

## ОСОБЕННОСТИ СОЦИАЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ МОЛОДЕЖИ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ

Д.Ф. Ишмуратова, канд. соц. наук, науч. сотр.

Институт социально-экономических исследований УФИЦ РАН  
(Россия, г. Уфа)

DOI:10.24412/2500-1000-2022-1-2-23-26

*Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ и ЭИСИ в рамках научного проекта № 21-011-31787 «Трансформация социальной активности молодежи в контексте виртуализации социальной среды».*

**Аннотация.** Статья посвящена рассмотрению отдельных особенностей социальной активности, складывающихся под влиянием процессов цифровизации. Виртуальная реальность, проникновение процессов цифровизации в различные аспекты жизнедеятельности общества, предоставляют возможности для осуществления социальной активности в виртуальной форме. Анализ статистических данных, а также данных авторского социологического исследования позволяет сделать вывод о том, что виртуальная реальность существенно расширяет пространство реализации социальной активности молодежи, а также способствует перераспределению приоритетов осуществления ее отдельных видов между виртуальной и реальной социальной средой.

**Ключевые слова:** социальная активность, цифровизация, молодежь, виртуальная реальность, деятельность.

Проблема социальной активности была и остается одной из актуальных тем как для науки, так и социальной политики. Для общества всегда будет важна степень активности индивидов и социальных групп, ее направленность и результативность. Изучение этой тематики представляет таким образом, интерес не только с точки зрения выявления особенностей самого явления или понимания специфики положения, ценностных ориентаций и проблем ее носителей, но и для анализа перспектив социально-экономического развития в целом.

Среди всех групп населения особым вниманием с точки зрения необходимости изучения специфики проявляемой активности, пользуется молодежь, которой традиционно отводится роль инноваторов, существенной силы, от которой зависит будущее общества [1]. Кроме того, непреходящая актуальность исследования социальной активности именно молодежи связана с тем, что формирование каждого нового ее поколения происходит в отличающихся условиях, динамичное изменение социальной среды для каждого поколения

ставит новые задачи и определяет спектр доступных для их реализации инструментов.

В современных условиях таким значимым фактором, задающим новый вектор развития социальной активности, является цифровизация, виртуализация различных аспектов коммуникации и социальных взаимодействий. На сегодняшний день практически каждый человек – особенно это относится к молодежи, так или иначе соприкасается или является участником виртуального мира. Соответственно виртуальная реальность представляет собой пространство, в котором имеются широкие возможности для проявления, реализации социальной активности, а также самореализации – своих способностей, возможностей, их развития. Исследователи отмечают влияние виртуального пространства на социальную активность не только в плане расширения возможностей ее реализации, но и в виде влияния, оказываемого на нее в виде воздействия на такой фундаментальный процесс, определяющий ее параметры, как социализация, в ходе которой сообщества сети Интернет могут и конкури-

руют с традиционными агентами влияния – семьей, школой и т.д. [2, 3].

Одним из факторов, определяющих возрастающее влияние виртуального мира на индивида, является открытость доступа в него. Технической, материальной основой массового погружения в виртуальную реальность является широкое распространение и доступность самих устройств, обеспечивающих его – смартфонов, компьютеров, а также тарифных планов на услуги доступа к интернету. По данным статистики, на 2020 г. доступ к интернету имели 80% домашних хозяйств в РФ [4, с. 18]. Масштабы реализуемых возможностей пользования интернетом с материальной точки показывает, в том числе, статистика наличия соответствующих технических устройств. Так, доля домохозяйств, в которых имеется персональный компьютер, составила 72,1% (на 2020 г.), доля же населения, использующего мобильный телефон или смартфон значительно выше – уже 97,3% [5]. Таким образом, практически каждый человек или семья имеют хотя бы одно устройство для выхода в интернет, кроме того, 62,3% населения в возрасте 15-74 лет используют именно мобильный телефон/смартфон для выхода в интернет вне дома или работы [4, с. 23], что делает доступ к интернету беспрепятственным в любое время суток и в любом месте. Не случайно, доля активных пользователей (по тем же данным Росстата), в 2020 г. составила 84,1% в общей численности населения [5]. Статистика и исследования свидетельствуют об увеличении спроса на информационные технологии и услуги [6], что существенно влияет на образ жизни и деятельности всех слоев населения.

Таким образом, учитывая частоту и длительность ежедневного пребывания во всемирной паутине населения, можно сказать, что повседневная жизнедеятельность практически каждого человека представляет собой сочетание деятельности (как проявление активности), осуществляемой как реальном, так и виртуальном пространстве. Этому способствует не только техническая доступность виртуального мира, но и расширение видов деятельности

и услуг, осуществляемых в цифровой, виртуальной форме [7], а также многочисленные преимущества виртуального взаимодействия. Пространство осуществления социальной активности, таким образом, расширяется, в связи с чем возникают новые вопросы об отличиях и сходстве активности, проявляемой в разных средах, их особенностях и взаимовлиянии, о приоритетах в каждой из них, о влиянии, которое они оказывают на ценности, образ жизни каждого человека и т.д.

Ответ на один из таких вопросов, а именно о том, в какой среде молодежь проявляет себя наиболее активно, был получен в исследовании, проведенном среди молодежи Республики Башкортостан в 2021 г. (объем выборки 2000 чел., выборка репрезентативна по полу, возрасту, также соблюдено соотношение городских и сельских жителей). Так, на прямой вопрос о том, в какой среде респонденты наиболее активно проявляют себя, 11,1% опрошенных отдали предпочтение Интернету, еще 38,6% – наоборот, считают реальную, деятельность «офлайн» приоритетной средой своей активности. Примечательно, что 34,2% считают, что они одинаково активны в обеих средах – и виртуальной и реальной, 16,2% затруднились определиться со своим мнением. Рассмотрение данного вопроса в сочетании с социально-демографическими признаками позволило выявить следующие отличительные моменты. Так, среди респондентов мужского пола наблюдается большее количество тех, кто проявляет большую активность только в виртуальной среде – 14,4% против 7,6% женщин. Примерно одинаковое количество среди респондентов – порядка трети опрошенных каждого пола одинаково активны в обеих средах. Другим значимым фактором влияния является тип поселения: среди жителей городов больше доля тех, кто активен только в виртуальной среде, по сравнению с респондентами, проживающими в сельской местности. Так среди горожан таковых оказалось 12,4%, сельских жителей – 8,5%. Также примерно одинаковое количество молодежи в обоих типах местности проявляют активность одновременно и в реальной, и виртуальной

среде: 35,5% среди горожан и 33,0% из сельских респондентов. Возраст также является существенным фактором, оказывающим влияние на распределение предпочтений активности. Не удивительно, что самая молодая возрастная когорта – 14-16 лет является наиболее интегрированной в виртуальную среду, поскольку относится к поколению «цифровых аборигенов», для которых цифровая среда является естественной средой, в которую они погружены с самого рождения, что и дает им преимущество перед другими поколениями [8, 9]. По результатам исследования в группе респондентов 14-16 лет наблюдается наибольшее, по сравнению с остальными группами, количество тех, кто отдает приоритет в осуществлении своей активности именно виртуальной среде, среди них же наблюдается и большее количество тех, кто одинаково активен в обеих средах.

При этом с повышением возраста идет одновременное понижение количества тех, кто активничает только в интернете, и наоборот, растет доля тех, кто активен «офлайн», по сравнению с наиболее молодыми представителями молодежи.

Несмотря на некоторые отличия, выявленные в соответствии с рассмотренными социально-демографическими характеристиками разных групп молодежи, можно сказать, что для большинства ее представителей виртуальная среда является значимой для проявления социальной активности, самореализации. С учетом тенденции усиления цифровизации, увеличения количества видов деятельности и услуг, осуществляемых в виртуальной форме, с помощью интернета, соотношение активности, осуществляемой в разных средах будет также меняться.

#### Библиографический список

1. Свинухова Ю.Н. Тренды современной молодежи: позитивы и опасения для общества / В сборнике: Инновационные технологии управления социально-экономическим развитием регионов России. Материалы IX Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – Уфа, 2017. С. 274-277.
2. Асеева О.В. Социологический анализ социальной активности молодежи в сетевых сообществах Интернет // Современные исследования социальных проблем (электронный научный журнал). – 2011. – № 4. – С. 67.
3. Селиванова С.С. Семья как основа социализации современной молодежи в Республике Башкортостан / В сборнике: Проблемы функционирования и развития территориальных социально-экономических систем. Материалы XIII Международной научно-практической internet-конференции. – Уфа: ИСЭИ УФИЦ РАН, 2019. – С. 200-205.
4. Цифровая экономика: 2022: краткий статистический сборник / Г.И. Абдрахманова, С.А. Васильковский, К.О. Вишневецкий и др.; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». – М.: НИУ ВШЭ, 2022. – 124 с.
5. Показатели развития информационного общества в Российской Федерации. Росстат. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rosstat.gov.ru/folder/14478>.
6. Фаткуллина Г.Р., Каримов А.Г. Использование информационных технологий как фактор качества жизни населения Республики Башкортостан // Социодинамика. – 2020. – №3. – С. 75-83.
7. Бородин А.В. Виртуализация практик экологического участия «цифровых» поколений молодежи в мире и в России / В сборнике: Поколение Z в онлайн-пространстве: социальное поведение, ориентации, идентичность. Сборник статей Всероссийской научной конференции с международным участием. Отв. редактор Р.Б. Шайхисламов. – Уфа, 2020. – С. 33-38.
8. Бороненко Т.А., Кайсина А.В., Федотова В.С. Концептуальная модель понятия цифровой грамотности // Перспективы науки и образования. – 2020. – №4 (46). – С. 47-73. doi: 10.32744/pse.2020.4.4
9. Мигунова Ю.В. Особенности влияния виртуального пространства на современную молодежь // Теория и практика общественного развития. – 2021. – №11 (165). – С. 51-55.

**FEATURES OF SOCIAL ACTIVITY OF YOUNG PEOPLE  
IN MODERN CONDITIONS**

**D.F. Ishmuratova**, *Candidate of Sociological Sciences, Researcher*  
**Institute of Social and Economic Research, Ufa Federal Research Center of the Russian Academy of Sciences**  
**(Russia, Ufa)**

***Abstract.** The article is devoted to the consideration of certain features of social activity that develop under the influence of digitalization processes. Virtual reality, the penetration of digitalization processes into various aspects of society's life, provide opportunities for social activity in virtual form. The analysis of statistical data, as well as data from the author's sociological research, allows us to conclude that virtual reality significantly expands the space for the implementation of social activity of young people, and also contributes to the redistribution of priorities for the implementation of its individual types between the virtual and real social environment.*

***Keywords:** social activity, digitalization, youth, virtual reality, activity.*