

ФИЛОСОФИЯ

(шифр научной специальности: 5.7.7)

Научная статья

УДК 37

doi: 10.18522/2070-1403-2025-108-1-42-46

САМООПРЕДЕЛЕНИЕ МОЛОДОГО ЧЕЛОВЕКА ПОСРЕДСТВОМ ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА

© **Виктория Борисовна Овчинникова**

Новочеркасский инженерно-мелиоративный институт имени А.К. Кортунова, Донской государственной аграрный университет, г. Новочеркасск, Россия

vika_ovch2011@mail.ru

Аннотация. Рассматриваются проблемы становления личности молодого человека под влиянием виртуальной реальности. Дана характеристика ценностных ориентаций современной молодежи в условиях перехода общества в виртуальное пространство. Рассмотрено влияние сети интернет на самоопределение и самореализацию молодого человека. Выявлено, что неотъемлемым ресурсом «медийного» образования является киберкультура. Показано, что формирование и создания информационного общества основывается в современном мире на коммуникационной сети интернет, которая является основой существования среди молодого поколения. Создание информационного общества способствует развитию социальных сетей и образовательных ресурсов, посредством которых молодежь может получить необходимые знания и умения. Утверждается, что коммерциализация видеохостинга способствует формированию потребительских и деструктивных ориентиров молодежи.

Ключевые слова: самоопределение, социализация, виртуальная социализация, информационное пространство, молодежь, социальные сети.

Для цитирования: Овчинникова В.Б. Самоопределение молодого человека посредством виртуального пространства // Гуманитарные и социальные науки. 2025. Т. 108. № 1. С. 42-46. doi: 10.18522/2070-1403-2025-108-1-42-46

PHILOSOPHY

(specialty: 5.7.7)

Original article

Self-determination of a young person through virtual space

© **Victoria B. Ovchinnikova**

Novocherkassk Reclamation Engineering Institute named after A.K. Kortunov, Don State Agrarian University, Novocherkassk, Russian Federation

vika_ovch2011@mail.ru

Abstract. This article is devoted to the formation of the personality of a young person under the influence of virtual reality. The characteristics of the value orientations of modern youth are given in the context of the transition of society to virtual space. The influence of Internet networks on self-determination and self-realization of a young person is considered. It is shown that the formation and creation of an information society in the modern world is based on the Internet communication network, which is the basis of existence among the younger generation. The creation of an information society contributes to the development of social networks and educational resources, through which young people can obtain the necessary knowledge and skills. It is argued that the commercialization of video hosting contributes to the formation of consumer and destructive orientations of young people.

Key words: self-determination, socialization, virtual socialization, information space, youth, social networks.

For citation: Ovchinnikova V.B. Self-determination of a young person through virtual space. *The Humanities and Social Sciences*. 2025. Vol. 108. No 1. P. 42-46. doi: 10.18522/2070-1403-2025-108-1-42-46

Введение

В условиях современного общества молодежь как общественная группа приобретает иной статус в развитии социально-экономических отношений. С нашей точки зрения, молодежь – это группа молодых людей, которые проходят все этапы социализации и самоопреде-

ления в обществе посредством становления своего собственного «я», приобретающие основные навыки и умения в профессиональном росте, образовании и, усваивая определенные ценностные ориентиры современного общества. Именно поэтому следует рассматривать молодого человека как отдельное лицо в своем становлении и саморазвитии.

Виртуальные сети в обществе заняли ключевую позицию как средство общения, работы и образования среди молодых людей. Так или иначе, человек столкнулся с новым видом коммуникации посредством сети интернет, что заполняет большую часть времени молодежи. В виртуальном мире развивается определенный тип общения, как с использованием видеоконференций через различные мессенджеры, так и просто в режиме сообщений.

Такие нововведения в коммуникативной константе среди молодежи приводят к существенным, несомненно, изменениям в государственной структуре общества, что оставляет свой почерк на ценностные ориентиры современного общества. Следует отметить, что сеть интернет образует так называемое киберпространство, в котором развивается киберкультура со своими ценностями и нормами поведения и общения.

Обсуждение

Американский Словарь Наследия английского языка определяет киберкультуру как культуру, являющуюся результатом использования компьютерных сетей, в контексте коммуникации, развлечения, работы и бизнеса. В справочнике технического переводчика киберкультура обозначается как «технократическое направление в развитии культуры, основанное на использовании возможностей компьютерных игр и технологий виртуальной реальности» [4]. Мартин Листер и его соратники пришли к выводу, что «киберкультура» понимается как база формирования общественного и культурного начала каждого человека в отдельности [2].

Культура и коммуникация взаимодействуют друг с другом во всех аспектах жизнедеятельности. Любая культура отражает ту или иную коммуникацию, каждая коммуникация – культуру. В данном случае культура медиа – носитель общения языка информационного пространства. Киберкультура формируется на различных этапах образования молодого человека, являясь неотъемлемым ресурсом «медийного» образования.

Развитие и создание общества информации основывается сейчас на коммуникационной сети интернет, которая с уверенностью вошла в современное пространство. Воздействие сети интернет на ценностные установки молодежи неоднозначно. Оно может быть как положительным с точки зрения всевозможного доступа молодого человека к образовательным порталам, но, может быть, и негативным, которое вызывает своеобразный «мусор» среди информации и деструктивно влияющие на поведение молодежи сайты развлекательного характера. Молодые люди, которые только начинают свой жизненный путь, самоутверждаясь в обществе, испытывают необходимость в формировании ценностных ориентаций и жизненных установок. Сами молодые люди являются создателями ценностных ориентиров, которые во многом зависят от вовлеченности молодежи в ту или иную деятельность. Однако система ценностных предпочтений во многом также определяется посредством происходящих событий в обществе.

Создание информационного общества способствовало прежде всего развитию социальных сетей и образовательных ресурсов. Зачастую молодежь использует всемирную паутину в качестве дополнительного образования, проходя различные курсы и подготовки по предметным областям. Общение между молодыми людьми тоже проходит по большей части в мессенджерах, заменяя реальное взаимодействие.

В эпоху глобализации информация и получение знаний стали преобладающими ресурсами современных реалий. Социализация молодого человека определяется их отношением к жизни и в обществе, которые они выстраивают в процессе своего саморазвития. Различия у молодых людей своей точки зрения по отношению к социальным и правовым установкам в обществе, как правило, зависит от ряда молодежных проблем.

Следует отметить, что иерархия ценностей у молодых людей формируются к двадцати одному году. За это время молодой человек проходит ряд ступеней становления своей личности через общественные институты, такие как семья, детский сад, школа, колледж или инсти-

тут (университет). Система ценностей и нравственных установок в дальнейшем остается в основном неизменной. Сильный переворот в переоценки ценностных приоритетов может произойти, на наш взгляд, лишь тогда, когда человек попадает в ситуацию сильного стресса.

По мнению О.В. Асеевой, люди часто обращают внимание на происходящие вокруг процессы духовно-нравственного ухудшения общества. Молодежь же, безусловно, является одной из наиболее уязвимых и восприимчивых социальных групп к происходящим вокруг изменениям [1]. Сейчас информационно-коммуникационные технологии активно вошли в современное пространство. Тем самым у молодежи есть возможность повысить свои знания, умения и навыки в компьютерной и виртуальной грамотности. Это повлекло за собой самореализацию молодежи в информационном пространстве.

Таким образом, мы придерживаемся мнения, что свободное распространение информации в обществе является основой того, что она становится главным аспектом развития личности в общественных отношениях. Следует отметить, что этот факт затрагивает и развитие самой молодежи во всех ее аспектах, где она попала в круговорот большого количества информации. Информатизация – это глобальный цивилизационный процесс, который формирует в мировом сообществе залог информативного общества. Цивилизация информации переформирует пространство социума, для того чтобы образовать культуру информационного общества.

На наш взгляд, ценности морали и нравственности, добра и зла, объективности и субъективности, порядочности и уважение к окружающим почти не вошли в систему ценностных установок сегодняшней молодежи. В то время как духовные и культурные ценностные ориентиры ушли на последние места. Это говорит о том, что молодежь на первое место ставит ценности личных достижений. Получившие свободу средства массовой информации, различные формы массовой культуры стали негативным образом влиять на формирование ценностных установок и социального самоопределения молодежи. Универсальный характер имеет у многих молодых людей акт купли-продажи хорошо разрекламированных товаров. Приобщение к миру престижных и красивых вещей становится самоцелью существования, смыслом бытия.

Деятельность средств массовой информации во многом оказывает отрицательное влияние на сознание молодых людей [3]. Мы видим также, что коммерциализация видеохостинга отрицательно влияет на становление личности молодых людей. СМИ способствует формированию потребительских качеств, а зачастую и деструктивного поведения современной молодежи. Например, в обществе в последнее время одним из популярных занятий среди молодежи стали блогеры, стримеры, фрилансеры. Блогер – человек, ведущий в сети интернет свой аккаунт, который, как правило, затрагивает определенную тематику. Это могут быть так называемые фудблогеры, турблогеры или аккаунты мамочек, рассказывающие про то, как развиваются и растут их дети.

Стримеры транслирует компьютерные игры на экранах своих телефонов, планшетов или компьютеров, а также просматривают видеоклипы и комментируют их. Фрилансеры очень распространены среди молодежи, так как подобная профессия позволяет человеку работать из дома и не быть привязанным к определенным часам работы. Зачастую фрилансеры берут работу по своей специальности, и обязательно ведут аккаунт в социальной сети «Инстаграм», «В Контакте» и т.д. На таких аккаунтах они продвигают тот или иной товар или делают рекламу продукции, видеороликов, музыкальных произведений и многое другое. Чем больше у аккаунта пользователей/подписчиков, тем больше такой аккаунт может зарабатывать денежных средств и заключать рекламные договора.

Таким образом, основной целью молодежи в настоящее время является создание и развитие аккаунта блогера, фрилансера, стримера, видеографа, то есть в приоритете сейчас – работа на самого себя. Основным преимуществом такого рода деятельности является независимость от времени работы и работодателей, а также приобретение большого количества подписчиков и лайков (лайк – метод оценивания той или иной публикации в сети интернет на различных аккаунтах) под каждым своим постом. Поэтому развивается мнение среди молодых людей, что получение образования не является приоритетным, ведь можно и без него стать успешным и хорошо зарабатывать на жизнь.

Перед молодыми людьми появляется шанс выбора получать образование шаг за шагом и постепенно строить свою карьеру или же просто стать блогером или фрилансером и добиться успеха в сети интернет, развивая свой контент и рекламируя товары. Молодежь цинично и безразлично относится к окружающей действительности, исключая ценностные ориентиры нравственности, которые существуют в среде старшего поколения. Молодые люди полагают, что ценности семьи и идеалов общества ушли на второй план, когда на первое место сместились личностные ценности, такие как самореализация, самодостаточность, карьера, денежное благополучие.

Уход молодежи в виртуальный мир стал очевиден настолько, что они даже общаются больше в социальных сетях, чем в действительности. В социальных сетях существуют различные группы и форумы, где каждый может написать свой комментарий, как положительный, так и отрицательный, не боясь, что можно получить неодобрение со стороны других участников групп. Однако в реальной жизни негативные высказывания могут восприняться как деструктивное поведение человека. В интернете нет никаких условностей, которые существуют в реальном мире, например, многим людям трудно вести диалог в реальности и гораздо легче выражать свои мысли в комментариях в сети интернет.

Сложилось мнение, что сеть интернет оказывает хорошее влияние на молодежь, так как они не чувствуют себя одинокими, постоянно общаясь в социальных сетях. Но есть и обратная сторона: зависимость молодого поколения от комментариев и замечаний, оценки со стороны других пользователей сетей, которые носят как положительный, так и негативный характер. Отсюда у молодых людей развивается депрессия или они полностью уходят в виртуальный мир, удаляясь от реальной жизни.

Хотелось бы отметить, что молодые люди, проводящие большую часть времени в интернет-пространстве, далеко не всегда хорошо понимают людей, могут легко и просто как подружиться с человеком, так и удалить его из друзей по тем или иным причинам, не беспокоясь о том, что это может обидеть человека. Молодые люди не чувствуют ответственности за поступки в Интернете, так как бытует мнение, что Интернет все прощает. Они с легкостью определяют людей в «игнор» или «черный список». Таким образом, молодые люди переносят такое же неуважение к другим людям в реальную жизнь, не ощущая чувства вины за оскорбления или «игнор» и более того – считают, что это норма поведения и в реальном мире.

Выводы

Социальные сети являются своеобразным средством общения и самоопределением молодых, так как зачастую молодой человек, будучи неуверенным в себе в реальном мире, самоутверждается в виртуальном мире, приобретая разные статусы и социальные роли. Ведь в сети интернет каждый день появляются новые способы заработка, общения и возникновения социальных групп, где молодое поколение находит свое самовыражение. Так молодежь проходит через виртуальную социализацию, то есть происходит социализация в виртуальном мире под влиянием компьютерных технологий.

Следует отметить, что такая социализация возникает в так называемом киберпространстве посредством всех способов коммуникации различных веб-интерфейсов. Виртуальная социализация откладывает отпечаток и на язык общения среди молодежи. Например, в социальных сетях молодые люди сокращают слова для удобства общения («всм» – означает «в смысле» или «спс» – «спасибо» и т.д.). Такая форма общения заменяет длинные предложения на более короткие, что сокращает время написания высказывания и общения между собеседниками. Подростки в социальных сетях имеют свой ник/имя, что в какой-то мере влияет на личность самого человека. Зачастую молодой человек старается отвечать по манере общения и поведения своему «нику» в виртуальных сетях, становясь тем самым двуличным, выдавая себя в виртуальном пространстве за того, кем в реальном мире не является.

Можно сделать вывод, что многие современные молодые люди уходят от реальной действительности и переносят свое поведение и мышление в виртуальном пространстве на отношения и коммуникацию между людьми в реальном мире, разрушая устоявшиеся нормы и правила, которые сложились ранее в обществе. Однако виртуализация является причиной изменения сознания и поведения молодежи с точки зрения социальных норм.

Список источников

1. *Асеева О.В.* Влияние социальной сети интернет на развитие социальной активности молодежи // Современные исследования социальных проблем. 2012. № 6 (14). – URL: <http://sisp.nkras.ru/e-ru/issues/2012/6/aseeva.pdf>
2. *Листер М.* Новое медиа: критическое введение. Нью-Йорк, 2009. С. 446.
3. Самоопределение молодежи в переходный период российского общества: социально-философский анализ // Автореф. дис. канд. филос. наук. Ростов-на-Дону, 2009. 31 с.
4. Справочник технического переводчика: Интент. – URL: <http://www.find-info.ru/doc/dictionary/technicaltranslator/index.htm>
5. *Сьёблом М.* Наблюдение за игрой других: подход к мотивам потоковой передачи видеоигр с точки зрения использования и удовлетворения. Хельсинки, 2015. С. 74.

References

1. *Aseeva O.V.* The influence of the social network Internet on the development of social activity of young people // Modern studies of social problems. 2012. No. 6 (14). – URL: <http://sisp.nkras.ru/e-ru/issues/2012/6/aseeva.pdf>
2. *Lister M.* New Media: A Critical Introduction. New York, 2009. P. 446.
3. Self-determination of youth in the transitional period of Russian society: socio-philosophical analysis // Abstract of dis. candidate of philosophical sciences. Rostov-on-Don, 2009. 31 p.
4. Technical translator's handbook: Intent. – URL: <http://www.find-info.ru/doc/dictionary/technicaltranslator/index.htm>
5. *Sjöblom M.* Watching others play: a uses and gratifications approach to video game streaming motives. Helsinki, 2015. P. 74.

Статья поступила в редакцию 19.11.2024; одобрена после рецензирования 10.12.2024; принята к публикации 14.12.2024.

The article was submitted 19.11.2024; approved after reviewing 10.12.2024; accepted for publication 14.12.2024.
