

круг общения. Развитие коммуникаций, их доступность для широких слоев общества приводят к тому, что непосредственное общение, «лицом к лицу» во многих случаях замещается контактами другого рода. Общение с помощью сотовых телефонов, Интернета изменяет стиль, образ жизни молодежи, позволяет людям играть новые социальные роли, которые невозможно было бы представить еще двадцать лет назад.

Вместе с тем, интенсификация процессов «опосредованного межличностного общения» является благодатной почвой для быстрого распространения непроверенной информации, особенно, в тревожных, опасных ситуациях. Люди, утрачивая контакт «лицом к лицу», теряют и барьеры контроля над передачей сомнительной, непроверенной информации. Не стоит забывать и еще один эффект: для молодежи, которая видит смысл жизни в интенсивном общении просто необходимо находить новые темы для бесед, сенсационные, будоражающие новости. Они становятся похожими на представителей «желтой прессы», близкими им по духу. Этот сегмент общества часто выступит генератором различного рода слухов.

В ряде случаев у молодежи возникает «аддикция», зависимость от средств коммуникации, например, Интернета или сотовых телефонов. Социально-психологические особенности людей приводят к тому, что средства коммуникации не просто занимают важное место в их жизни. Имеет место ситуация, когда средства коммуникации становятся, сродни наркотику, и им молодежь посвящает всю себя. В итоге обычный человек, не обладающий высоким уровнем интеллекта, широким кругозором, экспертными знаниями в различных областях социальной действительности, может часами «загружать» свое окружение различными сообщениями. При этом вопрос качества данных сообщений, их достоверности, соответствия реальности остается открытым. «Коммуникативные аддикты» в современном обществе часто становятся источниками и генераторами слухов.

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Волков Ю.Г. Социология. Ростов-на-Дону, 2004.
2. Кузина О.А., Куликов Е.М. Слухи в современном обществе: социологический анализ. Краснодар, 2007.
3. Латынов В.В. Профилактика и дезавуирование слухов // Проблемы информационно-психологической безопасности. М., 1996.
4. Науменко Т.В. Социология массовой коммуникации. СПб, 2005.
5. Почепцов Г.Г. Теория и практика коммуникации. М., 1998.

Трынов Д.В., г. Екатеринбург

ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О БУДУЩЕМ СОСТОЯНИИ ОБЩЕСТВА КАК ЭЛЕМЕНТ ГРАЖДАНСКОЙ КУЛЬТУРЫ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЁЖИ

Представления о будущем состоянии общества формируются в сознании людей под влиянием множества факторов: общей культуры, традиций, системы ценностей, идеологии, вероисповедания и так далее. Они воспроизводят характер и способы взаимосвязей элементов общества друг с другом: индивидов, общностей, государства, семьи, морали и пр. Ощущение будущего, возможность его предвосхищения, уверенность в завтрашнем дне отличает стабильное общество. Основной философской проблемой здесь является соотношение между «идеальным» и «реальным», между тем как бы человеку *хотелось быть и как он есть*, между ожидаемым и действительным. Социологической составляющей проблемы можно считать групповые интересы, цели, мифы, выраженные в стереотипных представлениях по поводу будущего данного социума.

Главным залогом грядущего процветания общества стоит считать его подрастаю-

щее поколение - молодёжь. Эта группа представляет особый интерес не только потому, что смена поколений - это «естественный процесс», но потому что само по себе общественное развитие происходит за счёт привнесения в общественную структуру новых качеств, состояний, свежих сил и идей.

В Советскую эпоху молодёжи предлагались конкретные проекты будущего общества: построения коммунизма в считанные десятилетия, развитого социализма, перестройки и так далее. Молодёжь призывали к самоотверженному труду во имя будущих поколений, отказу от комфорта, сиюминутных удовольствий, жизненных радостей. Это означало, что надо было пожертвовать настоящим во имя «светлого» будущего. Советское общество, в том числе и молодёжь, довольно спокойно принимало этот отказ (возможно и потому, что идея жертвенности весьма распространена в русской культуре). Авторство таких проектов принадлежало советской идеологии, и широко пропагандировалось в обществе.

После коренных преобразований в социально - политической и экономической сферах, приведших к краху советского государства и всей системы ценностей, происходят и значительные изменения в представлениях молодёжи относительно перспектив будущего общества. Взамен советской идеологии ничего не было создано, как результат - начавшаяся вестернизация и копирование всех образцов западной жизни. Перспективы будущего стали очень туманны. И если в начале 1990- х гг. была попытка сориентировать и мобилизовать общество на построение демократических институтов и гражданского общества, то в результате краха экономических реформ такие надежды полностью исчезают. Вместе с тем набирали обороты различные кризисные явления: социальное расслоение, коррупция, рост преступности, увеличение числа безработных, невыплаты зарплат и так далее. Отсутствие чёткого плана преобразований и, главное, видения их конечной цели привело российское общество в состояние апатии и инфантильности. Молодёжь, в данном случае, находилась в ещё менее защищённом положении, так как не имела возможности в полной мере приспособляться к быстроменяющимся социальным условиям.

Многие российские социологи отмечают, что для значительной части современной российской молодёжи характерен так называемый *ноувизм*. Это представление о том, что настоящее (сегодняшний день) имеет большую ценность, нежели будущее (завтра). Вместе с тем, ноувизм нельзя рассматривать исключительно как результат аномии российского общества начала 1990-х гг. Этому есть ряд причин. Во-первых, молодёжь всегда имела значительный контркультурный потенциал и часто выступала как движущая сила протестных организаций. Нельзя недооценивать притязания целого поколения на поиск своего собственного пути, может быть в корне отличающегося от существующих общественных ориентиров. Во-вторых, ноувизм вполне гармонично вписывается в систему потребительских ценностей: стремления к достижению удовольствий, материального благополучия, комфорта.

Формирование культуры гражданственности молодёжи неотрывно связано с воспитанием таких нравственных принципов как терпимость, социальная справедливость, умеренность, деятельность. Важным элементом гражданственности является собирательный образ будущего общества. Главным элементом этого образа становится примирение и гармонизация противоположных элементов: традиций и новаторства, прошлого и будущего, старшего и молодого поколения. В силу того, что гражданская культура - это культура участия, то необходимо деятельное участие молодёжи в важнейших общественных делах (это не сводится к участию в политических выборах). Молодёжь только в том случае будет приобщаться к перечисленным ценностям, если будет ощу-

щать свою значимость и заинтересованность государственных, образовательных и иных институтов в своей деятельности.

Дягилева Н.С., Журавлева Л.А., г. Екатеринбург

ОСОБЕННОСТИ ИДЕНТИЧНОСТИ МОЛОДЁЖИ В СРЕДЕ РОЛЕВЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

В последние годы отмечается ускоренная компьютеризация всех сфер общественной жизни. Распространение компьютерных игр, использование компьютера как средства обучения, и привлечение студентов к работе в сети Интернет в рамках образовательного процесса, возникновение новых способов коммуникации - все это оказывает определенное влияние на психику и личностные особенности человека.

В настоящей статье Интернет предстает как сфера ролевых игр и делается попытка проанализировать Интернет-среду с позиции идентичности молодежи.

Идентичность трактуется как совокупность представлений человека о себе и своем положении в обществе, а также связанных с этими представлениями чувств, оценок и намерений, которые формируются на основании отождествления себя с определенными культурными моделями и ролевыми функциями, с социальными институтами и отношениями. Понятие социокультурной идентичности синтезирует культурные модели и их проекцию в социальные отношения.

Идентичность выступает определенным регулятором деятельности человека, системообразующим элементом. В зависимости от того, какая у человека идентичность, можно с той или иной степенью достоверности прогнозировать его поведение, принимаемые и отвергаемые ценности и нормы, интересы и принципы, стереотипы и установки.

Особенность молодости заключается в стремлении девушек и юношей обрести свое независимое пространство, отвоевать места для проявления собственной, не навязанной идентичности. Когда ни дружеские компании, ни тем более социальные институты не позволяют в полной мере обрести собственную идентичность, то принципиально важным для современного молодого человека становится наличие защищенного личного пространства. Сегодня молодежь «покидает улицу», формируя совершенно новый тип молодежной «комнатной культуры».

Рассмотрим особенности идентичности молодежи в среде ролевых компьютерных игр. Б. Грин говорит о том, что появилось новое «поколение Нинтендо» (от названия игровой приставки). Молодежь «Нинтендо», по мнению автора, полностью идентифицирует себя с компьютером, ей представляется, что компьютеры — это они сами и есть и что они с компьютером принадлежат к одному поколению. Компьютерные игры не только вызывают привыкание, они формируют идентичность, целиком погруженную в воображаемый мир, пребывание в котором становится для играющего все более и более значимым. Цифровые технологии, по мнению этого ученого, социализируют поколение в массовом масштабе.

Ролевые компьютерные игры — это игры, в которых играющий принимает на себя роль компьютерного персонажа.

Выделение ролевых компьютерных игр из всего многообразия игр делается потому, что только при игре в ролевые компьютерные игры мы можем наблюдать процесс «вхождения» человека в игру, процесс своего рода интеграции человека с компьютером, и даже процесс утери индивидуальности и отождествление себя с компьютерным персонажем. Играющий может совершенно серьезно воспринимать виртуальный мир и