

ческих проблем развития села, но и по разработке организационно-методических механизмов профессиональной ориентации в сельских учреждениях общего среднего образования.

*А. Л. Кушалъ
БГЭУ*

ИГРОМАНИЯ КАК ФОРМА ДЕВИАНТНОГО ПОВЕДЕНИЯ

Исследования компьютерных игр приобретают все большее значение с точки зрения изучения девиантного поведения. Изучение игромании сохраняет свою актуальность, поскольку акцентирует внимание на острых проблемах, возникающих в связи с развитием новых технохудожественных гибридов игрового типа.

Основной намеренный эффект, который стремятся получить производители игр, заключается в предоставлении возможности для развлечения. Когнитивные эффекты отражают воздействие компьютерных игр на познавательные процессы. В связи с намеренным интересом производителей мы можем определить один из таких важных когнитивных эффектов, как пробуждение интереса, которое выражается в активном внимании и первичных действиях поисково-познавательного характера. В играх этот эффект связан с активным стимулированием восприятия с помощью вовлечения в действие. Одним из побочных когнитивных эффектов компьютерных игр называют аддикцию.

Аддиктивная привязанность к компьютерным играм характеризуется заикленностью на игре и ее приоритетностью по отношению к другим занятиям, возбужденным настроением во время игры, потребностью играть все больше и дольше, негативными эмоциями, связанными с прерыванием игры, конфликтностью игрока по отношению к окружающим людям и стремлением возвращаться к одним и тем же игровым моментам.

Однако проблема аддикции позволяет расширить рамки анализа эффектов игр до уровня социальных, среди которых выделяют агрессивное поведение. Оно является следствием увлечения компьютерными играми с элементами насилия.

Существует еще одна важная сторона воздействия технохудожественной продукции на аудиторию. С точки зрения культурных исследований, технохудожественные гибриды с момента изобретения книгопечатания были важным фактором демократизации культуры и стимулирования социальных трансформаций в целом. Одним из важных коммуникативных эффектов компьютерных игр является эстетический опыт, получаемый и испытываемый игроком.

Характерно, что развитие компьютерных игр шло не только в направлении совершенствования программных алгоритмов и визуального качества, но также и в направлении усложнения их культурного содержания. Например, «пилот» симулятора должен обладать неплохим багажом знаний, чтобы управлять самолетом и чтобы

оценить все путешествие и увиденные достопримечательности. Мотивы путешествия представлены в симуляторах динамикой полета и туристическим обследованием реально существующих мест на планете. Разработчики, стремясь к большей реалистичности, все более совершенствуют качество пространственных эффектов: освещенности, фактуры предметов, иллюзии физического присутствия героев и объектов. Звуковые элементы уже не столько стимулируют или сопровождают игру, сколько выполняют задачу конструирования игрового пространства. Интересно, что большинство компьютерных игр заимствует целый ряд художественных приемов из кинематографа. В современных играх все более существенную роль играет создание настроения, поддержание целостного художественного образа игрового мира.

Таким образом, прежде чем вести речь об эффектах компьютерных игр, необходимо прояснить эстетическую специфику жанра. Это, в свою очередь, означает необходимость анализа художественной ценности жанрообразующих элементов. Ни один эффект, будь то агрессивное поведение или аддикция, не может быть рассмотрен в отрыве от художественных параметров игрового опыта.

Литература

1. Подгайская, Л. И. Проблема эффекта компьютерных игр / Л. И. Подгайская // Социальное пространство интернета: перспективы экономосоциологических исследований : материалы Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 21 нояб. 2014 г. : в 2 т. — Минск : Право и экономика, 2014. — С. 70–74.

Д. А. Леванков
БГЭУ

ГРАЖДАНСКАЯ СОЦИАЛИЗАЦИЯ МОЛОДЕЖИ: ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

В современном мире обеспечение устойчивого развития общества требует осознанной социальной активности молодежи, совмещающей культурную преемственность и инновационность [1, с. 100]. Данная ситуация предъявляет повышенные требования к содержанию, формам и способам гражданской социализации молодежи.

Категория «гражданская социализация» характеризует форму включения индивида в социально-экономические и политические процессы общества, средство его групповой самореализации и самоактуализации. Она позволяет дать качественную характеристику гражданина и описать способы реализации его базовых социально-ролевых функций: деятельность в рамках законодательно-правового поля, проявление патриотизма в качестве базовой социальной установки, мотивацию на общепринятые ценности и нормы.

Система гражданской социализации в обществе позволяет обеспечить учет и защиту интересов как отдельных граждан, так и общества и государства в целом. Одна-