

ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО КАК ФАКТОР ВЛИЯНИЯ НА СОЦИАЛИЗАЦИЮ ЛИЧНОСТИ

Марьяна ПАЛЬЧИНСКАЯ

ОНМУ (г. Одесса)

В статье рассматривается влияние виртуального пространства на процесс социализации и личностного становления индивида в современном социуме. Особое внимание уделяется воздействию виртуального пространства на социальную реальность и тем видоизменениям, которым подвергается существующая система социального взаимодействия.

Ключевые-слова: виртуальное пространство, виртуальная реальность, социальная реальность, личность, социализация.

VIRTUAL SPACE AS A FACTOR OF INFLUENCE ON SOCIALIZATION OF THE PERSONALITY

This article examines the influence of virtual space on process of socialization and personal formation of the individual in the modern society. Special attention is paid to the influence of virtual space on social reality and themes of modifications to which the existing system of social interaction is exposed.

Keywords: virtual space, virtual reality, social reality, personality, socialization.

Актуальность выбранной темы обусловлена тем, что пространство современного социума под воздействием информатизации и глобального распространения компьютерных сетей приобрело еще один структурный компонент – виртуальность, представляющую собой некую гиперреальность, оказывающую существенное влияние на существующую систему социальных отношений, порождая виртуализацию социальной действительности.

Цель данной статьи – проанализировать влияние виртуального пространства на жизнедеятельность личности в современном социуме.

В контексте социальной философии рассмотрение данной проблематики имеет фрагментарный характер. Отдельные аспекты обозначенной проблемы анализировались в работах Орехова С., Гримак Н., Опенкова М., Абдеева Р., Скворцова Л., Носова Н., Пивоварова Д., Розина В., Хоружего С., Юхвид А., Королева С. и др.

Коммуникативный аспект виртуального пространства и проблемы самопрезентации личности получили освещение в работах Войскунского А., Белинской Е., Жичкиной А., Ринкявичуса Л., Буткявичене Э. и др.

Проблема времени и пространства в сети Интернет рассматривалась в работах Назарчука А.

Основанием формирования виртуального пространства стал переход к постиндустриальному, или информационному обществу, базисом функционирования которого являются информация и технологии, позволяющие оперативно работать с ней. Одно из ведущих мест заняли компьютерные технологии (в частности – всемирная компьютерная сеть Интернет), которые стали основой компьютерной виртуальной реальности. Согласно определению Орехова С., виртуальная реальность – это «форма объективированного существования, разновидность бытия в форме тождества материального и идеального, интегральное качество, порождаемое механизмом репрезентативной положенности взаимодействующих элементов сложной системы» [9, с.109].

Ряд исследователей рассматривают виртуальную реальность как альтернативу, или реальность, параллельную константной. Например, в соответствии с определением Хоружия С., «виртуальная реальность суть недо-возникающее действие, недо-рожденное бытие» [13, с.55]. Следует отметить, что на современном этапе наблюдается настолько тесная конвергенция виртуального и социального, что это позволяет говорить о виртуальном пространстве как одном из способов конструирования социального бытия. «Стремительная «сетевизация» общества не является случайным эффектом социального развития и не оставляет незатронутыми остальные регионы социального бытия. Сетевое начало глубоко затрагивает структуры современного общества и заставляет общество жить и видеть вещи по-новому» [6, с.56].

Чаще всего при анализе феномена виртуальной реальности она противопоставляется реальности офф-лайн, однако, это не совсем корректное противопоставление: «Человек входит в новый техногенно изготовленный мир и его сознание «формально» отделяется от реального мира и переходит как бы в «параллельное» пространство, в иной мир, причем это мир не только созерцаний, а мир реальных действий и переживаний» [3, с.101].

Можно сказать, что виртуальная реальность по отношению к реальности социальной в контексте взаимодействия с личностью может быть:

- взаимодополняющей – в данном случае речь идет о социализации личности в системе существующих социальных отношений с помощью культурных, религиозных, морально-этических и др. паттернов. В этом контексте возможности виртуальной среды служат механизмом расширения параметров социальной жизнедеятельности;

- взаимоисключающей – имеется в виду чрезмерное погружение в интернет-среду, при котором константная социальная реальность теряет свое значение для индивида, что вызывает различную степень социальной аутичности.

В современной философской парадигме проблема виртуализации общества получает новые импульсы к дальнейшему осмыслению, поскольку именно масштабное распространение компьютерных технологий создает новые аспекты виртуального пространства, обеспечивая возможность его интерсубъективности: «Бытие здесь-и-сейчас подразумевает непричастность длительности, когда человек есть там, где он есть, а не впереди и не позади себя» [8, с.19].

Виртуализация как процесс, который присущ современному социуму, способствует интенсификации социокультурных преобразований: «возникновение гиперпространства сети Интернет является результатом использования обществом новых форм коммуникации ... Изменение общества рассматривается как структурная дифференциация системы вследствие появления в ней новых элементов – виртуальных аналогов реальных коммуникаций» [4, с.25].

Социализация предполагает процесс становления социальной сущности человека, включение его в систему социальных ролей и статусов, его развитие в качестве субъекта социальной жизнедеятельности. Для социальной философии исходной и фундаментальной посылкой при рассмотрении проблемы социализации является идея о неразрывной связи, единстве и взаимодействии человека и общества. В современных условиях виртуальное пространство может значительно влиять на социальные процессы, в том числе – на социализацию в реальном социуме.

Процесс освоения социального опыта в современных условиях осложняется возрастающими темпами социокультурных преобразований, усложнением социального бытия, повышением требований к личности, что затрудняет формирование устойчивых социальных ориентиров. В данных условиях одним из важнейших агентов социализации становится виртуальное пространство, что приводит к тому, что виртуальные роли могут занимать доминирующее положение по отношению к существующей совокупности социальных правил и норм, становятся более значимыми, чем реальные. Компьютерная виртуальная реальность отличается от других видов виртуальной реальности тем, что киберпространство позволяет моделировать ее по усмотрению пользователя, тогда как переживание иной реальности, которая строится с помощью чтения книг, просмотра фильмов и т.д., развивается согласно законам, поставленным извне.

Значительное влияние виртуального пространства глобальной компьютерной сети на социум в целом и на личность в частности началось с возможности интернет-пользователей активно участвовать в информационных потоках, а в ряде случаев создавать информационное пространство по собственному желанию и потребностям: «Человеческая коммуникация все более плотно охватывается сетью технических стандартов, которые опосредуют все социальные взаимодействия и заключают их в специфический технологический каркас, который можно именовать сетевой моделью» [6, с.58].

Вследствие этого информация, как один из базовых элементов постиндустриального общества, определяется «не только и не столько своей массовостью или общедоступностью, экономическим или политическим потенциалом, сколько возможностью персонализации» [12, с.7], задавая новые грани самоидентификации: «Общаясь в Интернете и вливаясь в деятельность различного характера в Сети, личность приобретает больше возможностей социально конструировать свою идентичность, управлять и манипулировать ею» [12, с.7].

Виртуальное пространство является своеобразным социумом, поскольку заполнено «проекциями людей, порожденными ими текстами, изображениями – от реалистических до фантастических» [2, с. 75]. Субъективно для человека виртуальный мир представлен в определенной параллельности двух разных плоскостей: реального социального бытия и бытия виртуального: «Реальный мир жестко структурирован, он задает человеку рамки, ограничивая его как социальный объект гендерными, поло-возрастными, национальными, профессиональными и др. критериями. Виртуальный мир дает человеку возможность для самоопределения в соответствии с собственным мировосприятием» [10, с.120].

Личностная самореализация в виртуальном пространстве может осуществляться как через перенос в виртуальное пространство уже наработанных параметров или через реконструкцию социальной идентичности и «осмысление ценностных ориентиров своей деятельности через формирование себя в виртуальном пространстве как активного субъекта, то есть через „виртуальную реконструкцию персональной идентичности”» [7, с.73]. Таким образом, сегодня человек может быть одновременно субъектом как социального, так и виртуального сообщества, что влечет за собой изменение социальной идентификации на «мобильную идентификацию» [11, с.9], и эту возможность открывает именно виртуальное пространство.

Система межличностной коммуникации в виртуальном пространстве обладает следующими отличительными чертами:

1) анонимностью – чаще всего сопряжена с представлением недостоверных данных о личности веб-пользователя. Вследствие подобной анонимности в Сети проявляется и другая особенность, связанная со снижением психологических и социальных рисков в коммуникативном процессе – большая степень свободы высказываний и поступков, затрудняющая при этом наступление социальных санкций;

2) стереотипизацией – характеризуется установкой на проявление желаемых качеств партнера в условиях отсутствия достаточной информации;

3) полной подконтрольностью интерактивного взаимодействия – проявляется, прежде всего, в возможности моделирования коммуникационных процессов в соответствии со своими потребностями, а также возможностью их прекращения в любой момент;

4) нетипичной самопрезентацией – выражается чаще всего в возможности воплощения нереализованных вне виртуального пространства социальных ролей и поведенческих моделей [15].

Можно заключить, что виртуальное пространство по-новому ставит проблему формирования идентичности: личность, погруженная в виртуальное взаимодействие, пребывает в ситуации перманентной смены идентичности, что служит основой для формирования таких личностных особенностей, как бестелесность субъекта, нивелировка социальной принадлежности, неограниченность контактов, анонимность и т.д.

Виртуальное пространство может также конструироваться для корректировки проблемных моментов социальной реальности (здесь в качестве примера можно привести виртуальные проекты, направленные на решение актуальных социальных проблем, таких как беспризорные дети, инфицированные ВИЧ / СПИД, инвалиды и другие социальные группы, удовлетворить потребности которых на государственном уровне невозможно вследствие неэффективной социальной политики правительства Украины), а также стать средством эффективной социальной адаптации.

Виртуализация актуализирует также проблему социальной адаптации к новым социокультурным условиям. Одной из перспектив формирования человека в условиях виртуального пространства считается полная или частичная апатия к реальному миру и чрезмерная включенность в виртуальное пространство, следствием чего может стать «абсолютная социальная аутичность» [1]. Такие категоричные предположение в данный момент остаются в большинстве случаев в теоретической плоскости. Индивид выполняет социальные роли, и пока существует общество, имеющее установленные механизмы функционирования, личность в большей или меньшей степени будет вовлечена в систему социального взаимодействия за счет выполнения определенных социальных ролей, и речь о полном исключении совокупности социальных норм и правил идет только в крайних случаях. В этом контексте уместно лишь сказать о виртуализации досуга, поскольку компьютерные технологии создают аудио-визуальные эффекты, практически не имеющие аналогов, и становятся более привлекательными для определенной социальной категории (например, для подростков).

Современный человек одновременно включен в две взаимосвязанные реальности, влияние которых чрезвычайно велико, а последствия пока невозможно спрогнозировать в полной мере: «... мышление человека, который проводит много времени в интернете, трансформируется ... Человек меняется интеллектуально, мотивационно, психологически. При этом изменениям подчинены даже базовые умственные механизмы» [5, с.113]. В данном контексте уместно говорить лишь об определении некоторых тенденций, которые будут свойственны общественной системе в глобальном масштабе. В современных условиях в большинстве демократических стран именно виртуальное пространство служит механизмом эффективной политической коммуникации, позволяет значительно интенсифицировать образовательные, экономические и другие процессы, может существенно ускорить процессы социального преобразования.

С помощью виртуального пространства возможно не только проектирование новых социокультурных форм с принципиально иными свойствами, но и их воспроизведение в реальности социальной. Дальнейшее развитие инфокоммуникационных и компьютерных технологий, являющихся основой для функционирования виртуального пространства, будет способствовать его дальнейшей интеграции с базовыми элементами социальной структуры, в большей степени актуализировать проблему влияния виртуализации на систему общественных отношений и определение адаптационного потенциала общества в целом и личности в частности применительно к новым условиям: «Коммуникационная система, основанная на сетевых технологиях, способна радикально изменить морфологию общественных связей, основанных на традиционных иерархических взаимоотношениях» [6, с.59].

Завершая рассмотрение данной проблемы, можно сделать следующие выводы.

Глобальные трансформации, которым подвергается современное общество в целом и его отдельные структурные элементы, нуждаются в осмыслении в рамках философской парадигмы. Преобразованиям подвержены политическая, экономическая, социальная, духовная и иные сферы общественной жизни. Под воздействием компьютерных технологий изменениям также подвергается личность, ее мировосприятие, основы ее социальной жизнедеятельности.

В настоящее время в результате конвергенции виртуального и реального, Интернет становится не только информационно-технической основой для развития современного социума, он активно способствует также трансформации социальных отношений за счет их перенесения в виртуальное пространство.

Существенные трансформации, которые претерпевает сегодня социальная реальность под воздействием глобального функционирования виртуального пространства, заставляют переосмысливать факторы, влияющие на социальное становление личности в современных социокультурных условиях. Правомерно предположить, что еще одним критерием социальной стратификации становится доступ к ресурсам виртуального пространства и умение использовать их потенциал, т.к. социальная мобильность в современном обществе обусловлена, в том числе, теми возможностями, которые предоставляет Интернет.

В рамках социально-философского дискурса актуализируется прежде всего проблема влияния виртуального пространства на формирование основных структурных компонентов личности, таких как мировоззрение, система ценностных ориентаций, основания социальной жизнедеятельности.

Глобальность виртуального пространства позволяет взглянуть с качественно новой стороны на его роль как социализирующего фактора: интеграция виртуальной реальности с реальностью социальной становится причиной образования сугубо сетевых паттернов (например, сетевого сленга, виртуальных религий, маргинальных групп, деятельность которых осуществляется преимущественно или исключительно в виртуальном пространстве и др.), что позволяет констатировать инвариантное расширение и усложнения социокультурной среды константной социальной реальности.

Библиография:

1. БЕЛИНСКАЯ, Е. *Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью* / Е. Белинская, А. Жичкина // [Электронный ресурс]. – Режим доступа <http://flogiston.ru/projects/articles/strategy.shtml>
2. ВОЙСКУНСКИЙ, А. Метафоры Интернета. В: *Вопросы философии*, 2001, №11, с. 64-79.
3. ГРИМАК, Л. Супергипноз виртуальной реальности. В: *Виртуальная реальность: Философские и психологические проблемы*. Москва: 1997, 187с.
4. ИВАНОВ, Д. *Виртуализация общества. Версия 2.0*. СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2002, 224 с.
5. КОРОЛЕВ, С. Параллельная жизнь: человек в интернете. В: *Философские науки*. 2010, №9, с. 112-129.

6. НАЗАРЧУК, А. Социальное время и социальное пространство в концепции сетевого сообщества. В: *Вопросы философии*, 2012, №9, с. 56-67.
7. НОСОВ, Н. *Виртуальная психология*. Москва: Аграф, 2000, 263 с.
8. ОПЕНКОВ, М. *Виртуальная реальность: онто-диалогический подход* / Автореф. дисс... д-ра филос. наук. Москва: 1997. 38 с.
9. ОРЕХОВ, С. *Поиск виртуальной реальности*. Омск: Изд-во ОмГПУ, 2002. 184 с.
10. ПАЛЬЧИНСКАЯ, М. Интернет как пространство социальных коммуникаций. В: *Научное познание: методология и технология*, 2012, вып.1(28), с. 118-123.
11. РИНКЯВИЧУС, Л., БУТКЯВИЧЕНЕ, Э. Концепция общности и ее специфика в виртуальном пространстве. В: *Вопросы философии*. 2007, №7, с. 3-11.
12. ХОМЯКОВ, А.К. Всемирному саммиту по проблемам информационного общества. В: *Слово*, 2003, №45, с. 7.
13. ХОРУЖИЙ, С. Род или недо-род. В: *Вопросы философии*, 1998, №6, с. 53-68.
14. ЮХВИД, А. Виртуология. Онто-философские аспекты. В: *Философские науки*, 2010, №9, с. 103-112.
15. TURKLE, Sh. Parallel lives: working on identity in virtual space. In: *Constructing the self in a mediated world: inquiries in social construction*, 1996, p. 156-175.

Prezentat la 22.01.2013