

тивности, не верят в собственные качества, но зато обладают изворотливостью, позволяющей вершить поверхностные изменения, и объективным цинизмом в том, что касается смысла и сущности современной западной культуры.

Такой цинизм, с одной стороны, является своего рода рефлексией массы относительно самой себя, - настолько, насколько эта рефлексия вообще возможна применительно к гиперреальности. С другой стороны, он оказывает обратное коррозирующее действие на еще сохранившиеся системы ценностей и ценностные иерархии. В условиях почти тотального охвата подрастающего поколения социальными сетями и средствами мгновенных сообщений нарисованная Бодрийяром тридцать лет назад картина эрозии и метастатического дробления ценностей представляется еще более актуальной и тревожной.

Литература

1. Бодрийяр, Ж. *Экстаз коммуникации* / Бодрийяр Ж // *Сборник статей* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.e-reading.life/chapter.php/102670/12/Bodriiyyar_-_Sbornik_stateii.html. - Дата доступа: 09.11.2019.

2. Бодрийяр, Ж. *Реквием по масс-медиа* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://gtmarket.ru/laboratory/expertize/2006/82>. – Дата доступа: 09.11.2019.

3. Бодрийяр, Ж. *Прозрачность Зла*. – М.: Добросвет, 2000. – 258 с.

ЦЕННОСТНЫЙ АСПЕКТ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ ДЛЯ МОЛОДЕЖИ

Климентьева И.А.,

УО «Витебская ордена «Знак Почета» государственная академия ветеринарной медицины», г. Витебск, Республика Беларусь

Глобальные изменения современного общества, связанные с применением компьютерных технологий и развития сети Интернет и виртуальной реальности вносят серьезные изменения во все сферы человеческой жизнедеятельности. Широкое внедрение компьютерных технологий способствует решению множества проблем, возникающих в обществе. Однако решение одних проблем способствует появлению новых. В связи с этим претерпевает изменения и ценностный мир человека, меняются ценностные приоритеты и установки. Расширение объема информационных потоков и их воздействия на сознание человека способствует формированию унифицированного мировоззрения. Знание нередко заменяется информацией, творчество потребительством, жизнь игрой, реальность виртуальностью. В жизни современного человека духовность начинает вытесняться прагматизмом и утилитаризмом, формируется культ удовлетворения естественных и материальных потребностей, доминируют индивидуалистические ценности. Все эти изменения оказывают огромное влияние на процесс социализации и формирование аксиологических приоритетов современной молодежи. Согласно проводимым социологическим исследованиям, как в Беларуси, так и в России и Украине, среди базовых ценностей молодежь, как правило, выделяет здоровье, семью, свободу, любовь, дружбу и общение, работу. Следует отметить, что социальный институт семья, такие феномены человеческой жизни как любовь, дружба, общение претерпели изменение в современном обществе и во многом этому способствовало развитие компьютерных технологий и сети Интернет. По прогнозу Национального научного фонда США, к 2020 году число пользователей сети Интернет составит в среднем 5 млрд., среди которых, наиболее активными являются молодые люди. Среди всех пользователей, 75% - это молодежь от 12 до 30 лет. Молодежь все больше отдает предпочтение не реальному, а виртуальному общению. В виртуальной реальности молодой человек чув-

ствует себя более раскрепощенно и свободно, получает возможности, которые не могут быть реализованы в повседневной жизни, он может соединить мечты, проекты, фантазии, то есть соединить реальность и виртуальность. В результате возникают новые ценности, которые приобретают значимость непосредственно в виртуальной реальности. Вместе с тем, в виртуальную реальность переносится часть ценностей повседневной жизни, так как они взаимосвязаны и взаимообуславливают друг друга. Регулярное погружение в виртуальную реальность – это один из самых распространенных способов активности современной молодежи.

Особое значение для подростков и молодежи имеют социальные сети. Исследователи разделили пользователей социальных сетей на две группы. В одну вошли те пользователи, кто с помощью виртуальных взаимодействий поддерживает и укрепляет реальные связи и общение. Во вторую группу входят пользователи, которым сложно строить отношения и общение в реальной социальной среде. За счет социальных сетей они пытаются компенсировать свою собственную закомплексованность, найти способы самовыражения и новых друзей, так как в реальности для них это затруднительно.

С появлением социальных сетей возникает такое понятие как «онлайн дружба», которое существенно отличается от понимания дружбы в целом. В социальных сетях «другом» может стать любой пользователь, кроме того, дружбу можно построить, используя определенную программу действия: заполнить профиль, поместить фотографии, поставить «лайки». Раньше считалось, что настоящих друзей может быть немного. В социальных же сетях другом может стать любой пользователь. Считается, что чем больше у пользователя в социальных сетях друзей, тем насыщеннее его виртуальная жизнь. Также онлайн дружба перестает быть интимным фактором в жизни человека и становится публичной. Друзья публикуют общие фотографии, используют дружбу в коммерческих целях, оценивая бренды и организации. Дружба в социальных сетях не может существовать только между двумя людьми, так как публичность профилей позволяет другим пользователям и группам включаться в виртуальный процесс общения. Дружба в социальных сетях не предусматривает совместной деятельности, в некоторых случаях это и невозможно (препятствуют географические условия). Дружба в социальных сетях теряет свойство добровольности и становится программируемым фактором. Тем не менее, дружба в онлайн сетях многим людям, особенно подросткам и молодежи позволяет избавляться от чувства одиночества, приобретать опыт общения не только в социальных сетях виртуальной реальности, но и в реальной социальной жизни. Общение в виртуальной реальности учит общаться с другими людьми, развивает социальные навыки. Социальные сети предлагают доступный способ самовыражения не только в сети Интернет, но и в реальном социальном пространстве. По мнению некоторых психологов, для подростка гораздо опаснее не общаться в социальных сетях, чем находиться в них. Однако постоянное пребывание молодых людей в интернете, коммуникативная потребность требуют формирования норм и правил поведения в виртуальной реальности. Бесконтрольное использование сети Интернет способствует развитию виртуальной зависимости и маргинализации молодежи.

Кроме социальных сетей технологии виртуальной реальности активно используются в науке и производстве, медицине, спорте. Чрезмерное погружение в виртуальную реальность приводит к негативным последствиям, сказывается на психическом и физическом здоровье человека. В XXI веке виртуальную реальность начинают активно использовать в спорте для подготовки спортсменов. Главное достоинство этих технологий заключается в том, что она позволяет сделать спорт доступным и привлекательным для широких слоев населения, в первую очередь для пользователей персональных компьютеров. С помощью программ виртуальной реальности спорт можно превратить в полезную и увлекательную игру, что позволит пользователю сохранять хорошую физи-

ческую форму. Молодежь современного общества, используя цифровые технологии, все больше экспериментирует в виртуальной реальности. Посредством интерактивного метода знания и информация активно преобразуются и трансформируются молодежью. Молодежь становится не только потребителем, но и создателем виртуальной реальности. Используя виртуальные технологии, можно совершить экскурсию в любую точку планеты, путешествовать по космическому пространству, освоить новые профессии, как настоящего, так и будущего.

Итак, в связи с активным использованием современных компьютерных технологий виртуальная реальность становится ценностью, без которой не может обходиться современный человек и особенно молодежь.

Литература

1. Гуркина, Д. В., Мальцева, Д.В. Мотивы использования виртуальных социальных сетей подростками // *Социологические исследования*, 2015. № 5. С. 123-130.

2. Климентьева, И. А. Влияние Интернета на поведение молодежи. // *Материалы докладов 49-ой международной научно-технической конференции преподавателей и студентов*. – Т. 1. – Витебск, 2016. – С. 34-37.

3. Климентьева, И. А. Социальная ценность онлайн общения и онлайн дружбы // *Материалы докладов 50-й международной научно-технической конференции преподавателей и студентов, посвященной году науки*. – Т. 1. – Витебск, 2017. – С. 38-39.

4. Пушкин, А. Л. Интернет в сфере информационного пространства: перспективы и проблемы развития // *Весті нацыянальнай акадэміі навук Беларусі*, 2015. № 3. Серыя гуманітарных навук. С. 30-35.

5. Шаповалова, И. С. Влияние интернет-коммуникаций на поведение и интеллектуальное развитие молодежи // *Социологические исследования*, 2015. № 4. С. 148-151.

ЦИФРОВИЗАЦИЯ И НОВЫЕ АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЕ ВЫЗОВЫ

Косенков А.Ю.,

Институт философии НАН Беларуси, г. Минск, Республика Беларусь

Жизнь современного молодого человека сегодня трудно представить без цифровых технологий и, в частности, без интернета. Появление и развитие новых технологий неоднократно становилось поводом для научных исследований и дискуссий об их пользе и вреде как для общества в целом, так и для индивида в частности.

Анализ многочисленных исследований показывает, что на протяжении последних пятнадцати лет медицинскими, образовательными, научными учреждениями и средствами массовой информации процесс интенсивной виртуализации молодежи в основном критиковался. В исследованиях жизнь в виртуальном пространстве часто рассматривалась как эскапизм, подмена реальной жизни симуляциями. Следствиями виртуализации, по мнению специалистов, стали клиповое мышление, рассеянность внимания, неподвижный образ жизни, низкий уровень развития коммуникативных навыков у молодежи. Более свободное от этических и правовых норм виртуальное пространство часто рассматривается как пространство деструктивного поведения, агрессии, низкокачественного контента, место деятельности контркультурных и преступных групп [см. 1;2;3]. Примечательно, что интернет и социальные сети даже стали расцениваться – обывателями, специалистами и даже политической элитой – как ключевая причина падения нравственности и уровня образования. Часто вместо адекватного анализа мотивов преступлений, терактов и поступков, в белорусском и российском обществах именно интернет становился главным виновником социальных бед [4].