

Секция «Социализация российской молодежи в условиях изменяющейся реальности:
норма и отклонение»

**Социализирующий потенциал виртуального досуга студенческой молодежи:
достоинства и недостатки**

Научный руководитель – Кривошеев Владимир Вениаминович

Вокужева Мария Эдуардовна

Студент (магистр)

Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта, Институт
гуманитарных наук, Калининград, Россия

E-mail: vokueva.marie@mail.ru

В условиях меняющейся социальной реальности, сопряженной с развитием постиндустриального общества, важными чертами которого является информатизация, технологизация и цифровизация, трансформируются процессы взаимодействия индивида в обществе. Исследовательский интерес представляет социальная группа студенческая молодежь, которая находится в процессе прохождения важного этапа социализации, опосредованного перестройкой социальной среды и приобретением профессиональных компетенций.

Включенность индивида в общественные процессы производится через социализацию, понимаемую как становление личности в процессе усвоения индивидом ценностей, установок, норм конкретного общества [5]. Внедрение технологий в повседневность приводит к конструированию феномена цифровой социализации, который выступает «опосредованным цифровыми технологиями процессом овладения и присвоения индивидом социального опыта, приобретаемого в онлайн-контекстах, воспроизводства этого опыта в смешанной реальности и формирующего его цифровую личность как часть реальной личности» (Солдатова, 2018, с. 76).

В контексте социализации личности следует упомянуть досуговую сферу, которая является важным аспектом жизнедеятельности человека в современном обществе и включает развлечение, рекреацию, коммуникацию, саморазвитие, а также индустрию досуга. Функция социализации в досуговой сфере обеспечивает возможность развития индивидом социальных навыков, обучение нормам поведения, включение в общественные отношения и социальные процессы. Посредством досугового времени студенты коммуницируют друг с другом, конструируют собственные идентичности через приобщение к различным сообществам и поглощают их ценности, также реализуют свой личностный потенциал и потребности в саморазвитии, знакомятся с продуктами социума и культуры [2, с.47].

Под влиянием Интернет-среды трансформируется повседневность, структура и формы досуговой деятельности [3, с.71], способы получения информации и социальные взаимодействия. Одним из таких трансформаций является развитие онлайн-досуговых практик. Стоит упомянуть, что внедрение цифровизации в досуговую сферу способствует развитию как новых форм досуговой деятельности, так и перенесение традиционных видов в виртуальную реальность. К интернет-формам досуга относятся виртуальные развлечения, такие как видеоигры, стриминг платформы, онлайн-кинотеатры и видеохостинги, музыкальные ресурсы, а также различные виртуальные музеи и экскурсии; коммуникация через социальные сети, мессенджеры и другие виртуальные площадки; интернет-серфинг, использование онлайн-платформ с образовательным, литературным контентом и пр. Так, по данным опроса (N = 80), проведенным в апреле 2023 г. среди студентов, обучающихся на направлениях бакалавриата и магистратуры в БФУ им. И. Канта, студенческая молодежь в свободное время отдает предпочтение виртуальным досуговым практикам,

направленным на развлечение, коммуникацию, занятие хобби – просмотры сериалов и фильмов (67,5%), прослушивание музыки (57,5%), проведение времени в Интернете и социальных сетях (56,3%), а также такие социально-активные традиционные формы как встречи с друзьями (63,7%) и прогулки по городу (43,8%) (см. Рис. 1).

Возвращаясь к виртуальной социализации, следует упомянуть, что данный процесс может быть осмыслен в двух плоскостях и исходя из этого нести в себе положительную или отрицательную коннотацию: с одной стороны, виртуальный досуг может способствовать развитию цифровой социализации, с другой – приводит к социальной изоляции.

Отметим достоинства и недостатки виртуального досуга студенческой молодежи в контексте социализации. К положительным аспектам относится расширение социализирующего поля студента: появление новых возможностей в коммуникации (общение вне зависимости от локации, с представителями разных сообществ как внутри города, так и вне страны, включение в виртуальные социальные взаимодействия, которые в дальнейшем могут трансформироваться в реальные), приобщение к социальным группам и сообществам, подходящим по интересам и ценностным ориентирам индивида, доступность образовательной информации (виртуальные мероприятия, развивающие курсы и пр.), способствующей развитию личностных, профессиональных и творческих навыков, а также наличие качественного развлекательного контента (онлайн-книги, фильмы, музыка), способствующего культурному обогащению.

Негативными последствиями являются минимизации традиционных социальных и активным форм досуга (живое общение и занятия физической культурой и спортом), переход на пассивное и полностью виртуальное времяпровождение, вследствие которого происходит снижение физического и психического состояния индивида; минимизация общего количества социальных взаимодействий и коммуникаций, которые в этот временной период (студенчество) наоборот возрастают. Также стоит упомянуть про приобщение к запрещенным группировкам через Интернет-среду и виртуальный эскапизм [1, с.51], следствием которого может стать намеренное избегание реальных контактов, что в свою очередь приводит к социальной изоляции от реального мира и проблемами в социализации.

Резюмируя вышесказанное, стоит отметить, что социализирующий потенциал виртуального досуга студенческой молодежи может как приумножить успешную интеграцию индивида в общественные процессы, так и препятствовать в адаптации. В рамках магистерской диссертации также планируется проведение исследования на предмет изучения особенностей и содержательных характеристик виртуального досуга, его доли в структуре досугового времени.

Источники и литература

- 1) Баева Л. В. Эскапизм в цифровом социуме: от хикикомори до «групп смерти» // Ценности и смыслы. 2018. №2. С. 39-54.
- 2) Коленькова М. А. Культурная социализация молодежи в досуговой деятельности: особенности и основные тренды в XXI в. // Горизонты гуманитарного знания. 2021. №3. С. 45-50.
- 3) Салганова Е. И., Белова Л. И., Гафнер Н. А. Влияние медиапространства на досуговую деятельность современной молодежи // Вестник ЮУрГУ. Серия: Социально-гуманитарные науки. 2022. №1. С. 70-77.
- 4) Солдатова Г.У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире // Социальная психология и общество. 2018. Т. 9. № 3. С. 71-80.

- 5) Большой толковый социологический словарь. URL: https://gufo.me/dict/social_dict/%D0%A1%D0%BE%D1%86%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F (дата обращения: 15.02.2024).

Иллюстрации

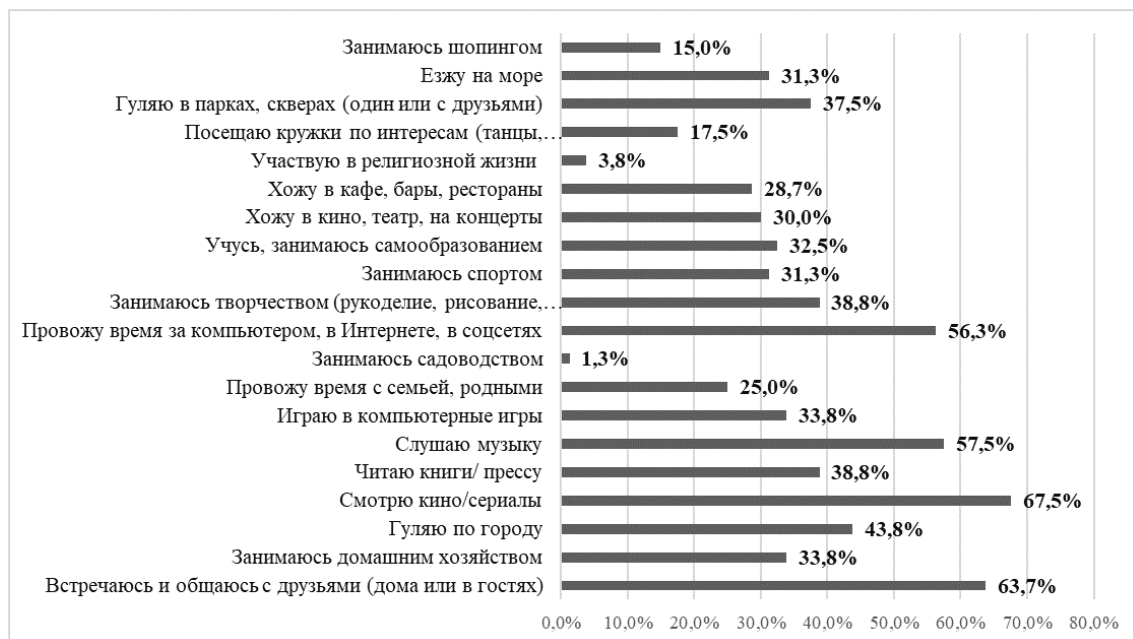


Рис. : Рис 1. Предпочтения в досуговой деятельности среди студентов направлений подготовки бакалавриата и магистратуры