DOI: 10.17117/na.2015.02.201

Поступило в редакцию: 19.02.2015

<http://ucom.ru/doc/na.2015.02.201.pdf>

Моисеева А.В.

Влияние информационного пространства общества на формирование духовно-нравственных ценностей современной российской молодежи

Moiseeva A.V.

Influence of information space of society on formation of spiritual and moral values of modern Russian youth

В работе затрагивается одна из важнейших характеристик жизнедеятельности общества – духовно-нравственная сфера. Анализируется влияние информационных технологий на формирование духовно-нравственных ценностей современной молодежи

Ключевые слова: ценности, современная молодёжь, информационные технологии

In work one of the most important characteristics of activity of society – the spiritual and moral sphere is mentioned. Influence of information technologies on formation of spiritual and moral values of modern youth of Russia is analyzed

Key words: values, modern youth, information technologies

Моисеева Анна Васильевна

Студент

Института сферы обслуживания и
предпринимательства (филиал) ДГТУ
Ростовская область, г. Шахты, ул. Шевченко, 147

Moiseeva Anna Vasilyevna

Student

Institute of services industry and businesses (branch)
of DGTU
Rostov region, Shevchenko st., 147

Важнейшей характеристикой жизнедеятельности общества выступает его духовно-нравственная сфера, воспроизводство которой в современных условиях является одной из основных задач дальнейшего общественного развития. Одним из ведущих субъектов формирования духовно-нравственных норм и ценностей общества выступает его молодая часть, сущностной характеристикой которой является способность наследства и воспроизводства социокультурных образцов, их трансформация на основе собственного инновационного потенциала с учетом изменяющихся жизненных реалий.

Важнейшим для периода молодости является процесс социализации, который подразумевает, в первую очередь, интериоризацию ценностей. Ценностной системе, принятой в обществе, всегда присуща четко выраженная иерархия, в которой ведущие ценности детерминируют другие, один ряд взаимообусловленных и взаимосвязанных ценностей доминирует над другим рядом. Социальные трансформационные процессы делают такое доминирование неустойчивым и динамичным. Традиционные ценности теряют свою значимость и становятся сильно зависимыми от социокультурной ситуации. Ин-

форматизация и виртуализации общественной жизни оказывают большое влияние на развитие духовно-нравственных характеристик молодежи.

Молодость представляет собой особый этап в жизни человека в силу разнообразных причин: как завершающий этап образования, как основная стадия профессионального и нравственного самоопределения, становления человека как личности. Молодежь, оставаясь одной из самых развитых социокультурных групп, наиболее восприимчивой к социокультурным, политическим и экономическим переменам, происходящим в обществе, является не только временной социальной группой, образованной на период обучения в вузе или колледже, но и носителем определенных норм и ценностей.

В молодежной среде часто возникают культурные новации, постепенно переходящие в культурные традиции всего общества, причем этот процесс часто бывает исторически коротким; духовные и культурные процессы, происходящие в этой среде имеют, тенденцию оказывать как позитивное, так и негативное влияние на историческое развитие общества.

Молодежь является наиболее взрывоопасной с социальной и политической точки зрения группой, не находя возможностей для самореализации, обретения достойного места в социуме, будучи психологически неустойчивой, она может стать (и становится) питательной средой для роста социальной напряженности. Лидеры харизматического типа, играя на имманентно присутствующей молодежи отрицании «старого порядка», активно ее используют в борьбе за политическую власть – в такой ситуации молодежь может становиться фактором глобальных политических перемен в обществе.

Начало XXI века ознаменовано движением человечества к информационному обществу, характерные черты которого – индивидуализация человека и глобализация информационных процессов.

В современном мире информационно-коммуникационные технологии и виртуальная реальность лавинообразно проникают в различные сферы общественной жизни. Границы коммуникационной и пространственной свободы расширены до планетарного уровня, а «сумма технологий» нарушает все возможные стереотипы восприятия социальных норм и традиционных ценностей. Виртуальная реальность представляющая собой симбиоз искусства, технологий, науки и части социальной реальности, придает пребыванию человека в ней ценностную окраску в отношении отдельных событий, явлений, людей, позволяя индивиду осознать свою позицию. До встречи человека с виртуальной реальностью он не воспринимает тех ценностей, которые она несет. Это появляется только при погружении в виртуальную реальность. Словосочетание «виртуальная реальность» (от лат. *virtualis* – возможный, такой, который может или должен проявиться при определенных условиях и *realis* – вещественный, действительный) было введено исследователями в конце 70-х годов для обозначения трехмерных макромоделей, реализованных при помощи компьютера, поэтому определенная «экспансия» термина привела к его двоякому толкованию. Существует два основных смысла понятия «виртуальное». Первый относится к традиционному естествознанию, раскрывающему смысл термина «виртуальное» посредством противопоставления эфемерности бесконечно малых перемещений объектов или бесконечно малых периодов суще-

ствования частиц и стабильной в своих пространственно-временных характеристиках реальности. Второй смысл был порожден в практике создания и применения компьютерных симуляций и раскрывается благодаря противопоставлению иллюзорности объектов, создаваемых средствами компьютерной графики. В понятии «виртуальная реальность» оба смысла парадоксально соединены. Поведение изображаемого объекта воспроизводит пространственно-временные характеристики поведения объекта как существующего. Особенности виртуальной реальности таковы, что независимо от своей природы она порождаема, т.е. зависит от активной внешней по отношению к ней «константной» реальности; автономна, т.е. имеет свое пространство, время и законы существования; интерактивна, т.е. может взаимодействовать со всеми другими реальностями как онтологически независимая от них; актуальна, т.е. существует пока активна порождающая реальность [1, 220 с.].

В мире виртуальной реальности существует лишь возможность, вероятность, идеальность, проектирование, подобие, подражание, дублирование, имитация. Все здесь основано исключительно на отражении бытия (отображении в сознании идей и образов материальных и социальных объектов, явлений и отношений, существующих в мире материальной реальности). Порождение виртуальной реальности непосредственно связано с деятельностью сознания человека и без него невозможно. Как любой социокультурный феномен, виртуальная реальность амбивалентна, если рассматривать ее как инструмент воздействия на человеческое бытие. Человек в технической виртуальной реальности более свободен в своих проявлениях, чем в действительности. Отсутствие сдерживающих факторов приводит к тому, что многие негативные явления, связанные с человеческой натурой, реализуются виртуально. В виртуальной реальности свободное развитие индивида совмещается с автоматизацией, обилие информации с технократическим мышлением, возрастание коммуникативных возможностей с изоляцией индивида и элитарным знанием, преодоление кризисных явлений в обществе с дегуманизацией жизни. В виртуальной реальности человек имеет такие возможности, которые никогда не могут быть реализованы в повседневной жизни. Это помогает ему воплотить самые смелые мечты, проекты, фантазии. Возникают новые ценности, значимые и возможные в виртуальной реальности. Виртуальность становится реальной сферой деятельности, важной частью жизни человека, меняя образ жизни, привычки, круг интересов, формируя специфическую иерархию ценностей и оказывает неоднозначное влияние на духовный мир человека.

Развитие новых коммуникационных технологий привело к проявлению одной из специфических модификаций существования виртуальной реальности, неизвестной широкому кругу еще 15-20 лет назад – Net-игры. Пространство Интернета, вход в которое широко распахнут, стремительно изменяет и перестраивает мир культурных ценностей, активное погружение человека в виртуальную реальность повышает самооценку, способствует видимому полному удовлетворению потребности личности в самоутверждении через дистанционно развитое общение. Для многих геймеров (т.е. игроков) виртуальная реальность более интересная и предпочтительна, чем мир реальный. Для многих других людей – виртуальный отдых оказывается предпочтительной формой ухода

из реальности, полной проблем и неприятностей. В виртуальной реальности границы мира раздвигаются, мир перестает быть серьезной преградой, ведь в ней все можно переиграть, начать заново. Можно много раз проигрывать ту или иную ситуацию «начерно», не торопясь «прожить» ее «набело». Из компьютерной виртуальной реальности всегда можно выйти и начать сначала. Ценность жизни снижается, т. к. в виртуальной реальности нет смерти – этой границы и мерила нашего существования. Вообще, возможность «перезагрузки» весьма существенна для понимания специфики виртуальной реальности.

Мир виртуальных возможностей и форм содержит в себе два разнородных начала, которые наиболее активно проявляются при «погружении» в Интернет, и в различной степени влияющих на ценностный мир человека. Ценностно-позитивная сущность мира виртуальных реальностей заключается в компенсации у человека нехватки общения. Для многих людей виртуальное пространство – важнейшая среда для взаимодействия, которая позволяет войти в контакт с Другим, при этом оставаясь скрытым для внимания. Это упрощает знакомство, общение, налаживание контактов, дружбу и даже любовь, когда участники виртуальных отношений могут не видеть друг друга и скрыть нежелательные слабости и комплексы. Все это создает ощущение психологического комфорта и защищенности, носит психотерапевтический эффект, позволяя лучше понять себя и свои стремления, содействует досугу и деятельности, связанной с проявлением творческих способностей, и является, таким образом, одним из наиболее простых и доступных способов психологической адаптации в ситуации ценностного кризиса.

Негативный момент состоит в том, что, во-первых, полное «погружение» означает уход от реальности, бегство от действительности и перенос решения экзистенциальных проблем в мир иллюзий, и является вариантом патологической психологической зависимости, формой эскапизма, «нехимическим» вариантом классической наркомании – «людоманией» (людомания – термин Всемирной организации здравоохранения, это феномен так называемой интернет-аддикции – т. е. достаточно массового ухода пользователей ПК в виртуальную реальность Всемирной Паутины). Во-вторых, рассматривая вопрос о ролевой игре и «расслоении» структуры личности, автор подчеркивает, что существует опасность полного «растворения» в роли. Человек может быть представлен одной личностью в «новой реальности», может быть несколькими, может быть любого пола, возраста, вероисповедания и т.п. Проблема «масок», которые существуют и при отсутствии «виртуальности», а с ней приобретающие еще больший размах и значение. «Я – реальный» и «я – виртуальный» – как взаимодействуют эти две категории? Авторы считают, что в результате потери связи с реальным миром, происходит смещение в онтогенезе доминант ценностного отношения из одного возраста в другой. Это приводит к нарушению процесса модификации иерархии ценностей и рассогласованности ценностного мира человека, т.к. согласно ценностно-культурному подходу ценность игры является доминантной в ценностной иерархии ребенка-дошкольника. Для более старшего возраста и для взрослых людей в иерархии ценностей характерна другая доминанта – «ценностное самосознание, стремление самостоятельно определить смысл своего существования»[2, С. 47-61].

Что же возникает на пересечении виртуального и реального миров человека? Особенностью виртуального мира является его аутичность – концентрированность на одном участнике, который может получать самые различные удовольствия, избегая коммуникации, не будучи зависимым от других. Это дает большую свободу, но одновременно ведет к утрате возможности полноценного общения, за исключением «передачи информации». Полное «погружение» в мир виртуальной реальности может привести к различным социальным конфликтам на этой почве, ценностному разрыву.

Такая ситуация свидетельствует о том, что новое информационное пространство несёт с собой поток глубочайших аксиологических изменений жизненного мира человека. Виртуальное пространство становится нередко предпочитаемым миром, становясь не только временной средой обитания, а способом борьбы с настоящим, приводящей и к отчуждению от семьи, реального дела, долга. Многие современные философы (И.Г. Корсунцев, Н.А. Носов, Д.В. Иванов, М.М. Кузнецов и др.) видят опасность именно в уходе людей из реальной действительности в виртуальную реальность, мир имиджей, оценок и рейтингов, мир превращенных форм. Как тут не вспомнить слова великого русского мыслителя Н.А. Бердяева: «Массовая техническая организация жизни уничтожает всякую индивидуализацию, всякое своеобразие и оригинальность, все делается безлично-массовым, лишенным образа» [3, С. 25-34].

Таким образом, ценности в процессе развития общества, безусловно, меняются; то, что было ценностью вчера, может перестать быть ей сегодня, а в будущем возможен поворот к ценностям прошлого, наряду с появлением новых ценностей. Современный период развития культуры характеризуется новым этапом в эволюции ценностей. Мощные информационные и коммуникационные технологии, оперативно реагируя и на объем, и на качество быстро меняющейся информации в современном мире, в то же время аккумулируют их и становятся не только важнейшим социальным ресурсом, но и способствуют формированию новой иерархии ценностей в среде современной молодежи.

Список литературы:

1. Михайлов А.Н., Носов Н.А. Диагностика виртуальной образности. М. 2000. 220 с.
2. Коган М.С. Гражданское общество как культурная форма социальной системы // Социально-гуманитарные знания. 2000. №6. С. 47-61.
3. Бердяев Н.А. Человек и машина (проблема социологии и метафизики техники) // Вопросы философии. 1989. №2. С. 25-34.

References:

1. Mikhaylov A.N., Nosov N.A. Diagnostics of virtual figurativeness of. M. 2000. P. 220.
2. Kagan M.S. Civil society as cultural form of social system // Social and humanitarian knowledge. 2000. № 6. Pp. 47-61.
3. Berdyaev N.A. Chelovek and car (problem of sociology and metaphysics of equipment) // Philosophy Questions. 1989. № 2. Pp. 25-34.