

МОЛОДЕЖЬ В ИНФОРМАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Купчинова Т. В.

*Белорусский государственный университет, г. Минск, Беларусь,
e-mail: Kupchinova@yandex.ru*

Молодежь является наиболее активным потребителем информационных и коммуникационных технологий (ИКТ). Общение с друзьями, обучение, чтение книг, просмотр фильмов и многое другое сегодня опосредовано ИКТ. При всех положительных сторонах данного явления (быстрота передачи информации, удобство в использовании, возможность удаленной коммуникации) стоит отметить и его негативные проявления. Какие риски мы можем выделить?

Во-первых, риск, связанный с особенностями восприятия, интерпретации и использования информации. Восприятие риска во многом определяется как социально-демографическими, так и психологическими характеристиками личности.

Во-вторых, риск развития «клипового мышления», обусловленный большим количеством каналов передачи информации и ситуацией их выбора. Последствия «клипового мышления» для молодого человека имеют, как правило, негативный оттенок: неспособность к оценке информации, установлению взаимосвязей, неумение делать выводы.

В-третьих, риск, связанный с открытым доступом к массовой информации. В силу своего возраста, отсутствия жизненного опыта они не всегда могут оценить для себя значимость и полезность информационного продукта. Разобщенность информации снижает ее ценность и затрудняет процесс дальнейшего использования. Внимание молодого человека может концентрироваться на готовых, не требующих глубоко анализа вариантах решения различных проблем, удобных моделях поведения.

В-четвертых, риск виртуализации повседневной жизни и переноса виртуального мира в реальный мир. Увлеченность компьютерными играми и общением в социальных сетях может привести к тому, что отношение между людьми примут форму отношений между образами, а мир будет восприниматься как игровая среда. Присутствие в компьютерных играх элементов насилия может вызвать агрессивное поведение в реальном мире. Массовые убийства по мотивам компьютерных игр, совершенные молодыми людьми, сегодня являются уже подтвержденным фактом. Виртуальная среда позволяет реализовать скрытые желания, почувствовать свою значимость, испытать различные эмоции, прожить несколько жизней. Такие возможности делают ее привлекательной для молодежи, а угрозы и опасности при этом, как правило, игнорируются.