

**А. Федорович**

**МОЛОДЕЖЬ И ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО:  
СЕМАНТИЧЕСКОЕ ОСМЫСЛЕНИЕ**

Виртуальное пространство – вторая реальность, представленная развлекательным, информационным и образовательным контентом. В этой реальности находится не только информационный «клад», но и при семантическом осмыслении (анализ смысла слов – лексическая семантика и анализ потока информации – обширная семантика) формируется личность. Ведь семантика – это своеобразный след, оставляемый при осмыслении.

Для молодого поколения Интернет в первую очередь – развлекательная площадка, а затем информационная, что сказывается на мировоззрении и поведенческой модели. Вовлеченность в виртуальный мир способствует формированию калейдоскопического мировосприятия, когда человек начинает мыслить короткими роликами в Интернете (Тик-ток), теряет способность мыслить процессами и формировать целостно-адекватную картину мира. Происходит это и потому, что именно развлекательно-деструктивный контент преобладает в виртуальном пространстве, а доля познавательно-развивающего материала намного меньше.

Следует учитывать, что идеологическая составляющая виртуального пространства сформирована обществом потребления и индивидуализма. Сегодня успешным считается человек, имеющий много денежных средств, и неважно, как эти средства у него оказались. Человек, который заботится не только о себе, с другими жизненными приоритетами – не воспринимается и даже отторгается обществом, находящимся под влиянием деструктивно-игрового контента.

Также Интернет позволяет войти в информационное поле любому пользователю: стать производителем и распространителем информации. Однако при отсутствии ответственности и низкой нравственности Интернет наполняется морем ложной информации.

Разрешение негативного влияния виртуальной реальности может иметь следующие шаги: жесткое регулирование путем запрета, с одной стороны, и обучение, воспитание молодежи, привитие ей высокой нравственности и способности к критическому мышлению – с другой.

Решение же кроется в слиянии двух действий – в выработке положительного следа и последствий при семантической осмысленности информации, в достижении эффекта критического мышления и выработке своей позиции в четко представляемой идеологической парадигме государства. Достичь это можно путем предоставления своего контента. Не демонстрировать только наихудший вариант, а показывать и лучший, а также путем высмеивания и сравнительного анализа достигать нужного результата. Создавать такую среду, в которой люди учились бы анализировать, распознавать ложную информацию и противостоять негативному примеру, а также четко понимать, что такое хорошо и что такое плохо.

А также отбросить принцип «Цель оправдывает средства», а взять на вооружение принцип «Цель оправдывает средства».