

УДК 316

ПУТИ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ ВИРТУАЛЬНОСТИ

SOLUTIONS TO THE PROBLEMS OF VIRTUALITY

©Ибатуллин А. А.

Башкирский государственный университет
г. Уфа, Россия, aidar-ibatullin@mail.ru

©Ibatullin A.

Bashkir State University
Ufa, Russia, aidar-ibatullin@mail.ru

©Асадуллина Г. Р.

канд. филос. наук
Башкирский государственный университет
г. Уфа, Россия

©Asadullina G. R.

Ph.D., Bashkir State University
Ufa, Russia

Аннотация. В статье представлена социальная проблема — проблема виртуальности. 21 век - время развития компьютерных технологий. В современном мире компьютером пользуются все без исключения, кто-то в нужных целях, а кто-то для того, чтобы осуществлять свои намерения, вывести свой гнев в различных играх. Дети уже с раннего возраста начинают проводить большинство своего времени за компьютером и различными видами гаджетов. Родители вместо того чтобы следить и ограничить время припровождения в виртуальном мире, наоборот не обращают внимание на своих детей. Им самое главное важно то, чтобы они не машали им и не шумели. Исходя из этого, мы получаем интернет зависимой молодежи. Наша задача найти выход из этой сложившейся ситуации. Ведь молодежь — это будущее нашего Государства, если хотим жить в счастливом и прекрасном будущем надо уже сегодня задуматься над этой проблемой.

Abstract. The article presents a social problem — the problem of virtuality. After all, our 21st century development of computer technology. In the modern world the computer is used by all, without exception, someone in the right order, and someone to carry out your wishes, to take its anger in various games. Children from an early age begin to spend most of your time at the computer and various gadgets. Parents instead of to watch and limit the time priprovozhdeniya in the virtual world, but rather neobrasayte attention to their children. Most importantly they importantly, that they are not Masali they are not noisy. Based on this, we are getting Internet dependent youth. Our task is to find a way out of this situation. Because the youth is the future of our State, if you want to live in happy and beautiful future it is necessary today to think about this problem.

Ключевые слова: виртуальность, интернет, молодежь, технологии, информационный, доступ к интернету.

Keywords: vitality, online, youth, technology, information, access to the internet.

Среди социальных проблем молодежи, одной из самых острых, является проблема виртуальности. Большинство молодых людей даже не представляют себе, насколько катастрофически могут быть последствия компьютерной зависимости. Часть людей думают, что такое явление, совершенно нормально для подрастающего поколения, так как XXI век — век информационный. Наша молодежь ставит цели познать современные технологии, а главное идти в ногу со временем.

Виртуальность (от лат. *Virtualis* — возможный) — объект или состояние, которые реально не существуют, но могут возникнуть при определенных условиях. Эти условия, по-разному проявляются в различных подходах в виртуальности (<https://goo.gl/9bxiu2>).

Проблема виртуальности является очень актуальной, особенно в наше время. Постоянному нахождению в интернете молодых людей, больше всего подталкивают быстро набравшие популярность социальные сети, такие как Вконтакте, Фейсбук и прочие сервисы, позволяющие размещать новости, фотографии, эмоции и так называемые «статусы» в любое время суток для большой аудитории. Это связано с тем, что молодежь реализует, и показывают себя, человек становится несколько, оторван от реального мира.

Исследования, проведенные в разных странах, показывают, что даже печально известная человеческая зависимость, такая как алкоголь, наркотики, сегодня добавила еще одну очень серьезную проблему: зависимость от Интернета. По мнению психолога Войскунского А. Е., который проанализировал психологические характеристики деятельности человека в Интернет–среде, из-за технических особенностей информационных технологий способен обеспечить широкие возможности активного взаимодействия сознания и подсознания личности, его психологическое и физиологическое состояние. В первую очередь, такие последствия затронули наиболее уязвимые в психологическом плане, социальные слои населения, в частности детей и подростков.

По данным исследования интернет аудитории ФОМ, наиболее активными пользователями «Всемирной паутины» являются люди в возрасте от 12 до 30 лет, 75% всех пользователей сети (http://bd.fom.ru/report/cat/smi/smi_int/pressr_190111). Молодежь является основной аудиторией виртуального общения. Специфика данного возраста, способствует распространению увлечения Интернет коммуникацией.

Исследования подтверждают, что часть современной молодежи вместо того, чтобы активно заниматься социальными институтами, организовывающими семейные союзы, и сосредоточиться на конструктивной деятельности, регулярно погружается в «виртуальную реальность». С точки зрения выявления факторов, угрожающих здоровью пользователя, и способов защиты от неблагоприятных последствий особенно важно проводить исследования, позволяющие выявить влияние интернет–коммуникации на здоровье пользователя как физически, так и психически. Опыт и наблюдения показывают, что человек попадает в Интернет–зависимость часто сопровождается таким явлением как депривации. Следует отметить, что под депривацией понимается процесс лишения индивида основных жизненных потребностей; отсутствие удовлетворения; бедность. В соц. энциклопедии под депривацией называют состояние, при котором люди испытывают недостаток того, в чем они нуждаются. Таким образом, депривация представлена как ограничение, лишение человека чего-либо, возникающее в таких жизненных ситуациях, когда затрудняется удовлетворение некоторых его потребностей в достаточной мере или в течении длительного времени [1–3].

Печально, что у людей, которые находятся в течение длительного времени под воздействием виртуального мира компьютерных игр и их испытывает патологическое влечение развивается социально–психологической депривации, которая может привести к общей депрессии и даже суицидальных попыток. Исследования показывают, что «азартные

игры являются основой деструктивного развития личности, приводящего к отчуждению человека от семьи, потере интереса к живому общению и реальности» [4].

При этом особым риском развития компьютерных игр стало распространение новой психологической зависимости — компьютерной игровой зависимости. О масштабах этого явления свидетельствует тот факт, что примерно от 6 до 10% из 189 миллионов интернет-пользователей в США страдают от этого. Американская медицинская Ассоциация намеревается включить пристрастие к этим играм в список официально диагностируемых заболеваний. Врачи предлагают включить зависимость от компьютерных игр в «диагностическое или статистическое руководство по умственным расстройством».

Молодежь наиболее прогрессивный слой общества, с легкостью принимающий все новое, использующий новые возможности и способы для поиска информации, общения с людьми. Большая часть молодежи, продолжают тратить большое количество времени на пребывание в сети, и эта тенденция развивается, потому что молодым людям нет больше занятий: перестали читать книги, гулять на улице. Возможно, это является следствием нежелания признать свою зависимость.

Раз и навсегда избавиться, от интернет-зависимости, задача не из легких, если привычка уже пустила свои корни. Но все же самая главная задача воспитателей, родителей, тренеров, все, кто может повлиять на социализацию ребенка должны предотвратить приближающую угрозу.

Самое эффективное решение данной проблемы — это вместе с родными отправиться куда-либо, например, в путешествие на горы или в лес, где интернета и гаджетов вообще нет или к бабушке на каникулы. В этом случае можно избежать семейных конфликтов. Если и это не дало никаких результатов, то можно попросить помощи у близких, что бы они сменили пароли на гаджетах. При необходимости можно будет пользоваться только ограниченное количество времени.

Но это только одна сторона этой проблемы. Опыт работы в молодежной аудитории показывает, что неопределимое значение для профилактической работы по предупреждению развития вышеуказанных видов социально-психологической депривации: таких как игры, интернет-зависимость и поведение, которое содержит социально-психологическое преследование. Можно предположить, что развитие деструктивных форм в Интернет-Коммуникации среди молодежи, до появления социально-психологических преследований из-за нескольких причин. Эта деформация личностной сферы, возникающая при чрезмерной информационной перегрузке личности — результат страданий психического напряжения и неразрешенных внутренних и межличностных конфликтов; является и недостатком семьи, общины и самообразования, не обеспечивающим гармоничного личностного развития. Поэтому на данном этапе развития современного информационного общества является актуальной задачей становится проведение профилактической работы в молодежной среде через систему мероприятий, обеспечивающих их личностный рост (проведение коммуникативных тренингов, тренингов личностного роста, тренингов уверенности в себе и т. д. форумов), которые обеспечивают открытый доверительный диалог с молодежью. Кроме того, необходимо провести разъяснительную работу о последствиях и опасностях чрезмерного онлайн-общения, объясняя пути зависимости.

Таким образом, одной из важных задач общества на современном этапе является проведение системного мониторинга для отслеживания изменений состояния здоровья детей, подростков и молодых людей. Особую ценность эта работа приобретает с точки зрения жизни на Крайнем Севере, поскольку изменения в физическом, психическом и моральном здоровье имеют далеко идущие последствия: нарушения репродуктивного здоровья и, следовательно, здоровья будущих поколений. Показывая молодым людям преимущества

поддержания здорового образа жизни, можно путем популяризации этих идей в средствах массовой информации, внедрения в процесс обучения: школьной и профессионально-ориентированной деятельности по профилактике интернет-зависимости молодежи в виртуальных взаимодействиях. Это не единственный способ сохранить здоровье поколений, но решение проблемы предотвращения экстремизма в молодежной среде.

В случае резкого ограничения доступа к интернету у ребенка может произойти нервный срыв, поэтому в первое время следует постепенно снижать время припровождение в социальных сетях. Когда у человека остается больше свободного от компьютера времени, то ему будет не с чем заняться. Однако через какое — то время все это пройдет, когда он найдет для себя другое занятие. Итак, интернет — это не совсем уж плохо. Он делает наш мир проще и удобнее, но нельзя забывать, что пользоваться всем надо в меру.

Список литературы:

1. Солдатова Г. В. Российские школьники, конфиденциальность и безопасность онлайн // VI международная конференция «Защита персональных данных. Режим доступа: http://bd.fom.ru/report/cat/smi/smi_int/pressr_190111 (дата обращения 09.10.2017)
2. Анисимов О. С. Виртуальные особенности игромоделирования. М., 2003. 82 с. (Тр. Центра виртуалистики. Вып. 20.).
3. Астафьева О. Н. Компьютерная виртуальная реальность и искусство (к вопросу о расширении эстетического опыта личности) // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. М., 1998. С. 141-145.
4. Корытникова Н. В. Интернет-зависимость и депривация в результате виртуальных взаимодействий // Социологические исследования, 2010, №6, С. 70-79.

References:

1. Soldatova, G. V. Russian schoolchildren, confidentiality and security online // VI International Conference “Protection of Personal Data”, M., 2015. 3. Auditoriya Runet: points of growth // POF. 2012. Access mode: http://bd.fom.ru/report/cat/smi/smi_int/pressr_190111 (reference date is October 9, 2017)
2. Anisimov, O. Virtual features of igro modeling. M., 2003. 82. (Trudy Center for Virtualistics, issue 20.).
3. Astafieva, O. N. Computer virtual reality and art (to the question of expanding the aesthetic experience of the individual) // Virtual Reality. Proceedings of the laboratory of virtualistics. Issue. 4. M., 1998. 141-145
4. Korytnikova, N. V. Internet dependence and deprivation as a result of virtual interactions // Sociological research, 2010, №6, 70-79

*Работа поступила
в редакцию 01.11.2017 г.*

*Принята к публикации
07.11.2017 г.*

Ссылка для цитирования:

Ибатуллин А. А., Асадуллина Г. Р. Пути решения проблемы виртуальности // Бюллетень науки и практики. Электрон. журн. 2017. №12 (25). С. 480-483. Режим доступа: <http://www.bulletennauki.com/ibatullin> (дата обращения 15.12.2017).

Cite as (APA):

Ibatullin, A., & Asadullina, G. (2017). A Solutions to the problems of virtuality. *Bulletin of Science and Practice*, (12), 480-483