

Особенности виртуальной социализации современной молодежи

Баткаева Елена Равиловна

Соискатель

Пензенский государственный университет, Экономики и управления, Пенза, Россия

E-mail: elenabatkaeva@rambler.ru

Современное общество характеризуется стремительностью социальных изменений и увеличением масштабов применения информационных технологий, что приводит к виртуализации социума. Как отмечает М. Кастельс основу современного общества, составляют «сетевые» структуры, именно через сети происходит становление новых форм различных сообществ» [3; 232]. Сегодня термин «Интернет» содержит в себе не только технический, но и социальный смысл. Глобальная сеть Интернет в настоящий момент это место для удовлетворения потребностей, решения политических, экономических, социальных и других проблем, способ зарабатывать деньги, а так же место для проведения досуга.

Среди относительно новых факторов, влияющих на формирование ценностных ориентаций и жизненных стратегий молодежи, следует выделить феномен виртуализации, сопутствующий массовому распространению информационных технологий и сети Интернет и сопутствующий ему, феномен играизации [5]. С.А. Кравченко под играизацией, понимает способ переживания реальности, предполагающий взаимопроникновение игровой деятельности и культуры. Играизация описывает ситуации, характеризующиеся стиранием границ между объективной и виртуальной реальностью, что ведет к внедрению принципов игры, эвристических элементов в жизненные стратегии [4].

Развитие Интернета сопровождается массовым переносом людьми своей информационной активности, а также и информационных взаимодействий из среды, создаваемой традиционными информационно-коммуникационными технологиями, в виртуальную среду сети Интернет [2].

И действительно присутствуя сейчас практически в каждом доме, Интернет значительно расширяет наши возможности. Особенно это касается так называемых социальных сетей, которые в последнее время приобрели колоссальную популярность. Ежедневно миллионы людей пользуются их услугами: одни ищут друзей, клиентов, работодателей или работников, другие просто «убивают» в них время.

Фактически сегодня может идти речь о таком понятии как виртуальная компьютерная социализация или киберсоциализация. В отечественной науке сложилось мнение, что киберсоциализация человека представляет собой социализацию личности в киберпространстве. Это процесс изменений структуры самосознания личности, происходящий под влиянием и в результате использования им современных информационных и компьютерных технологий в контексте жизнедеятельности. В процессе киберсоциализации у человека возникает целый ряд новых, ожиданий и интересов, мотивов и целей, потребностей и установок, а также форм психологической и социальной активности, непосредственно связанных с киберпространством – фактически новым виртуальным жизненным пространством человека [6; 51]. Можно сказать, что социальные сети отодвигают на второй план классические институты социализации – семью, школу, а порой

реальных друзей и сверстников. Это воздействие проявляется в возможности самостоятельно создавать в виртуальном мире ту жизнь и те законы, которые удобны для пользователя. В результате возможна замена виртуальным миром реального мира. Более того, большинство молодых людей переносят созданные в виртуальном мире социальные нормы и ценности на реальные отношения, тем самым, разрушая сложившиеся нормативные устои общества. Виртуализация социальных отношений приводит к еще большей деформации социального сознания и поведения. Как полагает С.И. Алексухин логика сетевых коммуникаций стала доминировать, разрушать не соответствующие ей коммуникационные модели. Роль традиционных социальных сообществ в массовых коммуникациях начала постепенно снижаться. Сохранили влияние только те из них, кто принял логику сети [1; 1503–1516].

В настоящий день не вызывает возражений положение о том, что феномен играизации и виртуализации процесса социализации распространен в различных культурных контекстах повсеместно. В этой связи, представляется полезным, определить, как проявляют себя данные тренды в молодежных субкультурах на региональном уровне.

Литература

1. Алексухин С. И. Формирование новых коммуникативных сообществ
2. // Исследовано в России : электрон. многопредметный науч. журн. – 2003. – Т. 6. – С. 1503–1516.
3. Игнатъев В.И., Владимирова Т.В., Степанова А.Н. Социальная система как информационное взаимодействие: коллективная монография / – Новосибирск : Изд-во НГТУ, 2009. – 308 с.
4. Кастельс М. Становление общества сетевых структур // Новая постиндустриальная волна на Западе : антология. – М. : Academia, 1999. – С. 232.
5. Кравченко С.А. Играизация российского общества (К обоснованию новой социологической парадигмы) // Общественные науки и современность 2002 г. 6, с. – 144;
6. Лихтенштейн Б.М. Социологические оценки влияния интернет-технологий на структурирование процессов социализации молодежи
7. (региональный аспект) // Труды XI Всероссийской объединенной конференции (28-30 октября 2008 г., Санкт-Петербург). - СПб.: Факультет филологии и искусств СПбГУ, 2008. - С. 67-69.
8. Плешаков В.А. Киберсоциализация человека в информационном пространстве //Информация и образование: границы коммуникаций INFO'2009: Сборник научных трудов. – Горно-Алтайск: РИО ГАГУ, 2009 С. 51 – 52;