

6. Региональный (областной) материнский капитал в Кемерово и Кемеровской области. URL: <https://xn-80atfo.xn-p1ai/>.

7. Воронина Е. А., Сергеева С. Е. Вестник социальной защиты Кузбасса // Департамент социальной защиты населения Кемеровской области. 2019. № 15–16.

8. Воронина Е. А., Сергеева С. Е. Вестник социальной защиты Кузбасса // Департамент социальной защиты населения Кемеровской области. 2019. № 6–7.

А. В. Прудникова (Барнаул)

КОМПЬЮТЕРНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ ПОДРОСТКА КАК СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА

Научный руководитель — С. Г. Чудова

XX в. стал веком научно-технического прогресса, благодаря которому мы и имеем возможность пользоваться таким полезным изобретением, как компьютер. Трудно представить жизнь современного человека без этого устройства, практически в каждой семье есть компьютер, и даже не один. Это изобретение перевернуло представление о современных технологиях, в каждой школе, университете, магазине, во всех организациях есть этот помощник. Человек использует это устройство для своих нужд: мы печатаем на компьютере, сводим музыкальные треки, монтируем видео, пишем полезные программы, т. е. работаем. Можно сказать, что компьютер — слуга человека, идеальное устройство для каждого из нас, но если нам кажется, что компьютер — это вещь и он зависит от нас, то это не совсем так.

Компьютерные технологии проникли в нашу жизнь, они используются не только в образовательном и рабочем процессах, но еще и в сфере досуга. С появлением компьютера появились компьютерные игры, которые на первый взгляд кажутся безобидными. Индустрия компьютерных игр начала развиваться с 1970-х гг., и вот спустя 50 лет десятки тысяч людей по всему миру разрабатывают, продвигают и продают компьютерные игры. Этот сектор экономики стал очень прибыльным, и лучшие программисты каждый день создают все более интересные и реалистичные компьютерные игры. Индустрия компьютерных игр развивается и выходит на новый уровень, в связи с этим все больше и больше людей погружаются в виртуальный мир и становятся компьютерными фанатами, или геймерами (от лат. game — игра).

В компьютерные игры играют люди всех возрастов: от маленьких до пожилых, но заложниками компьютерных игр становятся в основном подростки, это связано с их физиологическими и психологическими особенностями. Именно в подростковом возрасте происходит становление личности, это такой период в жизни, когда человек многое переосмысливает, усваивает новые социальные установки, учится брать на себя ответственность за свои слова и поступки. Взросление — сложный процесс с определенными трудностями, и не все подростки могут справиться с ними самостоятельно. И если в этот период подросток оказывается один на один со своими проблемами, велика вероятность того, что он не будет решать проблемы, а уйдет в мир фантазий (где все хорошо, и нет никаких проблем, и где ему будет комфортно), используя компьютерные игры как психоактивные действия. Зачастую подростки так увлекаются компьютерными играми, что у них совсем не остается времени на учебу, домашние дела, на общение с друзьями и близкими, они выпадают из реальной жизни, потому что все их мысли и чувства заняты игрой. Поэтому стал актуальным анализ негативного влияния компьютерных технологий на развитие подростков — речь идет о возникновении компьютерной зависимости (аддикции).

Изначально термин «аддикция» использовался для описания поведения людей, страдающих химической зависимостью, позже под аддикцией стали понимать специфическое поведение, в развитии которого участвуют социальные условия раннего развития и психологические особенности человека.

Аддиктивное поведение — это один из типов девиантного (отклоняющегося) поведения с формированием стремления человека к уходу от реальности путем искусственного изменения своего психического состояния посредством приема некоторых веществ или постоянной фиксации внимания на определенных видах деятельности с целью развития и поддержания интенсивных эмоций [1].

Говоря об аддиктивном поведении, необходимо отметить, что зависимость может быть негативной и позитивной. Негативная зависимость носит разрушительный характер, может сломать жизнь человеку, а позитивная — созидательный: человек постоянно совершенствуется и достигает больших высот в деле, которым увлечен.

Очень важно, что Всемирная организация здравоохранения в июне 2018 г. внесла понятие «игровое расстройство» (англ. gaming disorder) в Международную классификацию болезней (МКБ-11). Документ запланирован к вводу в действие с 1 января 2022 г. Всемирная организация здравоохранения обозначила следующие диагностические критерии: потеря контроля над участием в игре, отдание

играм большего приоритета в ущерб другим интересам и повседневной деятельности, а также продолжение игры, даже несмотря на появление негативных последствий [2].

Это говорит о том, что проблема зависимости от компьютерных игр стала настолько распространенной, что ее признают на самом высоком уровне, и уже нет смысла ее отрицать, как это делают создатели компьютерных игр.

Какие же изменения происходят на психологическом уровне? Ю. В. Валентик — автор психогенетической теории и модели личности. Согласно данной теории, каждый человек пребывает в различных статусах в зависимости от возраста и жизненной ситуации, у каждого статуса есть свои значимые другие люди, например статус Я-ребенок предполагает наличие значимых других людей, которые являются родителями. Когда человек становится зависимым от чего-либо, Я-патологическое постепенно вытесняет другие конструктивные статусы, а значит, вытесняет и значимых других людей, которые относятся к этим статусам. Это означает, что подросток перестает воспринимать свое окружение, избегает общения с родителями, родственниками, друзьями, учителями и другими важными людьми и заменяет привычное общение на общение с такими же зависимыми. Эти социальные изменения сказываются на личности подростка в целом: меняются черты характера, снижается интерес к учебе, а значит, ухудшается успеваемость, беднеет эмоциональная и духовная сфера подростка [3, с. 21–26].

К сожалению, игровая компьютерная зависимость отражается не только на психологическом и эмоциональном уровне человека, но и на физиологическом: поскольку подросток долгое время находится в одном положении, ведет малоподвижный образ жизни, возникает вероятность искривления позвоночника, смещения внутренних органов и ухудшения зрения.

С каждым годом количество детей с аддикцией растет, поэтому данная проблема требует внимания социального педагога и проведения профилактической работы. В образовательных организациях подростки проводят большую часть своего времени: они изучают что-то новое, развиваются, учатся находить общий язык со сверстниками и взрослыми, отстаивать свое мнение, использовать свои внутренние ресурсы, поэтому очень важно создать внутри школы такое пространство, которое будет способствовать гармоничному развитию ученика, раскрытию его внутреннего потенциала и выбору активной жизненной позиции, а самое главное — предотвращению возникновения у подростка аддиктивного поведения.

Библиографический список

1. Менделевич В. Д. Руководство по аддиктологии. СПб., 2007.
2. Зависимость от компьютерных игр. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Зависимость_от_компьютерных_игр).
3. Валентик Ю. В. Психогенетическая модель личности пациента с зависимостью от психоактивных веществ // Наркология. 2002. № 9.

А. С. Решетова (Барнаул)

МЕДИАЦИЯ КАК ИННОВАЦИОННАЯ И ДЕЙСТВЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ СОЦИАЛЬНОЙ ПРОФИЛАКТИКИ ПРАВОНАРУШЕНИЙ (НА ПРИМЕРЕ АЛТАЙСКОГО КРАЯ)

Научный руководитель — С. Г. Чудова

Профилактика преступлений среди детей, совершаемых ими или над ними, — приоритетная задача социального направления политики государства. Она включает в себя воспитательные, правовые, организационные и другие меры воздействия, благодаря которым выявляются и ликвидируются обстоятельства и условия, приводящие к совершению правонарушений. Основной причиной преступлений, реализуемых детьми, является неосознанность ими всей серьезности выполняемых поступков. А условиями для учинения их несовершеннолетними и над ними чаще всего являются неблагоприятное окружение, безнадзорность и беспризорность.

Основные задачи деятельности, касающейся профилактики преступлений среди детей, — предупреждение правонарушений несовершеннолетними, выявление причин и обстоятельств, которые этому способствуют; защита прав и интересов ребенка; социально-педагогическая реабилитация несовершеннолетних лиц, которые находятся в социально опасном положении; обнаружение и пресечение ситуаций, когда в преступления могут быть вовлечены дети.

В целях предупреждения правонарушений несовершеннолетних на первичном и вторичном уровнях во главе угла становится наиболее эффективная и травмирующая социальная технология — восстановительный подход, или медиация. Медиация — это форма внесудебного разрешения споров с помощью третьей нейтральной беспристрастной стороны — медиатора (посредника). Во время процедуры медиации стороны, участвующие в конфликте, самостоятельно при-