

**Библиографический список:**

1. Глобальные тенденции развития человечества до 2015 года, изд. «У-Фактория», Екатеринбург, 2002.
2. М.В. Ломоносов. Древняя Российская история от начала российского народа до кончины великого князя Ярослава Первого, или до 1054 года, сочиненная Михайлом Ломоносовым. См. М.В. Ломоносов. Избранные произведения в 2-х томах, М., Наука, 1986, т.2, стр. 49.
- 3- М.В. Ломоносов. Избранные произведения в 2-х томах, М., Наука, 1986, т. 2, стр. 132.

**DEAR TRADITION. MIKHAIL LOMONOSOV AND OUR TIME.**

**S.A.Karpova, 1st year student of the Faculty of Economics  
Supervisor - E.V.Tozonova - associate professor  
“Ulyanovsk State Agricultural Academy»**

**Key words:** *science, academic, education, demographics.*

*The article is devoted to the work of the great Russian people MY University. In the examples show how the ideas are relevant and applicable University to address the critical problems of modern life in our country.*

**УДК 316**

**ИНТЕРНЕТ – ЗАВИСИМОСТЬ И ДЕПРИВАЦИЯ В  
РЕЗУЛЬТАТЕ ВИРТУАЛЬНЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ**

**Е.А.Краснова, студентка 3 курса агрономического факультета  
Научный руководитель – Е.Г.Куклин, кандидат  
философских наук, доцент  
ФГБОУ ВПО «Ульяновская государственная  
сельскохозяйственная академия»**

**Ключевые слова:** *интернет-зависимость, психосоциальная депривация, виртуальное взаимодействие, информационные перегрузки, компьютерная революция.*

*В статье акцент сделан на изучение новой формы психологической зависимости, вызванной неумеренным и патологическим исполь-*

*зованием Интернета. Социальная сторона депривации личности в результате компьютерной зависимости и виртуальных взаимодействий раскрывается в контексте рассмотрения проблематики информационных перегрузок, зависимости от компьютерных игр и дефицита неформальных межличностных контактов в современном обществе.*

Новые электронные технологии – современный универсальный и многофункциональный инструмент развития человека и общества в глобализованном мире. В последние три десятилетия XX века были весьма популярными теории, рисовавшие радужные перспективы построения постиндустриального общества и компьютерной революции (Д.Белл, О.Тоффлер и др.). Предполагалось, что в развитых странах главными характеристиками труда станут информация и творчество, что свободное распространение информации откроет неограниченные возможности для самореализации индивидов в открытом обществе. Ускоренное развитие компьютерных технологий и техники электронных коммуникаций рассматривалось также как средство преодоления информационных барьеров между обществами. Считалось, что их широкое использование в любом случае приведет к совершенствованию социальных институтов.

Из технической диковинки Интернет быстро превратился в повседневное информационное средство, предоставляющее любому потенциальному пользователю огромные массивы данных на любой вкус. Рассматривать этот процесс исключительно в ракурсе однозначно положительной направленности технологического прогресса уже не представляется возможным. На исходе XX века были зафиксированы негативные последствия избыточного использования сети Интернет. Одним из первых на попадание человека в технологическую зависимость от компьютера и на возникновение виртуальной зависимости обратил внимание английский психолог М.Гриффитс, ранее изучавший особенности поведения игроков в азартные игры.

Для неумеренных пользователей медиа-техники (цифровое телевидение, видеоплеер, игровые приставки, компьютер, Интернет) виртуальная реальность порой начинает заслонять и даже подменять реальный мир.

Попадание в Интернет-зависимость часто сопутствует явление депривации. Вместо того, чтобы активно включаться в социальные институты, организовывать семейные союзы, ориентироваться на созидательную деятельность, часть молодежи регулярно погружается в «виртуальную реальность». Как показывают исследования социологов, психологов и медиков, среди людей, выявленных как неумеренно и па-

тологичным образом использующих Интернет, нередко встречаются индивиды, страдающие разного рода сексуальными расстройствами, испытывающие навязчивые мысли, чувство страха или одиночества.

Среди базовых потребностей мы выделим информационные и коммуникативные потребности, реализуемые пользователями в Интернете: познавательные (поиск новой информации, повышение квалификации, получение экспертного мнения); коммуникативные (родственное, интимное, дружеское, деловое общение); потребности в саморазвитии (творческая реализация, самообразование); рекреация (игры, досуг, увлечения); аффилиация (новые знакомства, сотрудничество, поиск единомышленников, партнерство). Отметим, что коммуникативные и информационные потребности взаимообусловлены и могут быть удовлетворены через Интернет, зачастую так же просто, как и с помощью обычных инструментов общения.

Кроме очевидных положительных изменений, привнесенных новыми информационно-коммуникативными технологиями, обращается внимание на негативные стороны. Избыточное применение информационных технологий может привести к таким отрицательным эффектам, как информационные перегрузки, технострессы, игровая Интернет-зависимость, идентификация себя с кибер-персонажем. Таковы наиболее типичные проявления патологического использования Сети.

Эти и иные отрицательные последствия свидетельствуют о наличии такого явления, как депривация в результате виртуальных взаимодействий. Депривация представлена как ограничение, лишение человека чего-либо, возникающее в таких жизненных ситуациях, когда затрудняется удовлетворение некоторых его потребностей в достаточной мере или в течение длительного времени.

Наиболее распространенное проявление психосоциальной депривации в результате виртуальных взаимодействий – информационные перегрузки и технострессы. В сущности, все информационно-коммуникативные средства создавались с целью удовлетворения базовой потребности человек – в информации, познании. Информационная потребность подразумевает, во-первых, наличие исчерпывающей информации (чем больше знаем, тем лучше), во-вторых, ее оперативность и, в-третьих, осознание ценности и важности получаемой информации.

Еще одним проявлением психосоциальной депривации в результате виртуальных взаимодействий является появление зависимости от компьютерных игр. Наблюдается рост числа людей, активно увлекающихся компьютерными играми. Такое увлечение порой перерастает (не только у детей!) в компьютерную зависимость – в желание наибольшую

часть свободного времени проводить перед экраном монитора и играть. В некоторых странах увлечение компьютерными играми приняло характер эпидемии. Например, в Южной Корее для компьютерных битв даже построены спортивные арены, два телеканала круглые сутки транслируют лучшие бои геймеров.

Особенными характеристиками игры являются незавершенность, незаданность результатов, открытая форма активности, отождествление себя с другими (принятие роли другого).

Самый простой и доступный способ решения зависимости — это приобретение другой зависимости. Любовь к здоровому образу жизни, общение с живой природой, творческие прикладные увлечения, такие как рисование, как правило, выводят человека из зависимости.

**Библиографический список:**

1. Еляков А.Д. Информационная перегрузка людей//Социол. исслед. 2005. №5. С.114-121.

2. Войскунский А.Е., Бабанин Л.Н., Арестова О.Н. Мотивация пользователей Интернета// Гуманитарные исследования в Интернете.

**INTERNET - DEPENDENCY AND DEPRIVATION  
AS A RESULT OF VIRTUAL INTERACTIONS**

*Krasnova E.A., Kuklin E.G.*

*Key words: Internet addiction, psychosocial deprivation, virtual interaction, information overload, the computer revolution.*

*Abstract: This article focuses on the study of a new form of psychological dependence caused by the immoderate and pathological Internet use. The social side of the personality of deprivation as a result of computer addiction and virtual interactions revealed in the context of the problems of information overload, depending on computer games and lack of informal interpersonal communication in modern society.*