

Политическая активность в сети Интернет является не только важным фактором распространения убеждений, но и средством организации и мобилизации молодежи на прямые политические действия. Наиболее ярко данная особенность проявилась в период избирательного цикла 2011–2012 гг., когда средствами сети Интернет осуществлялось не только распространение информации о готовящихся акциях протеста, но и осуществлялось рекрутирование участников. Таким образом, виртуальное пространство предоставляет беспрецедентную степень свободы в выборе объектов политических действий и культивирования образа «врага» (Евгеньева, Титов, 2014).

1. Балкунова А.С. Ценностные составляющие концепта «Я» языковой личности Интернет-пространства // Ценности и смыслы. 2012. № 1. С. 99–105.
2. Интерес молодежи к политике. Пресс-выпуск ФОМ. 2017. 17 апреля. URL: <http://fom.ru/Politika/13285>.
3. Полухина М.В. Позитивное и деструктивное влияние Интернета на современную российскую молодежь // Молодежь и будущая Россия: Материалы Третьей всероссийской научно-практической конференции: Сб. науч. тр. / ИНИОН РАН. М., 2008. С. 465–469.
4. Селезнева А.В. Молодежь в современной России: политические ценности и предпочтения. М.: АРГАМАК-МЕДИА, 2014. 276 с.
5. Силаева Л.В. Интернет как социальный феномен // Социологические исследования. 2008. № 11. С. 101–107.

ЛИЧНОСТЬ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ: ОТВЕТ НА ГУМАНИТАРНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ВЫЗОВ

С.Н. Сиренко

*Беларусь, Минск, Белорусский государственный университет
ssn27@mail.ru*

IV технологическая революция сопровождается рядом изменений в социальном, научном, технологическом аспектах, которые существенным образом влияют на социализацию и определяют ценностные ориентации подрастающего поколения. В работе обоснованы возможные ответы на гуманитарно-технологические вызовы, которые ставит перед личностью цифровая эпоха.

Мировое сообщество вступает в эпоху IV технологической революции. Цифровые технологии не только меняют экономику, но и оказывают большое влияние на общество, научную, культурную,

образовательную сферы, на систему государственного управления и обеспечение безопасности и прав граждан, на медицину, логику и финансы. Человеку цифровой эпохи необходимо быть готовым к ряду вызовов, которые несет диджитализация общества.

Представим некоторые социальные, научные и технологические тренды, которые значительным образом влияют на социализацию личности и ценностные ориентиры молодежи.

1) Связанный, рефлексивный мир и самосбывающиеся пророчества

Стремительное развитие средств массовой информации, телекоммуникаций, Интернета делает мир все более связанным и зависимым от человеческих страхов надежд, планов, которые тиражируются миллионами копий в СМИ и социальных сетях, что оказывает влияние на миллионы людей, удаленных друг от друга на тысячи километров (Контуры цифровой реальности, 2018). В такой системе со множеством локальных связей и взаимодействий происходят эффекты самоорганизации, которые описываются в синергетике; срабатывает и эффект самосбывающегося пророчества: возникновение и стремительное развитие «модных» течений, формирование стереотипов, проявление недовольства, паники и т.п. Как правило, это не способствует продуктивному характеру массового поведения.

В этих условиях роль образования и науки состоит в том, что они выступают как посредники между аргументированно доказанным и обоснованным — тем, на что можно опираться при принятии решения, с одной стороны, и неизвестным, житейским, часто поверхностным и ложным — с другой.

2) Уход от реальности в виртуальный мир, невостребованность части трудоспособной молодежи на рынке труда, грядущая безработица

Технологическое развитие привело к тому, что в странах-лидерах большинство населения стало ненужным ни в производстве, ни в сельском хозяйстве, ни в управлении; более того, сфера услуг не может обеспечить работой всех желающих. Широкое применение искусственного интеллекта и роботов в экономике способствует появлению нового класса людей. Его называют классом «лишних людей», или «бесполезным» классом. Проблема состоит не только в том, что десятки миллионов людей потеряют на какой-то период работу. Беда в том, что многие из них не будут востребованы в обществе в принципе.

Альтернативой «убийству времени» в социальных сетях и видеоиграх могут стать реализация потребностей в личностном росте, развитие креативности, готовности заниматься разноплановой творческой, созидательной, благотворительной деятельностью. Очевидно, что для развития по такому пути требуются значительные усилия как отдельного человека, так и всей системы образования.

3) Бурное развитие Интернета вещей, использование искусственного интеллекта, возможная потеря свободы и личного пространства

Технологии сделали из нас сверхлюдей, осуществили множество чудес, описывавшихся в сказках. Но, к сожалению, они же могут сделать нас марионетками в руках владельцев технологий и средств коммуникации.

Приведем интерпретацию прогнозов до 2025 года по выступлению Клауса Шваба на Давосском экономическом форуме в 2016 г.:

10% людей носят одежду, подключенную к сети Интернет, и тем самым лишают себя «личного пространства», соглашаясь постоянно носить на себе «детектор лжи»;

90% людей имеют возможность неограниченного и бесплатного (поддерживаемого рекламой) хранения данных. Кто может дать лучший отчет о своих действиях и планах, чем сам человек?

10% очков для чтения подключены к сети Интернет. Мы не только расскажем человеку, что и о чем он должен думать, но и покажем, снабдив «дополненной реальностью».

Таким образом, сегодня мы стоим перед проблемой, когда объективно назрела необходимость развития у подрастающего поколения умений делать сознательный личностный выбор в условиях лавинообразного нарастания количества информации и развития глобализирующегося мира. Именно этот осознанный выбор на основе критического мышления, общечеловеческих ценностей и научного подхода будет выступать как условие сохранения индивидуального, субъектного в человеке, проявления его внутренней свободы и ответственного поведения, будет являться фактором развития страны.

В связи с этим, образовательный процесс современной школы и университета должен быть нацелен на формирование у обучающихся не только знаний, умений и навыков, но и универсальных компетенций, востребованных в новых условиях жизнедеятельно-

сти (автоматизация, широкое использование роботов, искусственного интеллекта и др.). К таким востребованным компетенциям относятся критическое мышление, креативные навыки, рефлексивные умения, эмоциональные навыки, которые дают человеку конкурентные преимущества в новых условиях.

1. Контурсы цифровой реальности: Гуманитарно-технологическая революция и выбор будущего / Под ред. В.В. Иванова, Г.Г. Малинецкого, С.Н. Сиренко. М.: ЛЕНАНД, 2018. 344 с.

ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ: НАПРАВЛЕНИЯ ИССЛЕДОВАНИЙ И ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ И ПОДРОСТКАМИ

Г.У. Солдатова, Е.Ю. Никонова

*Россия, Москва, МГУ имени М.В. Ломоносова, факультет психологии
eniconova@mail.ru*

Распространение технологии виртуальной реальности становится одним из факторов цифровой социализации. В тезисах приводится обзор основных направлений использования технологии виртуальной реальности в исследовательской и психотерапевтической работе с детьми и подростками.

Реймонд Курцвейл — изобретатель и футуролог, прославившийся своими сбывающимися прогнозами, считает, что уже в самое ближайшее время очки виртуальной реальности смогут проецировать изображения на сетчатку глаза и создавать абсолютный эффект визуального присутствия. А к 2030 г. виртуальная реальность достигнет того уровня полноты ощущений и эмоций, когда практически сможет заменить реальную жизнь. Уже сегодня виртуальная реальность используется для формирования новых навыков в образовании и обучении, в интерактивном моделировании, в качестве игр, путешествий и психотерапии (Suh, Prophet, 2018), являясь одним из факторов цифровой социализации — опосредованного всеми доступными цифровыми технологиями процесса овладения и присвоения человеком социального опыта (Солдатова, 2018).

Погружение в среду виртуальной реальности и взаимодействие с ней субъективно переживаются как особое состояние сознания, называемое «эффектом присутствия» (sense of presence).