

ПРОБЛЕМЫ СОЦИАЛИЗАЦИИ ПОДРОСТКОВ В УСЛОВИЯХ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Зинковская О.А., Жиров М.С.

*ФГАОУ ВПО «Белгородский государственный национальный
исследовательский университет» (НИУ «БелГУ»), г. Белгород*

Стремительное развитие информационных технологий вызвало к жизни специфически новую форму передачи, хранения и воспроизведения данных, которая реализуется посредством технологий виртуальной реальности. Этот феномен являет собой информационно-телекоммуникационное пространство, сформированное совокупностью систем компьютерных коммуникаций и потоков информации, циркулирующих в мировых сетях. Основой виртуальной реальности является компьютерная сеть Интернет, объединяющая миллиарды пользователей, на основе свободы выбора информации и учёта индивидуальных запросов.

В настоящее время виртуальная реальность активно проникает во все сферы жизнедеятельности общества: политику, экономику, культуру, науку, образование, социальную сферу, порождая массу вопросов научно-теоретического и практического характера и как следствие – появление публикаций и научных работ на эту тему из разных областей знания. В них предпринимаются попытки пересмотреть ряд базовых понятий: «виртуальное», «виртуализация», «виртуалистика», «виртуальная реальность»; произвести семантический анализ данных дефиниций, их статус, свойства, онтологические основания; выявить степень воздействия на человека, влияние на современную культуру через такие виды искусства как музыка, театр, кинематограф, реклама и т.д.; осмыслить процессы виртуализации современных социальных институтов и другие вопросы, находящиеся в русле данной проблематики.

Несмотря на то, что виртуализация реальности относительно новая область исследований и практики, она сформировала солидный опыт изучения гуманитарных аспектов компьютерной и коммуникационной техники, прежде всего – Интернета, который выступает важным экономическим и социальным фактором, пространство коммуникации и формирования идентичности пользователей. Следует отметить значительный вклад в разработку данной проблемы Лаборатории виртуалистики, созданной в 1992 году в Институте человека ИФ РАН. На счету исследовательской группы теоретические разработки целого ряда виртуальных феноменов субъектного пространства, представленных, в частности, в материалах научной конференции «Виртуальные реальности и гуманитарные науки» (1998 г.).

Фундаментальные работы Н.А. Носова, В.М. Розина, М.Ю. Опенкова и др. учёных дают возможность рассматривать компьютерную виртуальную реальность как манифестацию глубоких онтологических закономерностей и принципов. Тезис об антропологических основаниях компьютерной

виртуальной реальности отстаивают в своих исследованиях О. Власенко, Л. Манович, В. Тарасенко; в широком культурном контексте – Ж. Бодрийяр, Р. Барт, Ж. Делез, С. Жижек и др.; в социальном аспекте – М. Кастельс, С. Калверт, Р. Шредер и др.; в социально-психологическом – Е.П. Белинская, А.Е. Жичкина, У. Куппер, Дж. Суллер и др. Такое разнообразие в понимании оснований виртуальной реальности свидетельствует в пользу междисциплинарных подходов в исследовании этого явления, интеграции парадигм методов и средств его реализации в контексте современного социума.

Отмечая такие важнейшие характеристики феномена виртуальной реальности как достоверность зрительного восприятия, роль симуляции и воображения, игровой характер, наличие компьютерных взаимодействий, интерактивность, актуальность, автономность, – мы можем констатировать прогрессирующее влияние этих свойств на культурные процессы, повседневные жизненные практики людей. Следовательно, компьютерная коммуникация имеет большое значение в формировании будущей культуры. Моделирование и проигрывание разных ситуаций, реализация различных творческих идей, способствует развитию творческих способностей, воображения, познавательных потребностей, самоактуализации. Компьютер и Интернет являются мощным инструментом обработки и обмена информацией, доступность её различных видов.

Наиболее массовой областью использования виртуальной реальности в настоящее время являются игры (сетевые и специализированные «развлекательные центры»), дающие возможность игроку не быть социально изолированным. В целом, игры позволяют ему активно действовать в сконструированном мире: в рамках собственного пространства, искусственной истории в течение определённого времени, со своей философией, этикой, моралью, т.е. быть в другой физической и моральной оболочке (быть кем угодно и выглядеть как угодно).

Определённую роль в этих процессах играют виртуальные сообщества, основной целью которых являются установление контактов между субъектами взаимодействия для реализации различных социальных потребностей, выступая, таким образом, новой формой социальной интеграции. Профессор социологии Б. Велман даёт следующее определение сообщества: «это сети межличностных связей, обеспечивающие социальное взаимодействие, поддержку, информацию, чувство принадлежности к группе и социальную идентичность» [2,63].

Распространение виртуальной реальности в культуре, образовании, науке, производственной сфере, сфере развлечений, безусловно, расширяет и обогащает границы человеческого общения и совместной деятельности. Информационные технологии привнесли в жизнь современного общества множество полезных и интересных вещей. Однако виртуализация социума порождает и тенденции иного порядка, в частности:

– в социальной реальности процесс виртуализации выглядит как процесс замены действительных общественных отношений мнимыми;

– подмена знания информацией является первым шагом к виртуализации общественного сознания, а также сознанием и подсознанием конкретного человека. Сознание индивида раскалывается на две составляющие – реальную и виртуальную;

– столкновение двух реальностей, двух типов времени – реального и времени «онлайн» – содержит угрозу разрушения и деструкции личности;

– время в виртуальной реальности обратимо, что с учётом её динамики может приводить к нарушениям причинно-следственных связей (виртуальное предвосхищает реальное);

– зависимость пользователей от системы виртуальной реальности приводит человека к виртуальной аддикции (нехимическая психологическая зависимость).

Мы полагаем, что каждая из вышеуказанных тенденций чревата серьёзными последствиями для человека-пользователя, поскольку конвергенция виртуальной реальности и сознания индивидуума осуществляется очень быстрыми темпами. Таким образом, продуктом виртуализации является нечто удобное для использования, на самом деле, имеющее более сложную или совсем иную структуру, отличающуюся от той, которая воспринимается при работе с объектом. Иными словами, происходит отделение представления от реализации чего-либо.

Наибольшему влиянию виртуализации подвержены дети в подростковом возрасте. Это одна из наиболее уязвимых категорий населения в силу недостаточной сформированности физического и интеллектуального здоровья, психики, нервной системы, мировоззрения ввиду переходного от детства к юности возраста. Современная наука определяет подростковый возраст в зависимости от культурно-национальных особенностей страны (региона проживания), пола, акцентируя внимание на анатомо-физиологические изменения в организме. Это позволяет определять разные границы подросткового возраста: 10-14 лет; 14-18 лет; 12-16 лет, когда у человека формируются ценностные представления о нравственности, человеческих добродетелях, смысле жизни и другие поведенческие ориентиры, которые под влиянием информационного потока могут значительно исказиться. Ввиду этого проблема социализации подростков, в условиях усиливающейся виртуализации социальной среды, приобретает особую актуальность и значимость для теории и практики социальной работы.

Под социальной средой следует понимать совокупность материальных, экономических, социальных, политических и духовных условий существования, формирования и деятельности индивидов и социальных групп. В процессе социализации воспитание личности осуществляется по вектору – от социума к индивиду посредством образования, пропаганды научных знаний, вовлечения в духовное творчество, физкультуру, спорт, другие виды социально-культурной деятельности. Поэтому, мы вправе рассматривать социализацию как непреложную часть социокультурной жизни и универсальный фактор становления и развития личности как

субъекта общества и культуры, ибо в итоге социализации человек приобретает качества, ценности, убеждения, общественно одобряемые формы поведения, необходимые ему для нормальной жизнедеятельности в обществе и правильного взаимодействия со своим социальным окружением. Следует иметь в виду что процесс усвоения и активного воспроизводства индивидом социального опыта, системы социальных связей и отношений в его собственном опыте являет собой противоречивое единство двух тенденций: унификации и индивидуализации. И если первая проявляется в формировании индивида по общему образцу «как все» на основе овладения общепринятыми способами общения и деятельности, то вторая выражается в его целенаправленном стремлении к становлению своего «Я»[1,131].

Именно благодаря индивидуальному подходу к каждому подростку возможно избежать пагубного воздействия виртуальной реальности на физическое и интеллектуальное здоровье этой категории населения. Среди наиболее распространённых причин компьютерной зависимости подростков следует выделить:

- нарушения процессов обмена информацией в семье, учебном коллективе, в кругу друзей, сверстников;
- скрытую или явную неудовлетворённость реальной жизнью;
- невозможность собственного самовыражения ввиду отсутствия интересов, увлечений, привязанностей, хобби, не связанных с компьютером;
- нарушение социальной адаптации в учебной, бытовой, семейной, социальной сферах деятельности.

В ходе социологического исследования на тему: «Проблемы и перспективы профилактики компьютерной зависимости подростков», осуществлённого нами в апреле-мае 2014 г. на базе ОГБУ «Центр молодёжных инициатив» были выявлены основные причины, симптомы и последствия этой зависимости, а также разработаны меры по её профилактике. Для изучения причин компьютерной зависимости анализировалась цель, частота и длительность использования компьютера.

Анализ эмпирических данных позволяет констатировать факт того, что Интернет играет важную роль в жизни подростков. 96% опрошенных имеют свою страничку в сети и активно пользуются ею. Большинство опрошенных используют Интернет с 5-ти – 7-ми летнего возраста, за игрой проводят более шести часов свободного времени (58% респондентов). Половина опрошенных (50%) не пытаются сократить время пребывания в сети. Следовательно, эти подростки имеют потенциальную склонность к зависимости от компьютерных игр. Это проявляется в плохом настроении, опустошённости, раздражительности (68% опрошенных).

Среди основных причин компьютерной зависимости эксперты назвали отсутствие или недостаток общения в семье (25%), отсутствие у подростков серьёзных увлечений, хобби интересов, привязанностей (30%), отсутствие настоящих друзей (30%), неумение налаживать контакты с окружающими (17%). Таким образом, основной причиной компьютерной зависимости является дефицит общения в семье, с близкими, с друзьями, отсутствие

социально-значимого для подростка увлечения или занятиями творчеством, спортом, интеллектуальной деятельностью в реально действующих коллективах. Согласно мнению экспертов, доля таких значимых занятий, общений, контактов составляет всего лишь 6-10% от общего числа опрошенных. Почти все эксперты (78%) отметили важность и необходимость использовать работу за компьютером в учебных и информационных целях [3].

Результаты полученных данных экспертного опроса свидетельствуют об отсутствии в настоящее время действенных мер по профилактике компьютерной зависимости. Поэтому, специалистам социально-культурной сферы открываются широкие перспективы для реализации мероприятий познавательной, образовательной, общественно-политической, художественно-творческой, рекреационной направленности, создания условий для развития социально-культурной активности подростков и молодёжи в объективно реальном пространстве.

Литература:

1. Жиров, М.С. Художественно-творческие технологии в социальной работе: монография / Д.А. Кулабухов, Е.И. Мозговая, А.Е. Таранова. – Белгород: Изд-во БелГУ, 2009. – 131 с.
2. Назарчук, А.В. Сетевое общество и его философское осмысление / А.В. Назарчук // Вопросы философии. – 2008 – №7. – С.63.
3. Зинковская, О.А. Диагностика причин негативного влияния виртуализации социальной среды на социализацию подростка в Белгородской области / О.А. Зинковская // Технологии социальной работы с молодежью. III Межрегиональная научно-практическая конференция с международным участием, 2015 г. – с.186-188.

МЕТОДИКА КОЛИЧЕСТВЕННОЙ ОЦЕНКИ УРОВНЯ И КАЧЕСТВА ЖИЗНИ ШКОЛЬНИКОВ, ПРОЖИВАЮЩИХ В МАЛЫХ ГОРОДАХ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Бессмольная Е.Н.

*Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №9 им. П.А. Столыпина
г. Балашова Саратовской области», г. Балашов*

В российской и советской культуре постоянно поднимается тема счастья: ни разового счастья – выигрыша, подарка, а счастья постоянного, некоей счастливой жизни.

Попытки сравнить и измерить «количество счастья», «проверить математикой гармонию» и привели к появлению в России понятия «уровень и качество жизни».