

Потребность в развитии с помощью образовательного канала может изначально не иметь устойчивой установки, а быть ситуативной и формироваться каждый раз извне. В сознание ученика ее неоднократно будут внедрять учителя и родители. Если источник воздействия исчезает, к примеру, ученик заканчивает учебное заведение, потребность перестанет воспроизводиться. В устойчивые детерминанты превращаются только те потребности, которые вырабатываются самостоятельно, в ходе приобретения личного опыта их удовлетворения. Таким образом, процесс познания через телевизионное медиаобразование является важнейшим условием формирования информационной культуры школьников, побуждая к умелому выбору содержания самообразования и самовоспитания.

Также слишком настойчивое навязывание такого средства получения информации может выработать чувство неприязни к познавательным передачам, когда индивид вынужден смотреть не интересующие его программы. Поэтому средства массовой коммуникации могут способствовать как позитивному развитию человека, так и его опустошению. Положительный эффект, как правило, приносят те телепрограммы, которые индивид, в ходе анализа своих потребностей и интересов выбрал самостоятельно.

Возможности XXI века в области медиа постоянно расширяются (в начале века это были пресса, радио, кинематограф; затем - телевидение, видео; и, наконец, разветвленные компьютерные сети, Интернет). Современные медиасредства имеют огромные возможности для повышения образовательного, культурного уровня индивида. Это создает реальные условия для самостоятельного образования, улучшения качества знаний, повышение квалификации, расширения кругозора.

Демьянов Е.И.,
г. Екатеринбург

РОЛЬ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В МОЛОДЕЖНОЙ СРЕДЕ

Информационная революция имеет огромное значение для всего человечества. «Бурный прогресс технологий, прежде всего, в области электроники, микропроцессорной техники, цифровых технологий и средств коммуникации послужили источником формирования новой глобальной информационной среды» [4. С. 132-143].

Ни для кого не секрет, что в последние годы наблюдается ускоренная компьютеризация всех сфер общественной жизни. «Компьютерные технологии стали средой формирования многих субкультур - хакеров, геймеров, Интернет - субкультура и др. Посредством компьютера человек создал принципиально новую среду обитания «виртуальную реальность», которая существует наряду с реальным миром» [4]. С распространением персональных компьютеров и все большей популярностью видеоигр общественность столкнулось с таким феноменом, как «игровая зависимость».

Большой толковый социологический словарь трактует игру как «деятельность, которая является добровольной, приносит удовольствие и не имеет никакой иной очевидной цели кроме удовольствия» [1]. Однако если обратиться к исследованиям данной проблематики, то окажется, что данное толкование «игры» не отражает той социальной действительности, которая имеется на сегодняшний день.

М.В. Восканян утверждает, что в обществе наравне с индивидуализацией проявляется и «игроизация», под которой понимается проникновение компьютерных игр в самые разные социальные и культурные практики. Автор отмечает связь между «ростом информационных технологий, индивидуализацией общества и усилением игрового начала в культурной и социальной сферах жизни общества» [2]. Следуя из этого можно отметить, что игра рассматривается уже не просто как времяпрепровождение, как досуг, а как нечто большее, социально значимое.

Большое внимание феномену игры уделил нидерландский историк и культуролог Йохан Хейзинга. Одной из главных идей его работы «Человек играющий» является утверждение, что игра предшествует культуре в

развитии человеческих обществ. Хейзинга предлагает альтернативную модель социального развития, в которой «любому виду человеческой деятельности присуще игровое начало» [5]. Это еще раз доказывает, что игра – это не просто способ расслабиться или получить удовольствие, а деятельность, которая несет в себе гораздо более глубокий смысл.

Е.А. Лозгачева приводит такие данные по статистике, распространенность игровой зависимости во всем мире составляет около 2–3%, при этом среди игроков преобладают мужчины в возрасте от 20 до 45 лет. Универсальной концепции, которая объяснила бы все особенности и причины игровой зависимости не существует. Но есть ряд общих закономерностей, о которых пишет Лозгачева Е.А. «неправильное взаимодействие личности с окружающей средой, эмоциональные предпочтения человека и длительные эмоциональные переживания, ситуативная и систематическая потеря контроля над поведением, сужение круга интересов» [3].

Как известно, одной из главных проблем молодежи является проблема самоидентификации. По сути, идентичность – это регулятор деятельности человека. Именно идентичность является определяющим фактором ценностных ориентиров, поведения, интересов, привычек и т.д. человека. Многие исследователи молодежи говорят, что именно «игроизация» жизни становится для личности решением этой проблемы.

Людей, активно увлекающихся компьютерными и видеоиграми называют «геймерами». Причем интересно, что сами геймеры считают себя «любителями поиграть», и ни о какой зависимости речи быть не может. Некоторые авторы выделяют геймеров в отдельную субкультуру, а это значит, что они присваивают им определенный набор характеристик, которые отличают их от общественности и общепринятых норм.

В рамках данной тематики было проведено пилотажное исследование, посвященное образу жизни геймеров. По полученным данным мы сделали следующие выводы. Для большинства опрошенных «геймер» - это человек,

который играет в компьютерные игры (именно в компьютерные) и предпочитает проводить большую часть времени в виртуальном пространстве. Соответственно и критерии определения человека как геймера - это ведущий тип деятельности игровой. Интересно, что 60% опрошенных не относят себя к геймерам и не считают «геймерство» субкультурой, при том субкультуру геймеров выделяют преимущественно те, кто не считают себя таковым.

Из полученных данных также следует, что в основном геймеры проводят за компьютером в среднем 5 часов в сутки и из них посвящают играм от часа до четырех. Большинство предпочитают играть дома в вечернее время. Жанры, как правило, меняются редко. Игровой стаж в среднем 5 лет, стаж онлайн - 3 года. Игровая пресса не читается, а если же читается, то предпочтения отдаются популярным журналам (PC игры, Игромания). Интересно, что в своем большинстве игры скачиваются с бесплатных сервисов, и игра ведется на бесплатных серверах. Платные дополнения и бонусы не приветствуются. Примерно половина опрошенных отметили частые ссоры в семье из-за «играния». Никто из опрошенных не состоит в каком-либо реальном сообществе, и только 40% опрошенных состоят в виртуальных сообществах, но никакой серьезной деятельности там не выполняют.

Таким образом, можно сделать следующие выводы. Для опрошенных посетителей компьютерных клубов игры - это просто развлечение, приятное времяпрепровождение. В реальности, ведущая деятельность - это учебная деятельность. Играм же посвящается до четырех часов в сутки, преимущественно в вечернее время. Ни в каких профессиональных сообществах (реальных и виртуальных) опрошенные не состоят, а также предпочитают бесплатные сервисы, которые заведомо несут развлекательный характер. Никакой зависимости от игр у опрошенных не наблюдалось. Хотя некоторые и относят себя к геймерам, в реальности же они таковыми не являются.

В данной работе лишь описывается проблема, которой на наш взгляд следует уделить должное внимание. В современном обществе все большее значение приобретает виртуальная реальность, и особенно это характерно для молодежной среды. Учащение случаев, когда люди предпочитают виртуальный мир реальному, свидетельствует о том, что в социальной среде существуют проблемы, которые способствуют поиску удовлетворения своих желаний и потребностей в вымышленной виртуальной реальности, что не может не повлечь за собой серьезных последствий.

Литература

1. Большой толковый социологический словарь. Том 1 (А-О). – М.: Вече, АСТ, 2001.
2. Восканян М.В. Игра в индивидуализированном обществе // ОНС. – 2009. – №2. – С. 170–176.
3. Лозгачева Е.А. Игровая зависимость: особенности и социальные последствия // Мониторинг общественного мнения. – 2008. – №3. – С. 126–132.
4. Степанцева О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества. диссертация кандидата культурологии (24.00.01) Санкт-Петербург, 2007. 153 с.
5. Хейзинга Й. Человек играющий. Статьи по истории культуры // Пер. Сильвестров Д.В. – М.: Прогресс – Традиция, 1997.

Дорожинская Е.С.,
г. Екатеринбург

СОЦИАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ АДАПТАЦИИ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ

В современном мире интенсивно развиваются межгосударственные образовательные контакты, увеличивается количество молодых людей,