

Секция «Современные социальные трансформации: факторы, условия, результаты»

Конструирование виртуальных эскапистских пространств как альтернативная жизненная стратегия современной российской молодежи

Научный руководитель – Орлова Ирина Борисовна

Егорова Влада Александровна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Высшая школа современных социальных наук (факультет), Кафедра социологии знания, Москва, Россия
E-mail: eev1960@yandex.ru

С развитием электронной культуры все сферы существования человека, начиная от коммуникации и образования и заканчивая досугом, искусством и творчеством, претерпели значительные изменения. Подобное преобразование сформировало целый комплекс новых проблем, среди которых - отчуждение от реальности и виртуальный эскапизм.

С точки зрения экзистенциальной аксиологии различными исследователями было продемонстрировано, что у молодежи, регулярно находящейся в сети в поисках идентичности и свободы от контроля общества, смещаются ценности жизни и смерти, реальности и игры. В электронной среде полностью трансформируются способы коммуникации и получения социального опыта.

Такие трансформации привели к распространению феноменов «хикикомори», геймерства и «групп смерти» [2].

Хикикомори - категория молодых людей, которые сознательно отказываются от социальной активности и самоизолируются от общества по причине личных комплексов и страхов. Данный феномен получил широкое распространение в Японии, однако в России тоже существуют свои «хики». В наиболее популярном русскоязычном паблике, посвящённом хикикомори, насчитывается более 700 тыс. подписчиков [5]. А поскольку социальные сети - один из основных трансляторов образа жизни хикикомори, этот показатель имеет немаловажное значение.

Геймер — человек, для которого игра в видеоигры является неотъемлемой частью его образа жизни, иногда профессиональной деятельностью. По данным международной маркетинговой компании NewZoo, занимающейся аналитикой рынка компьютерных игр, мобильных приложений и киберспорта, к концу 2019 число геймеров по всему миру насчитывалось 2,5 миллиарда человек [7].

Несмотря на то, что компьютерные игры могут выполнять социальные функции и даже приобрести характер профессиональной деятельности, геймерство может приводить и к комплексу негативных последствий, таких как зависимость от игры, Интернет-зависимость, нервные расстройства. Многими учеными отмечается и негативное влияние компьютера на здоровье человека в целом. Геймерство может также вылиться в игроманию - явление, при котором молодые люди отождествляют себя с игровым персонажем, теряют свою идентичность. Также игроманы могут испытывать аффилиацию к игровым персонажам, заменяя взаимодействиями с ними в игре социальные отношения в реальной жизни [8].

Так называемые «группы смерти» - сообщества в социальной сети ВКонтакте, создатели которых при помощи психологических манипуляций призывали подростков покончить жизнь самоубийством. С ноября 2015 года по апрель 2016 года при разных обстоятельствах в России были склонены к самоубийству по разным данным от 90 до 130 подростков [1].

Однако бегство от реальности в виртуальные миры не ограничивается данными явлениями. Многие современные молодые люди подвержены Интернет-зависимости и не представляют своей жизни без гаджетов и социальных сетей.

Согласно статистике, предоставленной компанией Digital, в январе 2019 года только у 3% россиян нет доступа к мобильному телефону, 76% населения нашей страны имеют доступ к интернету, 49% — активные пользователи социальных сетей [4].

Исследование «Растим детей в эпоху Интернета», проведенное для «Лаборатории Касперского» организацией IconKids&Youth в 2016 году, показало, что 80% детей проводят в Сети в среднем три часа в день, а каждый седьмой - 8 часов и более. При этом 56% российских подростков (14-16 лет) утверждают, что не могут обойтись без Интернета [6].

Кроме того, опрос ВЦИОМ 2018 года продемонстрировал, что с каждым годом в России растет число Интернет-зависимых. Так, 8% опрошенных в 2018 в сравнении с 5% в 2017 признались, что не будут знать, как будут выполнять повседневные действия без Интернета. При этом 19% респондентов считают, что в современном мире всегда нужно быть в сети и отдыхать от Интернета не представляется возможным [3].

Из представленных выше разнообразных статистических данных можно сделать вывод, что современные молодые люди все чаще бегут от реальности в виртуальные миры, социальные сети, игры и Интернет-пространство, что является серьезной проблемой и требует более пристального рассмотрения. Подогревает научный интерес и тот факт, что многие из форм виртуального эскапизма, в частности, вышеперечисленные, способны нанести вред здоровью (и физическому, и психологическому) и даже жизни индивида, что также подтверждает необходимость глубже изучать данный феномен.

В рамках проведенного исследования были выявлены факторы, подталкивающие российскую молодежь к бегству от реальности в виртуальные эскапистские пространства, а также последствия распространения данного явления и влияние, оказанное им на молодое поколение.

Источники и литература

- 1) Амелина Я.А. «Группы смерти» как угроза национальной безопасности России. Аналитический доклад / Кавказский геополитический клуб. — М.: Издатель А.В. Воробьев, 2017. — С 16
- 2) Баева Л. В. Эскапизм в цифровом социуме: от хикикомори до «групп смерти» // Ценности и смыслы. 2018. № 2(54). С.53-68.
- 3) ВЦИОМ: инфографика. Жизнь в Интернете и без него. 2018 г. [Электронный ресурс] URL: <https://infographics.wciom.ru/theme-archive/society/mass-media/internet/article/zhizn-v-internete-i-bez-nego.html> (дата обращения: 18.11.2019)
- 4) Digital 2019: global internet use accelerates. [Электронный ресурс] URL: <https://wearesocial.com/blog/2019/01/digital-2019-global-internet-use-accelerates> (дата обращения: 17.11.2019)
- 5) Hikkikomorii – сообщество в ВКонтакте. [Электронный ресурс] URL: <http://vk.com/hikkikomorii> (дата обращения: 05.11.2019)
- 6) IconKids&Youth. Растим детей в эпоху Интернета. 2016 г. [Электронный ресурс] URL: https://www.kaspersky.ru/about/press-releases/2016_news-12-05-16 (дата обращения: 18.11.2019)
- 7) Leveraging Game Enthusiasts to Supercharge Your Product Design and Development. [Электронный ресурс] URL: <https://newzoo.com/insights/articles/leveraging-game-enthusiasts-to-supercharge-your-product-design-and-development/> (дата обращения: 12.11.2019)

- 8) Kornhuber J., Zenses E. — M., Lenz B., et al. Low 2D: 4D Values Are Associated with Video Game Addiction. PLoS One. 2013 Nov 13. 8(11). [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3827365/> (дата обращения: 05.02.2020).