

Оценка студентами распространения татуировок влияет на степень согласия с суждением: «Если бы были средства, я бы сделал(а) татуировку» Студенты, которые считают, что распространение татуировок хорошо – совершенно согласны с этим суждением (40%). А респонденты, которые считают, что распространение татуировок это плохо – полностью не согласны с суждением (43%).

В целом студенческая молодежь заинтересована в отношении татуировок, не считает этот феномен отрицательным для общества. В наше время они спокойно относятся как к татуировкам, так и к представителям каких-либо субкультур, которые чаще делают татуировки. Сейчас модно отличаться от других, проявлять свое «я», студенты не считают это пощечиной общественному вкусу, наоборот, по их мнению, татуировка – это искусство, способ самовыражения.

С.М. Куликов, А.С. Сахарчук

КУЛЬТУРА ВИДЕОИГР

Современные тенденции развития технологий, привели к такому феномену, как видеоигры. Буквально за 30 лет своего развития они проникли во все сферы жизни цивилизованного общества. В странах Европы, Восточной Азии и Северной Америки видеоигры являются неотъемлемой частью повседневной жизни. Как любое повседневное явление, они оказывают огромное влияние на формирование личности и культуру общества. В связи со своей широкой распространённостью видеоигры приобрели массовый характер и множество своих последователей. Как у любой социальной группы, у поклонников видеоигр сформировалась своя культура. Но в России эта культура не имеет широкого распространения среди игроков. Однако постепенно она стала популяризоваться в узких кругах. Ярким примером тому служат такие социальные явления как игровые журналы (Лучшие компьютерные игры, Игромания, РС-игры и др.), игровые клубы (Импульс, Омут) и игровые турниры (Dreamhack, World Cyber Games) . В связи с этим культура видеоигр требует особого внимания со стороны исследователей, так как она стала всё глубже проникать в нашу жизнь.

«Игра – это необходимая и неизбежная часть жизни практически любого человека»¹. И с этим трудно поспорить, ведь даже выдающиеся психологи Л.С. Выготский и Д.Б. Эльконин выделяют ведущую деятельность в детстве –

¹ Кураев А.В. Компьютерный «аппендицит» // Национальный прогноз Вып.12. 2010. С. 4.

игру¹. При такой распространённости игру можно назвать обычаем. При условии определения культуры как приобретаемых норм жизни человеческого общества (а значит языка, обычаев и конвенций)² игра также имеет свою культуру. К тому же игра является основополагающей деятельностью при формировании личности. Игра в детстве является как бы «личностным фундаментом». Можно выразиться, что при игре человек ищет себя, пробует в других социальных ролях. И это также относится и к видеоиграм, ведь это лишь одна из форм игры. «Игра – это умение быть иным. Это растождествление человека с той социальной ролью, к которой он «прикипел» и в которой его привыкли видеть окружающие»³.

На основании всего вышесказанного можно сделать вывод, что игра как явление является неотъемлемой частью повседневной жизни, а также основополагающим фактором формирования личности. В связи с этим данная тема требует более подробного рассмотрения.

Ю.Н. Кущенко

ПРОБЛЕМЫ АДАПТАЦИИ МОЛОДЕЖИ К СОВРЕМЕННЫМ СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКИМ УСЛОВИЯМ

В настоящее время российское государство, и, в частности, российское общество переживают тяжелый социально-экономический кризис. Это выражается как в снижении уровня жизни населения, так и во все большей деградации общества. В стране бушует безработица, происходят массовые сокращения, вследствие чего снижается жизненный уровень населения, увеличивается число малообеспеченных семей. Наблюдаются кризисные явления в современной семье: разрушается традиционная структура, увеличивается число разводов, родители уклоняются от выполнения своего долга, растет количество неполных семей. В настоящее время именно молодежь является наиболее уязвимой социально-демографической группой в стране. Наиболее актуальными проблемами современной молодежи являются проблемы образования, занятости, жилищных условий. Все молодые ребята и девушки с детства мечтают получить высшее образование, найти достойную работу и создать семью. Но после окончания среднего заведения у большинства вчерашних школьников нет возможности реализовать свои способности. Большую роль в этом играет Единый Государственный Экзамен, который

¹ Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.

² <http://www.proza.ru/2010/04/07/928>

³ Кураев А.В. Компьютерный «аппендицит» // Национальный прогноз Вып.12.2010. С. 4.