

Заграничный Антон Игоревич

Zagranichny Anton Igorevich

младший научный сотрудник Саратовского
национального исследовательского государственного
университета имени Н.Г. Чернышевского

Junior Research Fellow,
Saratov State University

ОСОБЕННОСТИ ПРОЯВЛЕНИЯ СОЦИАЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ МОЛОДЕЖИ В ВИРТУАЛЬНОЙ И РЕАЛЬНОЙ СРЕДАХ [1]

THE ASPECTS OF THE SOCIAL INVOLVEMENT OF THE YOUTH IN VIRTUAL AND REAL ENVIRONMENTS [1]

Аннотация:

В статье представлены результаты исследования переноса социальной активности молодежи из виртуальной среды в реальную и наоборот. Работа основана на оценке частоты реализации каждого из выделенных этапов деятельности в реальной и виртуальной средах. В процессе анализа выявлены следующие этапы деятельности: постановка цели, выбор мотивов, планирование, определение способа выполнения деятельности, определение средств выполнения деятельности, выполнение деятельности, оценка результатов, обратная связь. В исследовании приняли участие 214 респондентов из Балакова, Саратова и Москвы. Возраст опрошенных – от 15 до 24 лет. Установлены наиболее и наименее значимые этапы деятельности для каждой из сред. Для виртуальной самые важные заключаются в выявлении средств деятельности и получении или предоставлении обратной связи о ее итогах, минимально значимые – в постановке цели и выборе мотивов. В реальном пространстве максимально существенный этап – выполнение работы, наименее значимые – выбор мотивов и обратная связь. Предпринята попытка описания одного из элементов механизма переноса социальной активности из одной среды в другую в контексте деятельностного подхода.

Ключевые слова:

социальная активность молодежи, реальная среда, виртуальная среда, сетевая активность, деятельность, этапы деятельности, деятельностный подход.

Summary:

The study investigates the transfer of the youth social involvement from the virtual environment to the real one and vice versa. The frequency of activity stage implementation is analyzed in the context of real and virtual environments. The following activity stages have been revealed: goal setting, choice of motives, planning, finding a way to do an activity, identifying means of doing an activity, implementation of activity, assessment of results, feedback. The research involved 214 respondents aged 15-24 from Balakovo, Saratov, and Moscow. The most and least significant activity stages are determined for both environments. Identifying means of doing an activity, getting or giving feedback on its results are the most important stages for the virtual environment while goal setting and the choice of motives are of low importance. The implementation of activity plays a pivotal role in the real space while the choice of motives and feedback are of little significance to it. An attempt is made to describe an element of the mechanism for transferring the social involvement from one environment to another from the perspective of the activity-based approach.

Keywords:

social involvement of the youth, real environment, virtual environment, network activity, activity, activity stages, activity-based approach.

Роль виртуальной среды в жизни человека усиливается. Ее функции расширяются, время, которое человек проводит в интернете, увеличивается. В частности, по данным исследований, проведенных «Левада-центром», за последние 4 года доля пользователей социальных сетей в России возросла и достигла 55 %. Около трети россиян обращается к соцсетям ежедневно или практически ежедневно. В самой молодой возрастной группе ими пользуются несколько раз в неделю 93 % респондентов [2].

Сегодня можно проследить тенденцию расширения функций виртуальной среды, которая перестает быть просто хранилищем информации и коммуникативной платформой. В работе, посвященной изучению влияния коммуникации в сети Интернет на личностные особенности пользователей, Н.Н. Королева приходит к выводу, что процессы коммуникации в виртуальной среде могут выступать средством гиперкомпенсации и ряда личностных изменений. Например, автор утверждает, что у постоянных пользователей Всемирной сети (с опытом более 6 лет) наблюдаются характерные личностные трансформации [3, с. 177–178]. В исследовании Н.А. Роговой виртуальная среда рассмотрена как воспитательный инструмент, в процессе анализа автор выделяет ее значительные воспитательные возможности [4, с. 106]. Из труда А.П. Герасименко следует, что виртуальное пространство может стать существенным фактором социального влияния, формирующим социальное отношение и поведение определенных социальных групп [5, с. 181]. Результаты исследований Программы международной оценки обучающихся (Programme for International Student Assessment, PISA) показали влияние на будущую социальную активность личности таких парамет-

ров информационной образовательной среды школы, как ресурсы, политика и практика построения (периодичность занятий, четкость расписания, школьный климат, отношения учителя и ученика) [6]. Все это указывает на то, что сейчас функции виртуальной среды расширяются и трансформируются, а значит, и ее воздействие на жизнь человека увеличивается.

В связи с этим важным представляется изучение механизма переноса социальной активности из виртуальной среды в реальную и наоборот. Интересен процесс переноса именно социальной активности, поскольку она является такой формой социального взаимодействия, при которой личность способна в наибольшей степени реализовать потенциал через социальные преобразования в соответствии с направлением социального развития. Емкое определение данного феномена представлено в работах Р.М. Шамионова, М.В. Григорьевой, А.В. Григорьева. Социальная активность личности и групп предполагает не только участие в общественной жизни, но прежде всего инициативно-творческое отношение к сферам социальной жизнедеятельности, а также к самим себе как к субъектам социального бытия [7, с. 19].

Изучение механизмов переноса социальной активности из одной среды в другую представляется сложным многокомпонентным процессом. В связи с этим имеет смысл выстраивать исследование с точки зрения уже сформированного и описанного подхода. Поскольку главным процессом социальной активности является деятельность, следует разобрать механизм перемещения социальной активности из виртуальной среды в реальную и наоборот именно с позиции деятельностного подхода, классиками которого выступают С.Л. Рубинштейн и А.Н. Леонтьев. Необходимо обратить особое внимание на этапы деятельности, которые мы выделили на основе анализа работы Л.А. Григоровича, где содержится обзор трудов А.Н. Леонтьева, С.Л. Рубинштейна и других представителей деятельностного подхода [8]:

- 1) постановка цели;
- 2) выбор мотивов;
- 3) планирование деятельности;
- 4) определение способа деятельности;
- 5) определение средств;
- 6) выполнение деятельности;
- 7) оценка результатов;
- 8) обратная связь.

Наиболее перспективной социальной группой для изучения виртуального пространства и активности внутри него выступает молодежь, обладающая не только наибольшей частотой использования виртуальной среды, но и его специфическими формами. Результаты, представленные в работе, могут быть полезны для повышения эффективности организации деятельности молодежи.

В исследовании приняли участие 214 респондентов в возрасте от 15 до 24 лет из Балакова, Саратова и Москвы. Процесс предполагал анкетирование, посредством которого выяснялись социально-демографические данные опрашиваемых, оценивались особенности реальной и виртуальной сред и характеристики взаимодействия при различных видах социальной активности внутри этих сред, по разным критериям описывался механизм переноса активности из одной среды в другую и наоборот.

В работе представлены результаты исследования такого элемента механизма переноса социальной активности, как частота реализации этапов деятельности в каждой из сред. Поскольку респондентам предлагалось оценить частоту по пятибалльной системе, где 1 – практически никогда, 2 – редко, 3 – иногда, 4 – довольно часто, 5 – постоянно, мы считаем, что показатель среднего значения для каждого из этапов отражает уровень значимости этапа деятельности по частоте применения.

Прежде чем перейти к анализу с помощью t-критерия Стьюдента, необходимо проверить нормальность распределения данных. Для этого мы использовали критерий Колмогорова – Смирнова. Значения по всем исследуемым параметрам находятся в диапазоне от 0,16 до 0,24, что больше 0,05 и указывает на нормальность распределения. Под параметром понимаются значения по каждому этапу деятельности в каждой представленной среде (таблица 1).

Из данных, отраженных в таблице 1, следует, что реальная среда в целом остается более используемой платформой для деятельности. Обобщенный средний показатель по всем этапам в реальном пространстве значительно выше, чем в виртуальной ($t = 12,3$; $p \leq 0,01$).

Также следует отметить, что в процессе организации деятельности в виртуальной среде человек чаще определяет средства выполнения деятельности и получает или дает обратную связь о ее результатах, при этом реже всего ставятся цели и выбираются мотивы. Таким образом, целеполагание слабо представлено в виртуальной среде. Привнеся процессы деятельности в виртуальную среду, человек уже определил, что и зачем он будет делать. Это может объясняться тем, что виртуальное пространство предлагает большой набор направлений и форм активности и имеет относительно простой доступ к каждой из них. Человеку необходимо заранее сформулировать потребность, установить цель и мотивы для взаимодействия с виртуальной средой, если это взаимодействие целенаправленное.

Таблица 1 – Среднее значение по каждому этапу деятельности для каждой из сред

Этап деятельности, балл	Средние значения		Отклонения от среднего		Квадраты отклонений	
	Виртуальная среда	Реальная среда	Виртуальная среда	Реальная среда	Виртуальная среда	Реальная среда
Постановка цели	2,9	4,0	-0,18	0,06	0,0324	0,0036
Выбор мотивов	2,9	3,7	-0,18	-0,24	0,0324	0,0576
Планирование деятельности	3,1	4,0	0,02	0,06	0,0004	0,0036
Определение способа деятельности	3,1	4,0	0,02	0,06	0,0004	0,0036
Определение средств	3,2	3,9	0,12	-0,04	0,0144	0,0016
Выполнение деятельности	3,1	4,2	0,02	0,26	0,0004	0,0676
Оценка результатов деятельности	3,1	4,0	0,02	0,06	0,0004	0,0036
Обратная связь о выполненной деятельности	3,2	3,7	0,12	-0,24	0,0144	0,0576
Сумма	24,6	31,5	-0,04	-0,02	0,0952	0,1988
Среднее	3,08	3,94				

В сравнении с показателями в реальной среде мы видим, что этапы постановки цели значительно различаются в виртуальном пространстве и реальности. Это указывает на то, что реальная среда взаимодействует с личностью в большем объеме и данное взаимодействие обоюдно, т. е. в виртуальной среде человек чаще выступает инициатором деятельности, определяя ее цели заранее, и использует среду как платформу и инструмент деятельности. В действительности же сама среда создает ситуации, которые мотивируют индивида на поиск новых целей. Этап определения мотивов в обоих пространствах имеет низкое среднее значение. Вероятно, субъект не связывает выбор мотивов деятельности со средовыми особенностями, относя его к внутрилличностным процессам.

Относительно причин того, почему чаще всего в виртуальной среде определяются средства деятельности, можно предположить, что это связано с уровнем объема и доступа к информации. Показатель выбора средств в реальной среде является одним из самых малозначимых. Данный факт указывает на то, что человек предпочитает искать средства в виртуальной среде ввиду более широкого выбора. Индивид может просто и быстро получить информацию о различных средствах деятельности в виртуальном пространстве, тогда как реальность ограничена в этом аспекте.

Этапы получения или предоставления обратной связи тоже полярно различаются в реальной и виртуальной средах. В виртуальной – это одна из двух стадий, имеющих наибольшее значение, тогда как в реальности – одна из наименее важных. Вероятно, это связано с временными особенностями коммуникации в разных пространствах. В виртуальной среде коммуникации растянуты во времени, обратную связь по итогам деятельности можно дать спустя длительный период после ее окончания в силу особенностей организации среды, тогда как в действительности такой возможности нет. В реальном пространстве зачастую обратная связь наблюдается сразу после окончания деятельности, именно поэтому респонденты предпочитают процесс получения и предоставления обратной связи переносить в виртуальную среду.

В реальном пространстве наиболее значимым этапом является выполнение деятельности. Это еще раз подтверждает предположение, что реальная среда остается основной платформой для реализации деятельности.

Следовательно, мы можем говорить о том, что элемент механизма переноса социальной активности из одной среды в другую, изученный с точки зрения деятельностного подхода и этапов организации деятельности, выглядит следующим образом: целеполагание чаще формируется в реальной среде и переносится в виртуальную, при этом планирование может проходить как в виртуальном пространстве, так и в реальном. Спланированную деятельность человек переносит в виртуальную среду, где выбирает средства, при этом способ вновь может быть выбран как в реальности, так и в виртуальном пространстве. В данном случае под способом понимается совокупность и порядок действий для решения какой-либо задачи. После выбора конкретных средств чаще всего деятельность переносится в реальную среду, где она непосредственно реализуется. При этом в реальности деятельность получает оценку. Затем виртуальная среда становится приоритетной в качестве платформы для обратной связи о результатах деятельности.

Таким образом, резюмируя картину, иллюстрирующую один из элементов механизма переноса социальной активности в контексте деятельностного подхода, можно заключить, что этапы деятельности с разной частотой реализуются в виртуальной и реальной средах, что объясняется особенностями каждой. Сам процесс деятельности может переноситься из одного пространства в другое в зависимости от того, которое из них предоставляет наиболее обширные

возможности для реализации конкретного этапа. Таким образом, рассматривая деятельность в общем, респонденты отмечают значимую включенность виртуальной среды в процесс деятельности. Сегодня для ее организации требуются как реальная среда, так и виртуальная, что обозначает необходимость дальнейшего изучения механизмов переноса активности в целом и деятельности как ее акта в частности из одной среды в другую.

Ссылки и примечания:

1. Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда (проект № 18-18-00298).
2. Волков Д., Гончаров С. Российский медиаландшафт: основные тенденции использования СМИ – 2017 [Электронный ресурс] // Левада-центр. 2017. 22 авг. URL: <https://www.levada.ru/2017/08/22/16440> (дата обращения: 26.04.2019).
3. Королева Н.Н. Влияние коммуникации в сети Интернет на личностные особенности пользователей // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. 2004. № 9. С. 168–179.
4. Роговая Н.А. Воспитательные возможности влияния виртуальной образовательной среды на подростка // Вестник РМАТ. 2016. № 1. С. 102–107.
5. Герасименко А.П. Сетевая виртуальная среда и ее влияние на социальные процессы // Россия и АТР. 2011. № 4. С. 174–182.
6. PISA 2012 Results: What Makes Schools Successful? Vol. IV. Resources, Policies and Practices / Organisation for Economic Co-operation and Development. 2013. 546 p. <https://doi.org/10.1787/9789264201156-en>.
7. Шамионов Р.М., Григорьева М.В., Григорьев А.В. Волевые качества как предикторы значимости социальной активности студентов // Социальная психология и общество. 2019. Т. 10, № 1. С. 18–34.
8. Григорович Л.А., Марцинковская Т.Д. Педагогика и психология : учебное пособие М., 2003. 480 с.

References:

- Gerasimenko, AP 2011, 'Network Virtual Environment and Its Impact on Social Processes', *Rossiya i ATR*, no. 4, pp. 174-182, (in Russian).
- Grigorovich, LA & Martsinkovskaya, TD 2003, *Pedagogy and Psychology: a Textbook*, Moscow, 480 p., (in Russian).
- Koroleva, NN 2004, 'The Impact of Communication on the Internet on the Personal Characteristics of Users', *Izvestiya RGPU im. A.I. Gertsena*, no. 9, pp. 168-179, (in Russian).
- PISA 2012 Results: What Makes Schools Successful? Vol. IV. Resources, Policies and Practices 2013, 546 p., <https://doi.org/10.1787/9789264201156-en>.
- Rogovaya, NA 2016, 'Educational Opportunities of the Influence of the Virtual Educational Environment on a Teenager', *Vestnik RMAT*, no. 1, pp. 102-107, (in Russian).
- Shamionov, RM, Grigorieva, MV & Grigoriev, AV 2019, 'Volitional Qualities as Predictors of the Importance of Social Activity of Students', *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo*, vol. 10, no. 1, pp. 18-34, (in Russian).
- Volkov, D & Goncharov, S 2017, 'The Russian Medial Landscape: Main Media Usage Trends – 2017', *Levada-tsentr*, Aug. 22, viewed 26 April 2019, <<https://www.levada.ru/2017/08/22/16440>>, (in Russian).