователя с компьютером или другим игроком; практически отсутствуют игры, требующие кооперативного взаимодействия.

Увлечение компьютерными играми небезопасно и с физиологической точки зрения. Сценарии подавляющего большинства игр построены таким образом, что игрок фактически постоянно пребывает в стрессовой ситуации. Длительное пребывание в сидячем положении, специфическая нагрузка на глаза, позвоночник, мышцы верхних конечностей (особенно правой), пренебрежение регулярностью питания, адекватной физической нагрузкой приводит к ухудшению здоровья. Возрастает риск появления или прогрессирования уже имеющейся близорукости. Так же у детей с предрасположенностью может быть спровоцирован приступ фото интенсивной эпилепсии – реакции организма на ритмичную световую стимуляцию. А электромагнитные лучи компьютера, а также других электроприборов, таких как мобильные телефоны, микроволновые печи, телевизоры и пр., угнетают лимфоциты, что приводит к повышенной утомляемости, раздражительности и снижению иммунитета.

В качестве положительных моментов использования компьютерных игр можно отметить навыки быстрого, точного и тонкого движения рук. Возможно, в будущем это потребуется для управления транспортными средствами или сложным технологическим оборудованием.

Основные положительные аспекты компьютерных игр различной тематики заключаются в следующем:

- логические игры способствуют развитию формально–логического, комбинаторного мышления;
- азартные игры, в противовес, требуют от игрока интуитивного, иррационального мышления;
- спортивные и конвейерные игры развивают сенсомоторную координацию, концентрацию внимания;
- игры типа преследование-избегание включают в игровой процесс интуитивный компонент мышления и эмоционально-чувственное восприятия;
- особого внимания заслуживают обучающие игры, развивающие спонтанную (инициативную) познавательную активность.

Следует так же отметить, что установлено и определённое влияние компьютерных игр на социализацию подростков. Дети и подростки в значительной мере усваивают роли и правила поведения из сюжетов компьютерных игр, телевизионных передач, фильмов и других средств массовой коммуникации. Положительные и отрицательные моменты этого процесса изучены недостаточно.

Для профилактики развития компьютерной зависимости специалисты рекомендуют родителям следовать следующей стратегии[1]:

- показывать личный положительный пример. Важно, чтобы слова не расходились с делом. Если отец разрешает сыну играть за компьютером не более часа в день, то и сам не должен играть по три–четыре часа;
- ограничить время работы с компьютером, объяснив, что компьютер – не право, а привилегия, поэтому общение с ним подлежит контролю со стороны родителей. Резко запрещать работать на компьютере нельзя. Если ребенок склонен к компьютерной зависимости, он может проводить за компьютером два часа в будний день и три в выходной. Обязательно с перерывами;
- предложить другие возможности времяпрепровождения. Необходимо составить список дел, которыми можно заняться в свободное время. Желательно, чтобы в списке были совместные занятия (походы в кино, на природу, игра в шахматы и др.);
- использовать компьютер как элемент эффективного воспитания, в качестве поощрения (например, за правильно и вовремя сделанное домашнее задание, уборку квартиры и т. д.);
- обращать внимание на игры, в которые играют дети, так как некоторые из них могут стать причиной бессонницы, раздражительности, агрессивности, специфических страхов;

– обсуждать игры вместе с ребенком. Отдавать предпочтение развивающим играм. Важно научить ребенка критически относиться к компьютерным играм, показывать, что это очень малая часть доступных развлечений, что жизнь гораздо разнообразней, а игра не заменит общения.

– в случаях, если родители не могут самостоятельно справиться с проблемой, обращаться к психологам, в специализированные центры.

Таким образом, можно сделать вывод о неоднозначности влияния компьютерных игр на личность подростка. С одной стороны, можно выделить положительные эффекты (формирование логического мышления, быстроты движений рук, снятие напряжения и др.), с другой, существуют и отрицательные (уход от реальности, вред здоровью, повышение уровня тревожности и агрессивности и др.). Для преодоления негативных последствий родителям необходимо выбрать правильную тактику и уметь регулировать время, проводимое ребенком за компьютером.

Литература

- 1 Юрьева Л. Н., Больбот Т. Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: монография. – Днепропетровск: Пороги, 2006. – 196 с.

УДК 94(438).081

Е. А. Капба

СОВЕТСКИЙ ПЕРИОД ГОСУДАРСТВЕННОСТИ АБХАЗИИ

С падением Российской империи начинается новый этап государственного строительства в Абхазии. Обстановка была сложной, в регионе столкнулись различные политические и этнические силы. Первые бои между абхазами и грузинами произошли уже в феврале 1918 г. 21 марта 1920 года была провозглашена Абхазская Советская Социалистическая Республика, которая стала базой для современного Абхазского государства.

В феврале 1918 года Грузия, Азербайджан и Армения объединились в так называемую Закавказскую федеративную демократическую республику, вскоре развалившуюся после кровавых столкновений в Нагорном Карабахе. Что касается Грузии, она уже в день провозглашения своей так называемой независимости была оккупирована Германией с мая по декабрь 1918 года, потом Англией с декабря 1918 по май 1920 года. Немцы участвовали в создании грузинской армии, ее вооружении [1].

11 мая 1918 года была создана Республика Горцев Кавказа, в которую входила и Абхазия. 17 мая грузинские (как их называют в официальной историографии «белогвардейские») войска генерала Мамзиашвили пересекли Кодор, заняли Сухум и Гудауту. На следующий день была занята Гагра, затем Сочи, Туапсе. В этих условиях под угрозой полного уничтожения абхазы заключили 11 июля договор с грузинами о вхождении Сухумского округа в состав Грузии. В феврале 1920 года грузин выбили из Туапсе, затем из Адлера, Веселого, Гагры – «далее везде» до Тбилиси. 4 марта отряды Нестора Лакобы взяли Сухум .

21 марта 1920 года была провозглашена Абхазская Советская Социалистическая Республика. Но уже 16 ноября 1921 года С.Орджоникидзе предложил ликвидировать союзный статус Абхазии. Сначала Абхазия как и Южная Осетия вошла «на договорных началах» в состав Грузинской ССР. А затем, 12 марта 1922 года была создана