

– морально-этическая – отстаивание собственных убеждений и идеалов, традиционных ценностей;

– воспитательная – осуществление пропаганды правомерного поведения среди сверстников.

Таким образом, формирование у обучающихся правовой культуры, а также духовно-нравственного потенциала на основе традиционных идеалов и ценностей следует рассматривать как важное стратегическое направление в сохранении и укреплении духовных, нравственных основ общества и государства.

Список использованных источников

1. Вишневецкий, А. Ф. Общая теория государства и права : учеб. пособие / А. Ф. Вишневецкий, Н. А. Горбатов, В. А. Кучинский ; под общ. ред. проф. В. А. Кучинского. – Минск : Амалфея, 2004. – 688 с.
2. Бабосов, Е. М. Динамика ценностных ориентаций молодежи в трансформирующемся обществе / Е. М. Бабосов ; под ред. акад. Е. М. Бабосова. – Минск : Современ. слово, 2001. – 143 с.

УДК 1(075.8)

## **ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК СПОСОБ САМОРЕАЛИЗАЦИИ И САМОВЫРАЖЕНИЯ МОЛОДЕЖИ**

*Климентьева И.А., ст. преп., Хвостюк А.А., студ.*

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

Реферат. В статье рассматривается феномен виртуальной реальности и его роль в развитии современной молодежи. Социальная и виртуальная реальность взаимодействуют и взаимовлияют друг на друга. Регулярное погружение в виртуальную реальность стало характерной чертой и способом активности молодежи. В виртуальной реальности молодежь находит новые способы самореализации и самовыражения. Тем не менее воздействие интернет-технологий на человека имеет ряд негативных последствий, что необходимо учитывать и принимать определенные меры по кибервоспитанию молодежи.

Ключевые слова: Интернет, виртуальная реальность, виртуальная коммуникация, информационные технологии, компьютерные технологии, молодежь.

XXI век – век активного развития компьютерных технологий и сети Интернет. Широкое распространение сети Интернет способствовало рассмотрению такого понятия, как «виртуальная реальность». В современной философии все больше возрастает интерес объяснения этого феномена. В социальной философии активно обсуждается вопрос взаимодействия виртуальной реальности с социальной реальностью. Новейшие технологии проникли во все сферы человеческой жизнедеятельности, что позволило, с одной стороны, решить множество общественных проблем, с другой стороны, появились новые проблемы.

Количество пользователей сети Интернет стремительно растет. Наиболее активным участником данного процесса является молодежь в возрасте от 12 до 30 лет (около 75 % всех пользователей сети). «Молодежь является основной аудиторией виртуального общения. Специфика данного возраста способствует распространению увеличения интернет-коммуникацией. Молодежь – наиболее прогрессивный слой общества, с легкостью принимающий все новое, использующий новые возможности и способы для поиска информации и общения с людьми» [3]. Виртуальная коммуникация способствует распространению новых идей, способностей и талантов, расширяет познавательные практики, развивает виртуальное мышление. Виртуальное общение отличается многозначностью и полидискурсивностью, возникающих в результате участия в коммуникациях множества представителей различных культур. Виртуальная коммуникация приобретает глобальный характер, расширяются ее границы, наблюдается плюрализм

информации, высокая скорость ее передачи и дешевизна. Молодежь, являясь социальной общностью, наиболее восприимчивой ко всему новому, оказывается в большей степени подверженной влиянию феномена виртуальной реальности. Глобальные изменения, внесенные новыми технологиями в человеческую жизнь, с неизбежной необходимостью изменяют ценностный мир молодого человека. В виртуальной реальности человек более свободен в своих проявлениях, чем в действительности. Виртуальная реальность – это синтез технологии, искусства, науки. Пребывание в ней придает ценностную характеристику отдельным событиям, людям, явлениям. В технической виртуальной реальности пользователь получает такие возможности, которые 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. Часто они являются перенесением в техническую виртуальную реальность уже имеющихся у субъекта ценностей. Виртуальность и реальность тесно взаимодействуют, влияют друг на друга. Регулярное погружение в виртуальную реальность стало характерной чертой новых способов активности молодежи.

Особое значение для подростков и молодежи имеют социальные сети. В социальных сетях молодые люди находят способы самовыражения, общения, поиска друзей. Возможности социальных сетей позволяют молодежи общаться со сверстниками, преодолевать чувство одиночества. Виртуальные социальные сети предлагают доступный способ самовыражения в пространстве Интернета. Для подростков и молодежи мир виртуальной реальности притягателен предоставляемой свободой от правил и ограничений взрослых, свободой проявления желаний и потребностей.

Гибридизацией художественных и технологических объектов являются компьютерные игры, также популярные среди молодежи. Многие компьютерные игры можно причислить к произведениям искусства. Компьютерная графика, веб-дизайн, соединение технологической основы и художественного продукта придают компьютерным играм особые эстетические свойства. Чаще приходится слышать критические отзывы о компьютерных играх. Одно из самых негативных последствий увлечения такими играми является компьютерная и игровая зависимость. Тем не менее многие ученые пытаются выявить, способствует ли компьютерная игровая деятельность развитию и расширению познавательных способностей человека. Итальянские ученые Падуанского университета провели исследование среди детей, у которых наблюдались трудности при обучении письму и чтению. Группа детей от семи до тринадцати лет регулярно играла в игру *Rayman Raving Rabbids*. Результаты показали, что у детей снизилась рассеянность, они стали значительно лучше читать и реже допускали ошибки в письменных заданиях. Исследователи предположили, что игры учат детей концентрации внимания, что имеет огромное значение в процессе обучения. Исследователи приходят к выводу, что компьютерные игры помогают держать мозг в тонусе. Не только тесты, но и данные электроэнцефалограмм показывают, что компьютерные игры вызывают особую активность нейронов префронтальной коры головного мозга, отвечающей за концентрацию внимания, моделирование будущих событий и умение пользоваться прошлым опытом [6].

В 2015 году в Японии была создана виртуальная школа. Ученики, которые физически не могут посещать школу, с помощью технических приспособлений подключаются к урокам и изучают темы занятий, как и ученики, которые находятся в классе. В результате таких занятий успеваемость повысилась.

Молодежь современного общества, используя цифровые технологии, все больше экспериментирует в виртуальной реальности. Посредством интерактивного метода знания информация активно преобразуется и трансформируется молодежью. Современные технологии позволяют, не выходя из дома, задействовав воображение, активно исследовать мир. Молодежь становится не только потребителем, но и создателем виртуальной реальности. Используя виртуальные технологии, можно совершить экскурсию в любую точку планеты, путешествовать по космическому пространству, ознакомиться со многими профессиями как настоящего, так и будущего.

Молодежный коллектив лаборатории математического обеспечения имитационных динамических систем МГУ занимается разработками в области виртуальной и смешанной реальности. Сотрудники лаборатории применяют виртуальные технологии в образовательном процессе с 2014 года. Для студентов разработан практикум «Тестирование качества сближения устройства спасения космонавта с Международной

космической станцией». Среди разработок коллектива лаборатории можно выделить программно-аппаратный комплекс «Луноход», симуляторы смешанной реальности «Прогулка по Марсу» и «Прогулка по крыше МГУ», системы виртуального прототипирования летательных аппаратов и многое другое. Некоторые предложения данной лаборатории вошли в Федеральную космическую программу России на 2016–2025 годы. В ближайшем будущем коллектив лаборатории планирует создать реалистическую имитацию тактильных ощущений, в результате человек сможет осязать виртуальные предметы. Таким образом, задача воспитания кадров, способных воплощать идеи еще в процессе обучения, реализована.

Виртуальная реальность также используется для развития автомобильной промышленности. Виртуальные прототипы проходят тщательное тестирование, прежде чем происходит запуск автомобиля в производство. Будущие пилоты симулируют полеты с помощью специального оборудования, которые имитируют турбулентность и другие ситуации. Для военных создаются сценарии, в которых они могут оказаться в реальной жизни. В медицине уже несколько лет виртуальная реальность применяется в обучении врачей. Будущие хирурги симулируют операции на компьютере, что позволяет в последующей практической деятельности совершать меньше ошибок.

Итак, используя современные компьютерные технологии, человек может удовлетворять важные для себя потребности. Однако в связи с существенным набором негативных последствий использования интернет-технологий необходимо принимать определенные меры по кибервоспитанию молодежи с тем, чтобы минимизировать эти последствия, научить правильно обрабатывать и использовать полученную в сети информацию. Молодые люди должны учиться планировать свое время, регламентировать время проведения в Интернете, преодолевать комплексы и страх общения с реальными людьми. Необходимо предлагать молодежи другие формы активности, например, такие как спорт, искусство и др. Саморазвитие и самореализация возможны, в первую очередь, в различных сферах деятельности социальной реальности, включая учебу, работу, дружеские отношения. Виртуальная реальность дает нам дополнительные возможности для самореализации и самовыражения.

#### Список использованных источников

1. Аббаси, П. Влияние современных СМИ на профессиональную социализацию студенческой молодежи // Весці нацыянальнай акадэміі навук Беларусі, 2014. – № 4. – Серыя гуманітарных навук. – С. 27–32.
2. Гуркина, Д. В., Мальцева, Д. В. Мотивы использования виртуальных социальных сетей подростками // Социологические исследования, 2015. – № 5. – С. 123–130.
3. Еремина, К. В. Виртуальное общение как вид социальной коммуникации современной молодежи: последствия использования // Научное сообщество студентов XXI столетия. Общественные науки: сб. ст. по мат. XI междунар. студ. науч.-практ. конф. № 11.
4. Пушкин, А. Л. Интернет в сфере информационного пространства: перспективы и проблемы развития // Весці 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.
6. Позитивные последствия игр [http://read.navi-gaming.com/team\\_news/positive\\_outcomes\\_of\\_gaming](http://read.navi-gaming.com/team_news/positive_outcomes_of_gaming)