

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО

Кафедра истории, теории и прикладной социологии

**ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВО КАК СОЦИАЛЬНЫЙ РЕСУРС
МОЛОДЕЖИ (НА ПРИМЕРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР)**
(автореферат бакалаврской работы)

студента 4 курса 412 группы
направления 39.03.01 Социология
социологического факультета
Якшимурадова Арслана

Научный руководитель

доктор социологических наук, профессор

подпись, дата

О.Г. Антонова

Зав. кафедрой

доктор социологических наук, профессор

подпись, дата

Д.В. Покатов

Саратов 2023

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. Развитие информационных технологий в конце XX – начале XXI веков, реальность зарождающегося в России информационного общества способствует поиску новых способов трансляции социокультурного опыта и ставят перед научной общественностью задачу объяснения происходящих процессов, их возможного прогнозирования. Фактор глобализации, интенсивность влияния массовой коммуникации изменили коммуникативное поведение аудитории, что актуализирует проблему развития субъектности в жизни современного общества. Как показывает практика последних лет, возможность поэтапного развития информационного общества зависит не только от темпов внедрения в экономику той или иной страны рыночных отношений, высокоэффективных технологий, механизмов хозяйствования, но и от того, насколько учитываются при этом коренные интересы всех социальных групп, насколько успешно разрешаются на этой основе социальные противоречия. В связи с этим, достаточно актуальной является проблема влияния Internet на формирование и развитие социума.

В ряде исследований информационное общество рассматривается как продолжение индустриального общества, в котором высокими темпами растут секторы, которые связаны с созданием и потреблением информации, а новые информационные и коммуникационные технологии, возникшие в результате технологической конвергенции, влияют на характер коммуникаций. Доступ к информации является решающим фактором организации демократического общества. Производство, обработка и передача информации становятся новой, мощной производительной силой и оказывают значительное влияние на социальные, экономические и политические процессы, происходящие не только на территории России, но и в мире в целом. Одновременно с преобразованиями в социально-экономической и политической сферах становление информационного общества оказывает социальное, психологическое и культурное воздействие на личность и социум в целом. По

этому, вполне естественно, что в период становления информационного общества особую актуальность приобретают вопросы теории и практики массовой коммуникации и, особенно, ее новых высокотехнологичных форм.

Зачастую в наше время молодежь свое свободное время проводит за компьютерными играми, засиживая в компьютерных клубах или просто дома. Это одна из важных социальных проблем, которая вызывает много дискуссий по поводу влияния компьютерных игр на самореализацию молодежи в обществе. Сегодня широко распространены компьютерные игры различных видов. Влияние компьютерных игр на человека носит двойственный характер. Есть игры, которые развивают память, в разной степени развивают координацию и сосредоточенность, сообразительность, логическое мышление, способность быстро принимать решения, а есть те которые вызывают агрессию, жестокость, формируют зависимость, способствуют отстранению от общественной жизни.

Актуальным является изучение влияния компьютерных игр на молодежь, потому что сейчас общество является обществом социальной зависимости. Одной из наиболее масштабных форм зависимостей является игрозависимость.

Проблема эта малоизученная и неоднозначная и долгое время не утихают споры на тему, наносят ли человеку вред компьютерные игры. Существует немало противников компьютерных игр, однако в то же время есть множество людей, которые не представляют своей жизни без игры.

Степень научной разработанности проблемы. Работа основывается на широкой информационной базе, включающей научные труды отечественных и зарубежных авторов, посвященные актуальным проблемам информационного общества и коммуникационных технологий. Активизация интереса отечественных исследователей к изучению теоретико-методологических предпосылок формирования информационного общества и возможностей культурных, социально-экономических и политических

преобразований посредством информационных технологий относится к периоду конца 80-х – начала 90-х годов.

В отечественной науке проблемы становления информационного общества и особенностей новых информационных и коммуникационных технологий проанализированы в трудах: Р.Ф. Абдеева, Г.Р. Громова, Л.М. Земляновой, Н.В. Костенко, И.Б. Новика, Ф.И. Шаркова, Т.В. Науменко, А.И. Ракитова, Ю.Р. Вишневого, Е.Н. Заборовой, Б.Г. Капустина, А.В. Меренкова, И.К. Пантина, Л.Л. Рыбцовой, Л.Я. Рубиной, Л.Г. Свитич.

Начиная со второй половины 90-х годов XX века новые информационные и коммуникационные технологии и Интернет, в частности, активно внедряются во все сферы жизнедеятельности российского общества. Их возможности в процессе культурных, социально-экономических и политических преобразований становятся предметом интереса социологов, политологов, философов, юристов, экономистов.

Научное осмысление получают также вопросы формирования новой информационной культуры, информационной политики, информационной безопасности, информационного законодательства, связанные, в том числе, и с использованием Интернета.

Значительный вклад в разработку вопросов использования возможностей новых информационных и коммуникационных технологий внесли такие отечественные исследователи, как: И.Н. Курносков, И. Мелюхин, Э.П. Семенюк, Г.Л. Смолян, А.Д. Урсул, Ю.А. Шафрин.

Увлеченность компьютерными играми, прочно вошедших в сферу досуга молодых людей, описана во многих исследованиях.

В то же время сравнительные характеристики молодежи являются неизученными, как, впрочем, также недостаточно исследовано злоупотребление молодежью сервисами онлайн-общения.

Несмотря на множество уже существующих работ по исследованию Интернета в современном обществе, компьютерных игр в молодежной среде

данная тема все же остается слабо разработанной, что и детерминировало выбор темы, объекта и предмета исследования.

Объект исследования – интернет-пространство.

Предмет исследования – интернет-пространство в ресурсной парадигме жизнедеятельности молодежи.

Цель исследования – рассмотреть интернет-пространство как социальный ресурс молодежи (на примере компьютерных игр).

Задачи:

- проанализировать теоретико-методологические основы исследования сети Интернет в информационном обществе;

- определить роль Интернета в повседневной жизни молодежи;

- обозначить степень воздействия компьютерных игр на жизненные стратегии молодежи;

- выявить факторы, способствующие или препятствующие использованию интернет-игр в молодежной среде.

Эмпирическую базу исследования составляют данные периодической печати, СМИ, результаты социологических опросов, а также материалы авторского исследования, проведенного летом 2021 года в г. Саратове. Выборочная совокупность составила 200 человек.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первом разделе «Теоретико-методологические основы исследования сети Интернет в информационном обществе», раскрываются основные междисциплинарные подходы к изучению сети Интернет.

Развитие коммуникационных технологий на протяжении всей человеческой истории вызывало у современников противоречивые мнения. В каждую эпоху существовали свои "энтузиасты" и "скептики". Уже в платоновском диалоге "Федр" живая и одушевленная речь знающего человека сравнивается с технологизированной письменной речью, и сравнение - не в пользу письменности, по крайней мере, для целей обретения мудрости.

Однако именно письменность как коммуникационная технология донесла до нас этот диалог и дала возможность соприкоснуться с Сократовой мудростью. Сегодня объектом дискуссии стала глобальная компьютерная сеть Интернет.

Одни ученые связывали с Интернетом возникновение дружественного человеку компьютеризированного мира материального изобилия. Другие предрекали радикальную демократизацию общества как результат использования новых телекоммуникационных технологий.

В рамках данного бакалаврского исследования автор обращается к понятию “коммуникация”, “массовая коммуникация”, “Интернет”. Коммуникация — социально - обусловленный процесс передачи и восприятия информации в условиях межличностного и массового общения по различным каналам с помощью разных коммуникативных средств. Массовая коммуникация — это, прежде всего, процесс производства сообщений и их передачи прессой, радио, телевидением, что предполагает общение людей, как членов «массы, осуществляемых с помощью технических средств». Массовая коммуникация является неотъемлемой частью современного общества, его экономики, политики, культуры. Своеобразная революция средств массовой коммуникации (Интернет): оказывает возрастающее воздействие на производственную, социально-политическую, культурно-идеологическую области жизни человечества и отдельного человека. Массовая коммуникация имеет прямое отношение ко всем этим проблемам и сама может рассматриваться как одна из важнейших глобальных проблем.

Сегодня появление социальных сетей стирает грань между авторами и читателями, поскольку все участники сети имеют одинаковые возможности. Появление онлайн-вещания дает возможность слушать радио и смотреть ТВ каналы через Интернет. Преимуществом в данном случае является: удобство, простота и быстрота настройки, качество, что позволяет успешно конкурировать с обычным эфирным и кабельным ТВ.

Сеть Интернет в широком понимании является новым видом общественного взаимодействия, который охватывает фактически все сферы

жизнедеятельности человека. Однако наибольшее влияние его оказывается на социальную сферу: опосредованная сетевая коммуникация является специфическим видом социального общения, потенциальным участником которого может стать каждый пользователь, вовлеченный в Сеть. Внедрение виртуальной реальности в социокультурных процессах общества стало причиной формирования так называемого виртуального сообщества, имеющего свои особенности. Социолог Говард Рейнгольд указал аналогию виртуальной реальности с чашками Петри, где, как и колонии микроорганизмов, развиваются и размножаются виртуальные группы и сообщества. Однако широкий доступ к информационным технологиям привел к ряду проблем. Одной из этих проблем является проблема замены реального человеческой коммуникации на виртуальную, сетевую формы общения.

Распространение Интернета в настоящее время становится фактором социокультурных, политических и экономических трансформаций. Благодаря Интернет - коммуникациям человечество постепенно превращается в одно целое, в котором индивиды связываются бесчисленным множеством информационно-коммуникационных нитей.

Во втором разделе «Основные детерминанты влияния компьютерных игр на молодежь города Саратова» автором проведен анализ результатов авторского исследования, посвященное изучению влияния компьютерных игр на молодежь г. Саратова, было проведено в июле-августе 2021 года методом анкетирования.

В данном социологическом исследовании принимало участие 200 респондентов, среди которых 69% молодых людей и 31% девушек.

Компьютерная зависимость – форма ухода от реальности. Реальности, которая травмирует и которую сложно предсказать. Реальность чревата конфликтами и разочарованиями, болезненными провалами и горькими потерями. Поэтому еще не научившемуся существовать во взрослом мире подростку и кажется, что компьютер, виртуальная жизнь – идеальный выход. Несмотря на то, что стремления, возникающие при компьютерной

зависимости, изначально несут положительные аспекты, данный тип зависимости, как и любая другая аддикция, ведет к деградации личности, разложению социального статуса, потере собственного «Я», ухудшению психологического здоровья, возбуждению внутренних раздражителей, возникновению агрессии, замкнутости.

Часто геймеры, заигравшись, переносят этот мир в реальную жизнь. Учеными-психологами давно уже установлена взаимосвязь между жестокостью в компьютерных играх и агрессивным поведением в жизни. Геймеры активно участвующие в компьютерных войнах считают агрессивное поведение нормой, насилие эффективным способом разрешения конфликтов. Взаимосвязь компьютерных игр с агрессивностью можно трактовать двояко: либо агрессивное поведение игрока вызвано агрессивным содержанием компьютерной игры, либо, наоборот, агрессивные подростки предпочитают компьютерные игры с агрессивным содержанием. На вопрос о причинно-следственных связях в этой связи могут ответить только экспериментальные исследования.

В основном состояние компьютерной зависимости дезадаптирует геймера, выбивает из жизни, причем таким образом, что у него не остается других интересов, кроме игры. Молодой человек уже не может без нее жить, поэтому можно сказать, что компьютерная зависимость – своеобразный вид наркомании. У игроков формируется влечение, с которым сами они уже не всегда способны справиться.

Их поведение отличается неадекватностью реакции на различные жизненные ситуации, так как реальный мир управлению с помощью нажатия на клавиши не поддается. Появляется раздражительность, агрессивность, быстрая утомляемость, неспособность переключаться на другие развлечения, чувство мнимого превосходства над окружающими, нарушается сон, пропадает желание общения с кем-либо. Если молодой человек зависим от компьютерных игр, то, как правило, он не может контролировать время, проводимое за компьютером (обещает уменьшить его, выйти из программы,

но не в силах этого сделать), лжет, скрывает вид занятий, который выполнял, переоценивает роль компьютера в своей жизни.

Геймер ощущает депрессию и тревогу, когда что-либо или кто-либо мешает его планам «посидеть» за компьютером, часто погружен в виртуальную активность, будучи вне доступа к компьютеру, например, размышляя о том, как пройти следующий уровень игры, страдает из-за несделанных важных дел реальной жизни. Геймеры используют компьютер как способ скрыться от проблем или избежать чувства неадекватности в реальной жизни.

В любом обществе находятся люди, предпочитающие «убегать» от проблем, а компьютерные игры, особенно ролевые, являются одним из способов ухода от реальности. «Выныривая» из виртуального мира в реальный, геймеры испытывают дискомфорт, ощущают себя маленьким, слабым и незащищенным в агрессивной среде. И желают как можно скорее вернуться туда, где он победитель. Игра становится средством компенсации жизненных проблем. Личность начинает реализовываться в игровом мире, а не в реальном.

Сегодняшние темпы компьютеризации превышают темпы развития всех других отраслей. Без компьютеров и компьютерных сетей не обходится сегодня ни одна средняя фирма, не говоря о крупных компаниях. Современный человек начинает взаимодействовать с компьютером постоянно - на работе, дома, в машине и даже в самолете. Компьютеры стремительно внедряются в человеческую жизнь, занимая свое место в нашем сознании.

Вместе с появлением компьютеров появились компьютерные игры, которые сразу же нашли массу поклонников. Эти игры с детских лет сопровождают подрастающее поколение, вызывая, с одной стороны, замедление развития и даже атрофию опорно-двигательного аппарата и мышечной мускулатуры и, с другой стороны, - быстро развивая интеллект, логическое мышление и воображение человека. Компьютерный игрок привыкает перемещаться из одного виртуального мира в другой, быстро

воспринимать незнакомые ситуации и адаптироваться к ним. В бурно изменяющемся обществе XXI века развитая интеллектуальная гибкость обеспечит приспособление к новым, неожиданным реалиям. Компьютерные игры выполняют, таким образом, функцию социализации молодежи в постиндустриальном обществе.

Развитие и совершенствование игр тесно связано с развитием компьютерного обеспечения и технологий. Сейчас многие составные части компьютеров разрабатываются чуть ли не специально для игр. Например, дорогие видеокарты, стоимость которых доходит до половины стоимости удовлетворительного компьютера для работы в офисе. Все игры разрабатываются с учётом последних новинок компьютерной техники, реагируя на все достижения и всё ближе подходя к реальности изображения и звука. На сегодняшний день существуют поражающие своей правдоподобностью игры с хорошим графическим и звуковым оформлением, почти полностью имитирующим жизнь. Имеется и постоянно возникает огромное количество фирм, которые предоставляют всё новые и новые игры крайне разнообразного характера.

В заключении сформулированы наиболее важные основные выводы по результатам исследования.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На сегодняшний день, в условиях социально-экономических и политических изменений, которые происходят в обществе, особенно трудно приходится такой категории граждан, как молодежь. Ведь у молодых людей еще не устоявшееся мировоззрение и достаточно подвижная система ценностей. Резкое разрушение всех идеалов, которые были близки и понятны молодежи, обострили естественный юношеский нигилизм. Все это в масштабах страны грозит потерей нравственного и духовного здоровья целой нации.

Современное общество отличается стремительным развитием компьютерных технологий и сети Интернет. Сегодня Интернет проник

практически во все сферы жизни общества: экономическую, политическую, культурную, даже религиозную и стал приобретать социальную направленность. Таким образом, возникает тенденция «виртуализации» общества, то есть перехода основных видов деятельности в виртуальное пространство сети Интернет. «Коммуникативная активность людей массово переносится в виртуальную среду сети Интернет, что приводит к появлению множества «виртуальных миров», субъектами которых являются реальные и виртуальные личности, группы и общности».

Виртуальным общением является разновидность коммуникации, которая имеет predetermined характер и реализуется по средствам телекоммуникационных систем. Виртуальное общение подразумевает общение без наличия «реального» собеседника, оно опосредовано и дистантно.

На протяжении последних лет распространение интернета среди молодежи набирает все больше оборотов. Интернет в качестве социального ресурса обладает рядом преимуществ, например, мобильности, легкодоступности, сравнительно недорогой стоимости сервиса, что, к своей стороне, представляет интерес населению. Распространение интернета сейчас является фактором социально-политической, политической, экономической трансформации. Благодаря интернет-коммуникациям, человечество становится постепенно одним целым, где индивиды связаны бесчисленным количеством информационных и коммуникационных ниток.

Социально-психологический портрет геймеров не может трактоваться однозначно отрицательно или положительно. Существует ряд исследований противоположного значения. Геймеры – это порождение последних лет, и пока нет возможности наблюдать то, какие последствия настанут с такими людьми в зрелом и престарелом возрасте. Точно лишь то, что геймеры существуют и они отличаются от обычных подростков.