

3. Elishev S.O. Formirovanie tsennostnykh orientatsiy sovremennoy molodezhi posredstvom gosudarstvennoy molodezhnoy politiki. *Gosudarstvennaya vlast i mestnoe samoupravlenie*. 2010, no. 9, pp. 5–10.
4. Zhuravlev V.V., Tseplyaev A.N. Tsennostnyy mir sovremennoy rossiyskoy molodezhi. *Sbornik nauchnykh statey*. Moscow, 2001, p. 30.
5. Kovaleva A.I., Lukov V.A. *Sotsiologiya molodezhi. Teoreticheskie voprosy*. Moscow: Sot-sium, 1999, p. 303.
6. Molodoe pokolenie Rossii. Proekt Doktriny. – Moskva : Fond «Russkiy predprini-matel'», 2008. – S. 47.
7. *Partiya «Edinaya Rossiya» tsitiruet Svyateyshego Patriarkha Moskovskogo i vseya Rusi Kirilla i Sobornye dokumenty VRNS*. Available at: <http://www.vrns.ru>.
8. Semenov V.E. *Tsennostnye orientatsii rossiyskoy molodezhi i problemy ee vospitaniya*. Available at: <http://www.newepoch.ru>.
9. *Strategiya gosudarstvennoy molodezhnoy politiki v Rossiyskoy Federatsii*. Available at: <http://mic.granit.ru>.
10. *Sotsiologiya molodezhi. Entsiklopedicheskiy slovar*. Moscow: ACADEMIA, 2008, p. 73.
11. *Sotsialnaya rabota s molodezhyu*. Moscow: Dashkov i Ko, 2007, p. 16.
12. *Tsennosti v sovremennoy Rossii: itogi ekspertnogo issledovaniya*. Available at: <http://www.salvador-d.ru/files/cennosti.ppt>.

ФАКТОР ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ВИРТУАЛИЗАЦИИ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

Карденахлишвили Тинатин Давидовна, аспирант

Астраханский государственный университет
414056, Россия, г. Астрахань, ул. Тагищева, 20а
E-mail: kardentin@mail.ru

В статье рассматривается фактор игры в процессе виртуализации современной культуры. По мнению автора, современная эпоха внесла свои значительные особенности, повлиявшие на развитие культуры и ее проявления, ряд из них столь значителен, что позволяет говорить о коренной трансформации ее основ. В заключении автор делает вывод о том, что игра выступает фактором виртуализации современной культуры как сферы жизнедеятельности человека. В культуре, поглощаемой игрой, наблюдаются такие необратимые изменения как символизация, массовизация, стандартизация, унификация, гедонизация, визуализация, мозаизация и др., в свою очередь, влияющие на сознание и активность личности.

Ключевые слова: игра, виртуализация, современная культура.

GAME'S FACTOR IN THE VIRTUAL PROCESS OF MODERN CULTURE

Kardenahlisvili Tinatin D., postgraduate student

Astrakhan State University
20a Tatishchev st., Astrakhan, 414056, Russia
E-mail: kardentin@mail.ru

In this article the author analyzes the game's factor in the course of virtualization of modern culture. As the author thinks, modern era brought the considerable features which have affected on the cultural development and its manifestations. Some of them is so significant that we can speak about radical transformation of cultural bases. At the end the author draws a conclusion that the game acts the role of the factor of virtualization of modern culture and is shown as a spheres of person's activity. It is possible to see the irreversible changes such as simvolization, massovization, standartisation, unification, gedonization, visualization, fragmentation in the culture, which absorbed by game. It influences on the consciousness and activity of the person.

Keywords: Game, Virtualization, Modern culture.

Развитие культуры – сложный поступательный процесс, в котором порой нелегко увидеть исключительно прогрессивные преобразования. Отдельные этапы истории культуры связаны с возрождением прошлых достижений или попыткой сохранения строгих нормативных традиций, другие – столь явно отличались новаторством, модернизмом, что их также было бы не просто оценить как постоянное движение к совершенству.

Современная эпоха тоже внесла свои значительные особенности, повлиявшие на развитие культуры и ее проявлений, ряд из них столь значителен, что позволяет говорить о коренной трансформации ее основ. Благодаря процессу информатизации культура стала погружаться в ранее не существовавшее многомерное киберпространство, которое условно можно назвать виртуальным.

Под виртуализацией (от лат. *virtus* – воображаемый, мнимый) в наиболее общем смысле понимается вымышленный, воображаемый предмет (субъект или объект), не присутствующий в данный момент в реальном мире, а созданный лишь игрой воображения человеческой мысли.

Погружаясь в виртуальное пространство, представляющее собой «своеобразную ментальную карту реальности в ее пространственном аспекте, существующую не реально, фактически, а лишь в сознании» [6], культура неминуемо сталкивается там с феноменом игры, поскольку, данное пространство является областью непосредственного бытия игры. В результате, неизбежно устанавливается внутренняя связь игры и современной культуры, т.е. осуществляется их взаимное влияние друг на друга.

Так, культура под воздействием информатизации, следствием которой является бурное развитие виртуальных технологий, в свою очередь, конструирующая собственное виртуальное пространство, оказывает значительное влияние на изменение сущности феномена игры, наполнение его функционального назначения, трансформацию роли, формы и принципов.

Традиционно играм, моделирующим реальность в виртуальных условиях, были присущи следующие функции: коммуникативная, обучающая, развивающая творческие способности, развлекательная, смысловая, эстетическая и др. В условиях бурного развития виртуальных технологий, формирующих виртуальное пространство и с каждым днем все более расширяя его, феномен игры наполняется такими новыми функциями как: прогностическая, адаптационная, инновационная, нивелирующая, интегративная, интеракционная, компенсаторная, гедонистическая и др.

Прогностическая функция игры является, прежде всего, отражением потребностей современного общества. Суть данной функции состоит в потенциальной возможности прогнозирования ближайшего будущего, путем проигрывания разнообразных вариантов возможного будущего состояния индивида в прогнозируемый период. Иными словами, игра в состоянии проиллюстрировать возможные будущие состояния индивида, исходя из поставленных целей, подробного описания желаемого, а также потенциальных путей и средств достижения.

Развитие адаптационной функции игры обусловлено, прежде всего, необходимостью обеспечения приспособления индивида к стремительно меняющимся условиям существования. Механизм адаптации человека через игру принципиально иной. Так, игра создает «зеркальное» ощущение, заключающееся в том, что у индивида складывается впечатление, что не он приспосабливается к новой среде, а среда приспособляется к нему. Таким образом, индивид остается самим собой в каждый конкретный момент времени, а условия игры, в свою очередь, различаются в зависимости от обстоятельств. Кроме того, адаптационная функция игры способна обеспечить индивидам комфорт и безопасность, что в свою очередь, откроет новые возможности для самореализации.

Феномен игры пополнился еще одной функцией – инновационной. Формирование данной функции обусловлено необходимостью обеспечения прироста инновационного потенциала общества. Поскольку феномен игры в современной действительности внедряется в самые разнообразные сферы жизнедеятельности современного

общества, он с легкостью обеспечивает готовность общества к внедрению инноваций в соответствующие сферы.

Еще одна актуализирующаяся функция игры – нивелирующая. Суть данной функции заключается в том, что она, в том или ином виде, охватывает все общество в целом, не выделяя отдельных социальных классов, слоев, демографических групп, т.е. в условиях современной действительности игре подвержены все. При этом, нельзя не отметить, что степень активности участия в играх дифференцирована по различным основаниям: возраст, пол, интересы и т.д.

Формирование интегративной функции игры определено миссией объединения и сплочения индивидов. Так, любая группа людей, в которой появляется своя игра, скрепляется этой игрой, поскольку среди членов группы распространяется единая совокупность интересов, убеждений, правил и норм, характерных для данной игры. На этом строится единство общности, что чрезвычайно важно в условиях современной действительности.

Развитие интеракционной функции игры является, своего рода, поиском способа, который сможет обеспечить взаимодействие индивидов в условиях современной действительности. Игра способна сориентировать конкретных индивидов на согласованные действия, основанные на определенном стиле поведения, что, в свою очередь, приведет к сплоченности всего общества в целом.

Игра пополнилась еще одной функцией – компенсаторной. Суть ее заключается в восполнении имеющегося у индивида дефицита значимых для него потребностей в снятии накопленного внутреннего напряжения и восстановления жизненных сил, разрешения конфликтных ситуаций, освобождении от эмоциональных перегрузок и т.д., порожденных реальностью. Игра уводит индивида от повседневности, естественного состояния в созданный ею мир «псевдореальности», «видимости», «кажимости» или фикции реальности. Она дарит мир нереальных, идеальных образов, зачастую оторванных от реальности, при этом нередко «фантазия реальнее реальности, оттиски убедительнее оригиналов. Псевдореальность более интересна и более приемлема, чем естественность» [9, с. 141]. Игра помещает человека в особый «игровой» мир, предлагая ему искусственно созданную «реальность», нередко более явственную, чем реальность его существования. Зачастую, такой факт подмены бывает выявленным и осознанным, тем не менее, индивид с легкостью, порой не задумываясь, вступает в иллюзорный мир, мир наполненный заботой, любовью, комфортом, безопасностью, тишиной и спокойствием.

Наблюдается актуализация гедонистической функции игры. Суть данной функции заключается в удовлетворении возросших гедонистических потребностей индивида. Игра способна дать человеку высшую степень удовлетворения в процессе игровой деятельности, причем, игроку будет казаться, что он ощущает удовольствие от игры, на самом же деле это будет удовольствие от самого себя с помощью игры. А так как человек является неутомимым искателем удовольствия, то он снова и снова будет окунается в пространство игры с целью незамедлительного удовлетворения собственных гедонистических потребностей.

Таким образом, рассмотрев некоторые новые функции игры, актуализирующиеся в условиях бурного развития виртуальных технологий, перед нами особенно выразительно раскрываются исключительные возможности игры, связанные с трансформацией ее роли, формы и принципов.

Игра на всем протяжении своего существования претерпевала различные изменения, стимулирующие ее развитие. Особенно выразительны изменения, происходящие с феноменом игры сегодня, проявляющиеся в трансформации ее роли в современном обществе. Если еще вчера игра являлась средством интеллектуального развития, то уже сегодня она выступает средством развлечения. В своем развитии игра ориентируется на завтрашний день, она становится своеобразной «фабрикой» по производству средств достижения разнообразных потребностей современного общества.

Характер изменения сущности феномена игры определяет устойчивую тенденцию трансформации ее форм и принципов. Игры, моделирующие реальность в реальных условиях становятся все менее востребованными в игровом пространстве современного общества, на смену им приходят игры, моделирующие реальность в виртуальных условиях. Последние, активно используя новые принципы функционирования в виртуальной реальности (интерактивность, иллюзорность, символичность и т.д.), мгновенно заполняют и расширяют освободившееся игровое пространство, преобразуя его в виртуальное.

Таким образом, бурное развитие виртуальных технологий, конструирующих собственное виртуальное пространство, оказало значительное влияние на наполнение феномена игры новым функциональным назначением, трансформацию его роли, формы и принципов. Последствием повсеместного проявления «обновленного» феномена игры в жизнедеятельности общества является ее непосредственное влияние на культуру в целом, постепенное поглощение игровым пространством, и, как следствие, полная виртуализация.

Так, в культуре, поглощаемой игрой, наблюдаются такие необратимые изменения как ее символизация, массовизация, стандартизация, унификация, гедонизация, визуализация, мозаизация и др.

Культурно-историческая практика человечества немислима без знаков и символов. Они пронизывают все формы человеческой жизнедеятельности, однако, в современной действительности, использование символов приобретает массовый характер, что, в свою очередь, приводит к символизации всей культуры в целом. Так, предназначение символов – придавать особый смысл явлениям человеческой жизни. Символы позволяют человеку упорядочивать его представления об окружающем мире, делать этот мир более понятным, структурированным, определенным или наоборот загадочным, непознаваемым, но все равно, – упорядоченным. При помощи символов любому предмету, любому явлению можно придать огромную значимость, или обесценить. Именно это свойство символов онтологически присуще современной действительности. Символы представляют собой «многослойную структуру, смысловую перспективу, объяснение и понимание которой требует от интерпретатора работы с кодами различного уровня» [7, с. 725; 8], т.е. каждый слой символа содержит свой собственный разноуровневый код, требующий индивидуальной трактовки. Например, символ креста может содержать совершенно различные значения (вера, жизнь, надежда, разрушение, смерть и др.), и какое из них окажется в итоге видимым, зависит от процесса декодирования символической информации, который полностью определяется ситуативными характеристиками индивида (принадлежностью к определенной культуре, уровнем интеллекта, интенциональностью сознания, знанием кодов и др.). В общей массе можно выделить три больших группы кодовых уровней: физические (возникающие в результате наслаивания одной информации на другую), психологические (возникающие вследствие существования различий в восприятии окружающей действительности индивидами), семантические (возникающие из-за способности индивидов вольно интерпретировать различные понятия (знаки, символы и др.)). Например, символ свечи может содержать совершенно различные значения в зависимости от интерпретации его разноуровневого кода. Так, вне контекста, свеча символизирует свет, в контексте же символ свечи может принимать совершенно различные смыслы – от обозначения божественного присутствия до символизации мимолетности жизни, которую так легко погасить. Интерпретация в данном контексте представляет собой расшифровку смысла, заложенного в символе. Другими словами, символы всегда многозначны и несут в себе серьезную смысловую нагрузку.

В результате стремительного поглощения игрой современной культуры наблюдаются необратимые процессы ее стандартизации, когда все члены общества подстраиваются под единый критерий, наступает всеобщая унифицированность, усредненность, выравнивание, обезличивание, когда все похоже на всех. Такие процессы

неминуемо способствуют потере многообразия, изменению содержания и формы современной культуры.

Визуализация, как явление чрезвычайно актуальное и важное в контексте действительности, выступает онтологической частью современной культуры. Тотально пронизывая ее сущность, и стремительно распространяясь с огромной скоростью во всех направлениях, визуализация «играет важную роль в жизни каждого человека: все мы, потребители визуальной продукции, смотрим телевизор, читаем газеты, журналы и книги, ходим в кино. Мы живем» [2] в визуализированном «обществе, где получаемая информация имеет преимущественно визуальный характер. Очень важно, чтобы каждый из нас понимал, какое воздействие оказывает визуальная коммуникация на человека и как научиться «читать» и интерпретировать различные ее формы» [2]. Еще Ницше писал: «Люди свободно лгут ртом, но рожка, которую они при этом корчат, все-таки говорит правду» [6]. Эта цитата достаточно точно передает то, что представляет собой визуализация, и какой силой обладает. Прежде всего, визуализированная информация воспринимается субъектом как более объективная, чем та, что передается другими средствами, она приобретает более лаконичную форму, а также способна усилить смысловую нагрузку. Кроме того, воздействие визуализации обусловлено ее направленностью к эмоционально-образным ощущениям, т.е. визуальные средства, производящие визуальные образы, способны завуалировано «навязать» индивиду конкретное, образное восприятие, менее контролируемое им рационально, что создает дополнительные возможности для манипулирования общественным сознанием.

Современная культура пронизана гедонизмом, который соблазняет каждого посредством удовлетворения сублимированных потребностей к развлечению. «Можно без преувеличения утверждать, что в нашем мире понятие «гедонизм» стало относиться к кодовым» [3, с. 221], т.е. гедонизм выступает своего рода идеологическим кодом современной культуры, который весьма эффективно воздействует на сознание каждого конкретного индивида и все общество в целом, формируя или трансформируя его в определенном направлении. Благодаря своей убедительности и силе эмоционального воздействия, системности гедонистических образов и высокой частотности их повторений, гедонистический код рождает у индивида ежесекундное ощущение острой необходимости в эмоциональном подъеме, получении наслаждения, удовольствия, блаженства. В результате чего, постоянная погоня за удовольствием, сегодня превращается в самоцель каждого.

Мозаизация современной культуры проявляется, прежде всего, в том, что, поступающая информация представляет собой преимущественно фрагменты образного ряда, мозаичные «клипы», мгновенные кадры, короткие вспышки, представляющие собой разорванные кусочки некоей картинке со множеством пробелов, пустых мест, требующих восстановления, которые осаждают, затмевают, обстреливают, пронзают современную культуру. В результате все эти разрозненные частички самостоятельно собираются, недостающие фрагменты домысливаются, дорисовываются, далее все в совокупности выстраивается в единое целое, а затем анализируется уже в сознании, как каждого конкретного индивида, так и в сознании всего общества. Так, информация с помощью принципа множественности «клипов» мультиплицирует, «клипирует», мозаизирует современную культуру.

Таким образом, с одной стороны, культура под воздействием информатизации, следствием которой является бурное развитие виртуальных технологий, в свою очередь, конструирующей собственное виртуальное пространство, оказывает значительное влияние на изменение сущности феномена игры, наполнение его функционального назначения, трансформацию роли, формы и принципов. Так, феномен игры наполняется такими новыми функциями как: прогностическая, адаптационная, инновационная, нивелирующая, интегративная, интеракционная, компенсаторная, гедонистическая и др. Кроме того, трансформируется ее роль в современном обществе: игра как средство интеллектуального и физического развития сменяется игрой – развлече-

нием. Характер изменения сущности феномена игры определяет устойчивую тенденцию трансформации ее форм и принципов. Игры, моделирующие реальность в реальных условиях становятся все менее востребованными в игровом пространстве современного общества, на смену им приходят игры, моделирующие реальность в виртуальных условиях. Последние, активно используя новые принципы функционирования в виртуальной реальности (интерактивность, иллюзорность, символичность и т.д.), мгновенно заполняют и расширяют освободившееся игровое пространство, преобразуя его в виртуальное.

С другой стороны, «обновленный» феномен игры, повсеместно проявляясь в жизнедеятельности общества, оказывает непосредственное влияние на культуру в целом, постепенно втягивая ее в собственное игровое пространство, и, как следствие, полностью виртуализируя. Так, в культуре, поглощаемой игрой, наблюдаются такие необратимые изменения как символизация, массовизация, стандартизация, унификация, гедонизация, визуализация, мозаизация и др.

Список литературы

1. Баева Л. В. Информационная эпоха: метаморфозы классических ценностей : монография / Л. В. Баева. – Астрахань, 2008.
2. Бергер А. Видеть – значит верить. Введение в зрительную коммуникацию / А. Бергер. – Москва, 2005.
3. Гусакова Т. Ф. Современный социум: искушение гедонизмом / Т. Ф. Гусакова // Вестник Тюменского государственного университета. – 2009. – № 5.
4. Козлова Н. Н. Комплекс «Искры»: мифология и жизнь / Н. Н. Козлова // Миф в культуре: человек – не-человек. – Москва : Индрик, 2000.
5. Леви-Брюль Л. Первобытное мышление / Л. Леви-Брюль // Миф. Сказка. Эпос. – Екатеринбург, 1997.
6. Луговая Е. А. Топоним виртуального пространства как культурно-историческая категория (на материале эпопеи Дж. Р.Р. Толкиена «Властелин Колец») : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Е. А. Луговая. – Ставрополь, 2006. – 22 с.
7. Ницше Ф. По ту сторону добра и зла. Прелюдия к философии будущего / Ф. Ницше ; пер. с нем. Н. Полилова. – Москва, 2007.
8. Ницше Ф. К генеалогии морали. Polemicheskoe sochinenie / Ф. Ницше ; пер. с нем. К. А. Свасьяна. – Москва, 2007.
9. Постмодернизм. Энциклопедия / сост. и науч. ред. А. А. Грицанов, М. А. Можейко. – Минск, 2001.
10. Ученова В. В. Реклама и массовая культура: Служанка или госпожа? : учеб. пос. / В. В. Ученова. – Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2008.

References

1. Baeva L.V. *Informatsionnaya epokha: metamorfozy klassicheskikh tsennostey*. Astrakhan, 2008.
2. Berger A. *Videt – znachit verit. Vvedenie v zritelnyuyu kommunikatsiyu*. Moscow, 2005.
3. Gusakova T.F. *Sovremennyy sotsium: iskushenie gedonizmom. Vestnik Tyumenskogo gosudarstvennogo universiteta*. 2009, no. 5.
4. Kozlova N.N. *Kompleks «Iskry»: mifologiya i zhizn. Mif v kulture: chelovek – ne-chelovek*. Moscow: Indrik, 2000.
5. Levi-Bryul L. *Pervobytnoe myshlenie. Mif. Skazka. Epos*. Ekaterinburg, 1997.
6. Lugovaya E.A. *Toponim virtualnogo prostranstva kak kulturno-istoricheskaya kategoriya (na materiale epopei Dzh. R.R. Tolkiena «Vlastelin Kolets»)*. Stavropol, 2006, 22 p.
7. Nitsche F. *Po tu storonu dobra i zla. Preljudiya k filosofii budushchego*. Moscow, 2007.
8. Nitsche F. *K genealogii morali. Polemicheskoe sochinenie*. Moscow, 2007.
9. *Postmodernizm. Entsiklopediya*, sost. i nauch. red. A.A. Gritsanov, M.A. Mozheyko. Minsk, 2001.
10. Uchenova V.V. *Reklama i massovaya kultura: Sluzhanka ili gospozha?* Moscow: YuNITI-DANA, 2008.

НОВАЯ ИНФОРМАЦИОННАЯ СРЕДА ДЛЯ РАЗВИТИЯ АКТИВНОСТИ МОЛОДЕЖИ

Егоров Глеб Николаевич, аспирант

Северо-Кавказская государственная гуманитарно-технологическая академия
369000, Россия, г. Черкесск, ул. Ставропольская, 56
E-mail: egorov.gleb.2013@yandex.ru

Статья посвящена качественному и количественному анализу интернет-активности российской аудитории. Автор исследует предпочтения молодежного сегмента интернет-аудитории. В статье представлен вторичный анализ результатов опросов общественного мнения, проведенных авторитетными российскими опросными организациями ФОМ, ВЦИОМ и сайта «Глас Рунета». Автор приходит к выводу, что политическая активность молодежи напрямую зависит от источников и каналов получения информации о политике.

Ключевые слова: общественное мнение, аудитория, интернет, интернет-активность, предпочтения молодежи.

NEW INFORMATIONAL AREA FOR YUOTH ACTIVITIES DEVELOPMENT

Egorov Gleb N., postgraduate student

North Caucasian State Humanitarian and Technological Academy
56 Stavropolskaya st., Cherkessk, 369000, Russia
E-mail: egorov.gleb.2013@yandex.ru

The article deals with the quantitative and qualitative analysis of Russian audience Internet-activity. The author analyses attitudes of youth segment of Internet-audience. In article there is secondary analysis of public opinion data of FOM, VCIOM and VOXRU.NET. As a result the author makes the conclusion that youth political activity depends on sources and canals of political information.

Keywords: Public opinion, Internet-audience, Internet-activity, Audience, Attitudes of youth.

В настоящее время все большая часть активности молодежи разворачивается в новой информационной среде, которая является не чем иным как виртуальным социальным пространством. Виртуализация современного общества является одним из важнейших явлений. Концепция виртуализации общества, выдвинутая Д.В. Ивановым, рассматривает виртуализацию как процесс социальный, «как процесс изменения общества в целом, а не как создание «параллельного виртуального общества». Социальное содержание виртуализации – симуляция институционального строя первично по отношению к содержанию техническому. Виртуализация в таком случае – это любое замещение реальности ее симуляцией / образом – не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности [1].

Одним из самых заметных явлений виртуальной социальной активности является возникновение социальных сетей, объединений людей по интересам, например: «Одноклассники», «В контакте», «Professional» и др. К этому можно добавить бесчисленное количество различных «чатов» и форумов. Наиболее активными участниками этих виртуальных сообществ являются молодые люди. К виртуальному социальному пространству на сегодняшний день относятся наряду с Интернетом все электронные СМИ. Развитие интерактивных компоненты электронных СМИ является главной тенденцией их развития, интерактивность осуществляется через мобильную телефонную связь (звонки, СМС, ММС). Современный социум уже не может рассматриваться без своей все возрастающей виртуальной компоненты.

Веб-аудитория в России продолжает увеличиваться и по данным Минкомсвязи РФ на начало 2012 г. составила 70 млн человек. По количеству пользователей интернета Россия вышла на первое место в Европе, которое ранее занимала Германия и на шестое место в мире. Первое место в мире по этому показателю уже давно и наверно