

УДК 316.61

## ВИРТУАЛЬНАЯ СОЦИАЛИЗАЦИЯ ЛИЧНОСТИ

канд. филос. наук, доц. Л.В. ЯНКОВСКАЯ  
(Полоцкий государственный университет)

*В современных условиях актуальным является выяснение специфики социализации личности в условиях происходящей виртуализации социальных процессов. Проблематика социальной виртуальной реальности постепенно становится предметом научных исследований, но социализирующие возможности данной реальности пока мало анализируются учеными. В статье обращается внимание на то, что при раскрытии сущности виртуальной реальности, с одной стороны, ее нельзя понимать слишком узко, связывая лишь с компьютеризацией общества, с использованием Интернета, а с другой – не следует толковать слишком расширительно и относить к ней любые инновации в различных сферах общества. Наиболее конструктивным является объяснение сущности виртуальной реальности через распространение в обществе так называемых симуляционных процессов и явлений, которые могут быть связаны с компьютеризацией, а могут происходить и вне её. Одна из разновидностей виртуальной социализации – киберсоциализация, осуществляемая в процессе использования человеком ресурсов Интернет-среды, – вызывает как негативные, так и позитивные изменения структуры личности. Для придания процессу взаимодействия индивида с электронной виртуальной реальностью позитивного характера необходимо сделать его управляемым и ослабить стихийность социализации личности.*

**Введение.** Главная задача социализации индивида – освоение им конкретной культуры, ее норм, форм поведения, технологий деятельности, освоение социальных ролей, необходимых для успешной жизнедеятельности в определенных условиях. Социализация личности в любом обществе неизбежно приобретает характер молодежной проблематики, так как именно эта демографическая группа находится в числе главных участников данного процесса. В настоящее время трудовая, познавательная, рекреационная активность молодежи все в большей степени разворачивается в виртуальном социальном пространстве. Насколько успешно проходит социализация личности в рамках современного общества, подверженного процессам виртуализации, которые приобретают все более инклюзивный характер?

В настоящее время в социально-философской литературе проблематика виртуализации социальных процессов становится предметом внимания ряда авторов, делаются попытки создать даже новую концепцию общества, в которой идея виртуализации, по их мнению, станет парадигмой новейших изменений в нем [1 – 5], поскольку без нее невозможно осмысление любых проблем современного политического, экономического, культурного развития. В связи с этим активно формируется новая терминология, отражающая стремительно идущий на практике процесс виртуализации общества. Понятие «виртуальный» в литературе становится легко сочетаемым с различного рода социальными явлениями, процессами, организациями общества: ученые и публицисты говорят о виртуальных политических институтах (партиях, правительствах), корпорациях, церковных приходах, казино, магазинах, театрах, семейных браках, отпущениях грехов, преступлениях, праздниках, виртуальном успехе и т.д. Создается впечатление, что весь мир становится виртуальным. Видимо, не случайно нарастание виртуальности в обществе отражается в массовом сознании в кажущемся на первый взгляд бессмысленном употреблении словосочетания «как бы», без которого сейчас практически не обходится молодежная вербальная активность. Этот феномен, скорее всего, свидетельствует о затруднениях в фиксации массовым сознанием четкой границы между миром реальным и виртуальным, которые фактически «наплывают» друг на друга. Как это отражается на социализации личности? Может быть, индивид и необходимые для него социальные роли тоже только «как бы» осваивает? Что такое мир реальный и мир виртуальный? Где грань между ними? В чем разница в поведении человека в каждом из них?

В современной социально-педагогической литературе пока мало отражаются социализирующие возможности виртуальной реальности, о чем свидетельствует анализ учебной литературы по педагогике и психологии различных возрастных групп, в которой до сих пор отсутствует соответствующая тематика. Данная проблема достаточно активно освещается в публицистическом формате. При этом чаще всего просматривается тенденция объявить виртуализацию как процесс, негативно воздействующий на формирующуюся личность. О неполноценности подобной социализации свидетельствует понятие «квазисоциализация», которое употребляется отдельными авторами для обозначения процесса формирования индивида в компьютерном мире, в пространстве Интернета, в котором он, по их мнению, приобретает нереальный опыт [6, с. 48]. Не сгущаются ли краски? Есть ли в этом позитивные, конструктивные моменты? И что такое реальный опыт, чем он отличается от нереального? Возникающие вопросы требуют уточнения и определения многих понятий, которые традиционно казались очевидными.

**Основная часть.** Понятие «виртуальный» длительное время употреблялось в естественнонаучном дискурсе и не применялось для характеристики социума, деятельности индивида, хотя сам термин возник еще в античности, но имел значение совершенно отличное от современного: «виртуальный» (от лат. *virtus*), имея первоначальное значение «добродетель», приобрел затем такие смыслы, как «мужество», «сила», «энергия» [7, с. 126]. В индустриальную эпоху это понятие чаще всего использовалось для обозначения ненаблюдаемых напрямую объектов в микромире. С помощью словосочетаний «виртуальные частицы», «виртуальные перемещения» обозначались возможные бесконечно малые перемещения частиц, не нарушающие связей системы точек отсчета. Во второй половине XX века этот термин в связи с растущей компьютеризацией общества распространяется в гуманитарном знании, предпринимаются попытки применения идей виртуальности для осмысления человеческой деятельности. При этом авторы употребляют множество часто «спорящих» между собой эпитетов-синонимов, стремясь уточнить, конкретизировать данное понятие, говоря о том, что виртуальная реальность – это ненаблюдаемая, мнимая, ненастоящая, искусственная, вымышленная, иллюзорная, отчужденная реальность.

Что же такое социальная виртуальная реальность? В современной научной литературе понятие виртуальной реальности применительно к обществу, с одной стороны, толкуется слишком узко, т.е. связывается только с процессами компьютеризации общества [2; 4; 8; 10] и, соответственно, под виртуальной социализацией личности понимается процесс освоения ею особой киберкультуры, происходящий в рамках киберсоциализации [6, с. 48]. При этом понятно, что компьютер как особое техническое устройство используется для реализации традиционных, известных уже ранее, функций – накопления и хранения информации, набора текста, его форматирования, выполнения различного рода вычислительных операций и т.д., но в более усовершенствованном виде. Поэтому появление виртуальной реальности в социуме данные авторы обычно связывают с определенным этапом компьютеризации – с появлением всемирной системы объединенных компьютерных сетей – Интернета, который и привел, по их мнению, к созданию особого искусственного, вымышленного мира – электронной виртуальной реальности, и которая становится одним из факторов глобализации условий социализации личности. По последним данным более 2 миллиардов жителей Земли активно действуют во «всемирной паутине» и каждую секунду у нее появляется 8 новых пользователей [11; 10].

Интернет также полифункционален. Он может выполнять информационно-познавательную, развлекательную, обучающую функции, выступать средством вовлечения индивида в определенные социальные акции, быть способом создания виртуальных политических институтов, средством реализации сделок купли-продажи, сферой личностного и делового общения (электронная почта, блоги, чаты, живые журналы, знакомства) и т.д. Но можно ли называть эти виды деятельности принципиально отличными от тех, где не задействован Интернет, и почему они дают его участнику некий «нереальный опыт»? Ведь в большинстве этих видов деятельности Интернет выполняет лишь роль посредника, ускорителя тех или иных социальных процессов, но не устраняет участия человека в них. Нельзя считать виртуальными, т.е. некими ненастоящими, процессы только на том основании, что в них задействованы компьютеры, Интернет.

С другой стороны, нельзя сводить виртуальную реальность в обществе только к той, которая создается при использовании человеком Интернета, к киберреальности, и ограничивать ее понятиями «вымышленная, искусственная». Данные понятия заставляют посмотреть на общество в целом внимательнее и увидеть, что реальность с подобными эпитетами есть и вне Интернета и была в обществе всегда. Весь мир артефактов есть результат определенного вымысла, креативной функции человеческого сознания. Виртуальность уже заложена в использовании языка, без которого нет человека и с помощью которого человек заменяет реальные вещи и действия знаками, оперирует с ними как с настоящими. А разве миры, представляемые различными религиями, нельзя назвать виртуальными? Они традиционны, неискоренимы, человек тянется к ним даже в эпоху откровенного практицизма и рационализма. Виртуальная реальность создавалась и создается также в рамках художественного творчества. Современная российская писательница Людмила Улицкая, описывая погружение своей героини при чтении художественной литературы в мир вымышленных героев как в реальный, вопрошает: «Что это было – полное непонимание игры, заложенной в любом искусстве, отсутствие воображения, приводившее к разрушению границы между миром вымышленным и реальным, или, напротив, столь самозабвенный уход в область фантастического, что все остающееся вне его пределов, теряло смысл и содержание?» [12, с. 222]. Конечно, разные виды искусства виртуализированы по-разному в зависимости от степени сходства с самим миром: к примеру, реализм и абстракционизм в изобразительном искусстве, традиционное и арт-хаусное кино, не имеющее шаблонных сюжетных линий и персонажей, традиционное народное творчество и этнический сюрреализм в музыкальном искусстве (группа «Нагуаль» в Беларуси) и т.д. Виртуальный мир, как мир вымышленный, и потому искусственный, существовал и в прошлом, но был более сходен с реальным, в настоящее время он становится все более отличным от него. Одним из подтверждений этому является всплеск в последнее время так называемой бесфабульной художественной литературы, где или отсутствуют четкие сюжетные линии, или они не закончены, где нельзя провести границу между основными

событиями и фоновыми, где автор, превратившись в скромного описателя-повествователя, уходит от оценок действий героев в критериях добра и зла и потому здесь господствует моральный релятивизм.

Видимо поэтому ряд авторов, возражая против слишком узкого понимания виртуальности, когда оно предполагает лишь анализ социальных эффектов растущей компьютеризации разных сфер жизнедеятельности, приходят к другой крайности – к расширительному толкованию виртуальной реальности.

Одним из вариантов такого понимания является отождествление понятий «современная информационная среда» и «виртуальное социальное пространство» [2; 9]. При этом постоянно муссируется тезис о том, что в нынешнюю эпоху главной ценностью становятся не традиционные материальные, моральные ценности, а информация как таковая, информация как самоценность. И действительно СМИ, кинофильмы, массовая литература постоянно напоминают нам об этом. Мы, в частности, становимся свидетелями трагических событий, в которых даже близкие люди готовы уничтожить друг друга за носитель информации (флэшку). Но необходимо помнить, что в реальности информация важна не сама по себе, а потому, что она есть лишь средство получить традиционные материальные и духовные ценности, способные ублажать человеческое тело и душу. Именно удовлетворение определенного комплекса традиционных потребностей по-прежнему является конечной причиной любой человеческой деятельности. Новизна лишь в том, что в современную эпоху многие виды деятельности все в большей степени, чем ранее, насыщаются элементами соперничества, поэтому жизнь для ее участников превращается в стремительный бег, в котором надо обязательно дойти до финиша первым, расталкивая конкурентов, уничтожая их в прямом или переносном смысле, иначе уничтожат, вытолкнут из процесса тебя. Поэтому владение необходимой информацией часто помогает выиграть эту борьбу.

Известны авторы, которые толкуют виртуальную реальность слишком широко, они считают, что к ней следует относить все то новое в экономике, политике, культуре, что отличает данное общество от предыдущих эпох [1; 9]. Так, например, виртуализацию института брака и семьи они видят в растущей нуклеаризации семей, в распространении однополых браков, суррогатном материнстве и т.д. [1, с. 57 – 59]. Под виртуализацией научной деятельности понимается все большее применение знакового моделирования взамен физических моделей при проведении экспериментов, стремление к финансовой эффективности как к средству легитимации научного знания взамен преобладавшей ранее апелляции к благу и добру как к критерию истины [1, с. 53 – 54]. Здесь необходимо отметить, что прежний критерий истины как раз более виртуален, чем критерий финансовый, требующий выявить степень полезности полученных знаний при их применении на практике, о чем было заявлено еще в XIX веке в философии прагматизма. В экономике виртуальность усматривается в распространении электронных денег, в возрастании роли маркетинга, рекламы, сокращении числа работников, занятых в сфере материального производства и т.д. [1, с. 41 – 45].

Довольно часто виртуализация при расширительном толковании приписывается тем процессам, где усиливается значение конкурентных начал, происходит внедрение рыночных регуляторов в отношении производителей и потребителей, материальных и духовных ценностей [1, с. 44]. Рынок, будучи связан в прошлом в основном с экономикой, действительно, в настоящее время все более вмешивается в те сферы жизнедеятельности, которые традиционно были свободны от него – в политику, науку, искусство, художественное творчество, даже личные отношения. Сейчас все постепенно становится бизнесом, сферами, где можно получать доходы, прибыль, выстраивая соответствующие отношения по принципу купли-продажи. Это отдельный процесс, требующий особого социально-философского анализа и осмысления, в том числе и в плане его влияния на социализацию личности. Но распространение рыночных механизмов в сфере личных и деловых отношений, скорее, противостоит процессу виртуализации общества, так как последняя сродни мифологизации, распространению эфемерности, а рынок всегда несет с собой практичность и рациональность, пусть и не всегда оправданную.

Чтобы преодолеть крайности в толковании виртуальной реальности как фактора социализации личности и обозначить ее сущность и значение в современном обществе, необходимо, на наш взгляд, рассмотреть ее сквозь призму одного из главных понятий постмодернистской философии – понятия «симулякр», которое было введено в научный оборот во второй половине XX века французским философом Жаном Бодрийяром (симулякр от лат. *simulo* – делать вид, притворяться). Симулякрами обычно называют те процессы, предметы, явления в современном мире, которые представляют собой имитацию, фальсификацию реальных процессов и ввиду этого содержат в той или иной степени обман [13]. Именно эта сторона виртуальной реальности и содержит определенную угрозу социализации личности, так как может создавать основу для формирования у нее системы неправильных ценностных ориентаций, неумения видеть границу между реальным и вымышленным миром.

Угол зрения, заданный этим понятием, позволяет зафиксировать в реальной жизни возрастание объема симуляционных процессов и явлений, причем не всегда связанных с компьютеризацией. В подтверждение этому можно привести множество примеров. Это проявляется, в частности, в сфере политики, особенно в период избирательных кампаний, когда борьба за власть конкретных кандидатов приобретает черты театрализованных действий со всеми элементами вымысла, притворства, искусственности; в период войн, которые довольно часто основываются на вымышленных угрозах из-за стремления агрес-

сора замаскировать свои истинные цели. Нарастание виртуальности в обществе усиливается и под влиянием роста авторитета церкви, религии, в чем присутствует достаточно много позитивных моментов, но которая, стремясь идентифицировать себя с культурой в целом, пытается монополизировать право на духовные ценности как таковые [15, с. 101]. Несмотря на происходящий научно-технический прогресс, расширяется сфера парасихологических услуг, возрастает интерес к так называемому паранормальному знанию. Имитация становится важнейшим методом функционирования печатных, электронных СМИ для придания характера шоу телевизионным программам, внесения элементов интриги в них (вымышленные факты, искусственная противоречивость мнений участников дискуссий, провокационное поведение телеведущих и т.д.). Вымысел, обман сопровождает выпуск художественной литературы легкого жанра, когда печатаются произведения якобы одного автора, а на самом деле их пишут «литературные негры».

Вслед за Западом к нам приходит мода на реборнов – кукол, сделанных по образу и подобию настоящих младенцев, для одиноких женщин, которые не хотят или не могут иметь детей. Уход за подобными куклами приобретает такие формы имитации материнства, которые говорят фактически о выпадении этих женщин из правил игры, когда вымысел признается за реальность: для таких «младенцев» покупается одежда, еда, игрушки, осуществляются прогулки с реборнами, их фотографирование и т.д. В этом же ряду примеров – растущий спрос на томагучи – электронных домашних животных, которые заменяют настоящих.

Примером, подтверждающим наличие виртуальности в социальных процессах, является также вполне естественное желание людей, имевшее место в любую эпоху и в любом обществе, сэкономить на реальных действиях, получив за это выгоду, вознаграждение как за реально осуществленные (выигрыш во времени, зарплату, премию, повышение социального статуса и т.д.). Речь идет о значительной массе людей, реально не работающих, а лишь имитирующих полезную деятельность и потому также производящих симулякры – некие имитации реальных результатов.

Рост симуляционности социальных процессов способствует формированию так называемого «сомневающегося человека», у которого, с одной стороны, присутствуют элементы рационализма с запросами на навыки аргументации и доказательности, а с другой – культивируется изначальное сомнение в достоверности даже очевидных явлений и процессов, из-за чего в его характере может утверждаться умеренный скепсис.

Степень симуляции тех или иных видов деятельности неодинакова как по субъективным, так и по объективным причинам. Это трудно делать в сфере материального производства, в сфере медицинской деятельности: невозможно производить виртуальный продукт питания, одежду, технику, осуществлять виртуальное излечение больного, вряд ли станут предметом игры и имитации верности, долга, любви к детям. Но зато намного проще производить симулякры в сфере «околонаучной» деятельности, управления, педагогики, художественном творчестве, так как критерии их результатов трудно формализовать однозначно. Говоря о росте виртуальности в обществе, необходимо вместе с тем помнить, что в нем есть пределы, границы, которые не позволяют его заполнить полностью симуляционными, имитационными процессами. Они определяются в конечном счете стремлением человека к безопасности, к самосохранению, к обеспечению целостности социальных и биологических связей в обществе.

Для наиболее оптимальной организации факторов социализации личности и выявления в них роли виртуальной реальности (позитивной или негативной) важным является поиск ответа на вопрос о том, какие качества необходимы человеку для успешной жизнедеятельности в современном обществе. При этом если анализировать интеллектуальные и физические характеристики личности, то они представляют собой некую константу – более или менее неизменяемую величину в ее облике, так как всегда в обществе наиболее желательным был тип личности высокообразованной, эрудированной, с хорошим здоровьем. А вот мировоззренческие, морально-этические характеристики человека – постоянно меняющаяся сторона личности, более зависимая от конкретных социокультурных условий. В этой связи возникает ряд вопросов методологического характера. Каков в принципе механизм определения необходимого набора качеств, которые желает видеть данное общество у личности и на основе которых формулируются целевые установки конкретных воспитательных, социализирующих видов деятельности? Каким образом соответствующие запросы общества транслируются конкретному индивиду?

В современном обществе существуют разные каналы такой трансляции: формулировку требований к формирующейся личности содержат программные документы различных учреждений образования и воспитания, они звучат также со стороны семьи, старших поколений, церкви и т.д. Но, пожалуй, главными субъектами, создающими в современных условиях своеобразные эталоны личностных качеств и предлагающими их индивиду, являются средства массовой информации, реклама, массовая художественная культура (кинофильмы, литература, музыка в ее определенных жанрах).

Выяснение вопроса о том, какие характеристики личности в настоящее время культивируются в рамках данных социальных институтов, становятся известными молодежи и включаются в ее сознание в виде определенных ценностных ориентаций, позволяет сделать следующие довольно неоднозначные выводы. Во-первых, приоритетными становятся качества, обусловленные проникновением рынка и его механизмов во все сферы общества, так называемые бизнес-качества: креативность, исполнительность,

быстрая реакция на перемены, чувство ответственности, самоконтроля, приверженность корпоративной этике, толерантность, плюралистичность и т.д. Наряду с данными качествами, которые воспринимаются скорее как положительные, чем отрицательные, все более приветствуется самоуверенность, амбициозность, жёсткость, умение создавать саморекламу, моральная нейтральность, ранее воспринимаемые как непривлекательные. А такие качества, как честность, скромность, сочувствие, сострадание, доброжелательность, становятся все менее популярными, присущими скорее «лузеру», чем успешному человеку. Во-вторых, современные СМИ предлагают в основном формировать такие свойства личности, которые позволяют индивиду осваивать в первую очередь социальные роли потребителя, а не производителя тех или иных ценностей, ориентируя его на гедонистический образ жизни. Идеология гедонизма, как известно, направлена на получение человеком в первую очередь удовольствия и является атрибутом рыночной экономики. Человек для нее повернут именно со стороны его потребления – это человек пьющий, жующий, одевающийся, омолаживающийся, отдыхающий, украшающий себя, но не работающий, не экономящий, не преодолевающий трудности и т.д. Средства массовой информации, превращаясь в придаток рыночной экономики, прилагают все усилия для создания именно такого образа человека, социализирующий эффект которого для молодежи имеет не всегда конструктивный характер.

Исходя из данных запросов общества на соответствующие качества человека в современном обществе попытаемся обозначить роль виртуальной реальности в формировании личности. При этом необходимо иметь в виду, что существование данной реальности в различных видах заставляет говорить о конкретной специфике и соответствующих видах виртуальной социализации личности, а именно тех, которые происходят под влиянием Интернет-пространства, искусства, религии, игровых видов деятельности, а также так называемых симуляционных процессов, о которых шла речь выше и в которых в той или иной степени присутствуют элементы имитации, вымысла. В настоящее время наибольшее внимание исследователей привлекает такой вид виртуальной социализации личности, как киберсоциализация, которая представляет собой процесс качественных изменений структуры личности, происходящий в результате использования человеком ресурсов Интернет-среды.

Такие факторы социализации, как искусство, религия, игровая деятельность, в прошлом достаточно основательно изучались учеными в аспекте их значимости на формирующуюся личность, но виртуализированный характер воздействия их на нее пока еще также не раскрыт и ждет своих исследователей.

В оценке значения электронного виртуального пространства для социализации личности ключевым понятием в научной и публицистической литературе является понятие компьютерной зависимости от Интернета, которое несет изначально в себе определенный негативный смысл. Довольно много говорится о формировании у человека так называемой кибераддиктивности как зависимости от виртуальности [6, с. 49], которая ведет в конечном счете к утрате связи человека с реальным миром, когда он забывает о реальных делах, работе, семье и т.д.

Следует отметить в этой связи, что сама по себе зависимость человека от тех или иных технических средств, предметов, процессов скорее правило, чем исключение. Далеко не всегда эта зависимость вызывает негативные последствия, так как в большинстве случаев человек сознательно включается в разнообразные устойчивые связи с объектами внешнего мира, стремясь повысить эффективность той или иной деятельности. К тому же компьютерная зависимость, рассматриваемая и в негативном плане, также не уникальное по своей сути явление. Она по своей природе аналогична наркотической, алкогольной, игровой зависимости человека, которые давно известны обществу.

Необходим рациональный, взвешенный подход при анализе влияния факторов киберпространства на процесс социализации личности, который предполагает выяснение причин ухода индивида в этот мир, а также выявления как негативных, так и позитивных последствий подобной виртуализации. Почему человек стремится в виртуальный мир? В данном случае мы не будем брать в расчет необходимость использования человеком Интернета для деловых, коммерческих, политических целей, так как здесь причина очевидна – она состоит в стремлении достичь более высокой эффективности этих видов деятельности. Рассмотрим его как средство организации общения и развлечений и будем иметь в виду такие виды социальной активности молодежи в электронном виртуальном пространстве, как участие в чатах, форумах, в интерактивном голосовании, создание собственных сайтов, участие в играх. Причины и условия включения индивида в виртуальное общение – разные, одного ответа здесь быть не может, при этом вряд ли конструктивно искать в этом случае некое экзистенциальное объяснение, когда отдельные авторы считают главной причиной разрушение традиционных коллективистских общинных и религиозных связей, нарастание социального отчуждения, которые заставляют человека все более включаться в виртуальный мир [15, с. 120]. Подобные связи в индустриальном обществе разрушены уже давно, а виртуальное общение все в большей степени охватывает различные возрастные группы – в него включаются не только взрослые индивиды, но и подростки, младшие школьники, которые предпочитают реальное общение заменять перепиской в чатах.

Анализ подобного общения позволяет выделить ряд факторов и причин, обуславливающих данный процесс и несущих в себе немало позитивных моментов. Во-первых, для общения в Интернет-пространстве характерна высокая степень оперативности, которая связана с возможностью преодолевать любые рас-

стояния, осуществлять его в реальном времени с неограниченным количеством коммуникантов из разных уголков мира. При этом партнеры по общению имеют больше, чем в обычных условиях, времени для обдумывания и составления ответов. Во-вторых, общение, опосредованное компьютерами, носит анонимный характер, и в силу этого также имеет определенные преимущества, так как позволяет компенсировать недостатки внешности, дефекты речи субъектов этого общения, устранить возможную разницу в их социальном статусе, стирает возрастные различия. В-третьих, поскольку в современном реальном мире наблюдается перманентно возрастающая стрессогенность факторов социализирующей среды, виртуальное пространство, представленное глобальной сетью Интернета и воспринимаемое человеком как «ненастоящее» не несет в своём содержании опасности, не требует обязательной ответственности за свои поступки, не создает стрессы. В силу данных факторов Интернет делает общение доступным, упрощенным, относительно безопасным, более комфортным по сравнению с реальным. Если реальная жизнь той или иной личности межличностно обеднена, то виртуальная электронная среда становится его альтернативой. Здесь можно легче, чем в реальной жизни, найти удовлетворение в самоуважении, самоутверждении, уйти от одиночества.

Что представляет собой негативный или квазисоциализирующий эффект киберпространства? Поиск ответа на данный вопрос предполагает анализ в первую очередь компьютерно-игровой зависимости человека. Даже обычные компьютерные игры, не связанные с доступом в Интернет, наряду с формированием положительных качеств (настойчивость, решительность, умение сопротивляться, конкурировать) способствуют появлению у человека весьма сомнительных черт и навыков: умения стрельбы по мишеням, в том числе и по людям, устойчивых привычек нарушать правила, социальные нормы, которые в силу этого формируют у индивида чувство безнаказанности и др. В еще большей степени компьютерная зависимость в ее негативном аспекте проявляется при включении человека в онлайн-игры, участие в которых порой требует от него немалых финансовых затрат. Подобные забавы не имеют конца и, попадая в зависимость от них, игрок часто не может самостоятельно выбраться из игры и становится даже на анти-социальный путь, стремясь незаконным способом добыть средства, чтобы оплатить новый этап участия в виртуальной игре. Игрок в киберпространстве перестает интересоваться реальной жизнью и может даже начать отождествлять реальную жизнь и виртуальную. В литературе описывается поведение индивидов, слишком увлеченными онлайн-играми, когда они полностью отождествляют себя и партнеров по игре с виртуальными персонажами и, оказываясь в реальном мире, продолжают жить по правилам игры: одни убивают реального человека за то, что в игре он его предал, другие кончают жизнь самоубийством, проиграв виртуальные артефакты и т.д. Психологи США открыли синдром «кибервдов» – жен, чьи мужья «ушли» в сеть. В психологической науке уже описан собирательный образ «веб-наркомана», который не испытывает потребности в живом общении, равнодушен к выполнению деловых и семейных обязанностей, испытывает жгучую потребность постоянно находиться в сети.

Многие авторы указывают на так называемую телесную «инвалидизацию» личности как на одно из важнейших негативных последствий социализации индивидов под влиянием электронной виртуальной реальности, которая сводит к минимуму физическую активность человека, уменьшая горизонты «телесных» событий, так как исчезают запахи, прикосновения, звуки [15, с. 115 – 116]. Следует отметить, что о возникновении тенденции к телесной «инвалидизации» можно говорить уже с начала человеческой истории, когда человек стал создавать орудия труда, которые усиливали или заменяли естественные органы человека в конкретных видах деятельности. Но, несмотря на постоянно происходивший технический прогресс в прошлом, ни одна деятельность до сих пор не была лишена физической активности включенного в нее человека. Существовавшие понятия «физический труд» и «умственный труд» всегда имели условный смысл, так как в любом из них присутствовали элементы обоих видов труда, но в разном соотношении. В настоящее время эти виды труда по сути дела окончательно разрываются. Компьютеризация практически устраняет мускульные усилия человека и ведет к появлению видов деятельности, представляющих собой умственную работу в чистом виде.

Общение в Интернет-пространстве также отрывает друг от друга материальные и духовные компоненты традиционных видов коммуникации в обществе. В данном случае становится фактом общение одного разума с другим разумом в «чистом виде» с помощью письменных текстов. Это, с одной стороны, избавляет общение от «помех», связанных с возможным неприятным внешним видом, некрасивым голосом партнера, но с другой – усиливает все ту же оторванность индивидов от реальной жизни. Игровая деятельность в киберпространстве также предполагает лишь работу мозга и неподвижность тела.

А что происходит с умственным развитием человека в этой связи? Может быть, оно как раз выигрывает, освободившись окончательно от физических, материальных компонентов при реализации коммуникации в виртуальном электронном пространстве? К сожалению, на практике виртуализацию сознания как следствие киберсоциализации также можно определить через происходящую в настоящее время и «умственную инвалидизацию» личности, проявлениями которой становятся неумение человека проникать в суть вещей из-за растущей информационной перегрузки, легкого доступа к разнообразным сведениям, ненужности в этой связи совершать значительные усилия по поиску необходимой информации.

Мозг человека в Интернет-пространстве, хотя и учится работать в условиях многозадачности, одновременно вынужден культивировать поверхностный подход к анализу явлений, в связи с чем в последнее время возрастает число индивидов с синдромом дефицита внимания. Под влиянием электронной виртуальной реальности у личности формируется так называемая «клиповое сознание», которому присущи фрагментарность, калейдоскопичность мышления, которое утрачивает черты целостности и системности [15, с. 118]. Одним из следствий виртуальной социализации молодежи является значительное снижение у нее языковой грамотности, поскольку речевым оформлением ее сознания при виртуальном общении становится сленг с отрицанием всех правил грамматики («новояз» – «олбанский язык» с «падонкафской» лексикой), используемый для общения в чатах, блогах. Причем данная лексика с элементами пошлости, низкопробного юмора, будучи ранее элементом лишь конкретных субкультур, сейчас все более используется различными социальными группами.

**Заключение.** Происходящая в настоящее время виртуализация общества не представляет собой некий единый процесс, а выступает в виде совокупности разнородных, но направленных сходным образом тенденций в различных сферах жизнедеятельности людей. При раскрытии сущности виртуальной реальности, с одной стороны, нельзя сужать ее, связывая данную реальность только с компьютеризацией, использованием Интернета, а с другой – не толковать ее слишком расширительно и относить к ней любые инновации в различных сферах общества. На наш взгляд, наиболее конструктивным является толкование виртуальности в обществе как распространение в нем так называемых симуляционных процессов и явлений, которые могут быть связаны с компьютеризацией, но могут происходить и вне её. Одной из задач будущих исследований данной проблемы является грамотная классификация видов виртуальной реальности в обществе, которая бы осуществлялась на одних и тех же основаниях (критериях) и при соблюдении необходимых логических правил деления понятий. Осуществление данной классификации неизбежно заставит исследователей вести речь о существовании специфических видов виртуальной реальности и в прошлой истории общества, дать характеристику основным этапам ее развития.

Нельзя также сводить все проблемы, возникающие в сфере социализации молодого поколения, только к воздействию на нее виртуальной реальности. Часть из них обусловлена как традиционными факторами, так и вновь возникающими, но не имеющими отношения к данной реальности, которая «опасна» не столько сама по себе, сколько тем, что она стремительно растет и начинает вытеснять «настоящую реальность» в определенных сферах жизнедеятельности – в общении, в проведении свободного времени и др. Основное негативное следствие этого заключается в том, что индивид формируется преимущественно как человек-наблюдатель, а не как человек-создатель, человек-участник социальных процессов, что противоречит установкам на формирование гражданского общества, где конструктивно-позитивная активность должна быть одним из важнейших качеств личности.

Очевидно, что для придания процессу взаимодействия индивида с виртуальной реальностью позитивного характера необходимо сделать его управляемым и тем самым ослабить хотя бы отчасти стихийность социализации личности. Но открытым является вопрос о конкретном механизме этого управления. Ясно, что желательно исключить элементы насилия, запрета в этом управлении, чтобы сохранить в максимальной степени открытый характер современного виртуального информационного пространства. Но необходимо иметь в виду также то, что традиционно в прошлом организация процесса социализации и формирования молодого поколения являлась прерогативой старшего поколения. В настоящее время оно в силу стремительных темпов научно-технического прогресса в основной своей массе оказалось оторванным от компьютерной культуры и «отстает» в этом плане от молодежи, в силу чего имеет мало шансов выступать в роли учителей, наставников. Разрыв поколений в данном случае действительно имеет место, он носит ненадуманый характер.

Данная ситуация усугубляется также чрезвычайно высокой степенью культурного-идеологического плюрализма, когда разные социальные группы общества (поколенческие, демографические, профессиональные и др.) оказываются включенными в абсолютно разные информационные поля в сфере досуга, развлечений, отдыха, так как современное общество имеет возможность предлагать индивидам разнообразие потоков информации на различный вкус через СМИ, литературу, шоу-бизнес. Это создает, естественно, благоприятные условия для выбора, но, с другой стороны, подрывает так называемое духовно-информационное единство поколений, осложняя их контакт между собой. Представители разных поколений смотрят разные фильмы, читают разные книги, слушают разную музыку – в результате их мало что объединяет: нет общих тем для обсуждения, у них разная лексика языка, разные ценностные ориентации, которые не позволяют им выработать единые критерии в оценке добра, зла, веры, неверия, патриотизма, национализма и т.д.

Успешное решение проблемы создания эффективной системы управления процессом виртуальной социализации личности зависит от научных исследований различных аспектов данной проблемы. Выводы о противоречивом влиянии виртуальной реальности на личность, уже прозвучавшие в научных исследованиях, носят в основном предположительный характер. Необходимы основательные теоретические и грамотные эмпирические исследования, объясняющие, в какой степени эта реальность, с одной

стороны, расширяет кругозор личности, культивирует чувство свободы, креативности, самоуверенности, а с другой – порождает определенную безответственность, неумение следовать нормам в реальной жизни, формирует ослабленные волевые качества и т.д. Результатом будущих научных исследований должна также стать обстоятельная характеристика действия основных агентов социализации – семьи, учреждений образования, общественно-политических институтов, СМИ, групп интересов – в условиях растущей виртуализации общества.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Иванов, Д.В. Виртуализация общества / Д.В. Иванов – СПб.: Петербург. востоковедение, 2000. – 96 с.
2. Кривошапко, А.Я. Социальные последствия воздействия виртуальной культуры на мироощущение человека: автореф. дис. ... канд. филос. наук / А.Я. Кривошапко; Южный федер. ун-т. – Краснодар, 2010. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.krdu-mvd.ru/98765trd1.html>. – Дата доступа: 11.12.2011.
3. Звонский, В.Б. Социальное освоение пространства в постмодерне / В.Б. Дубко // Социально-гуманитарные знания. – 2010. – № 6. – С. 234 – 242.
4. Степанов, А.Н. Процессы виртуализации как фактор трансформации образовательной среды / А.Н. Степанова // Философия образования – 2008. – № 1. – С. 60 – 65.
5. Багдасарьян, Н.Г. Виртуальная реальность: попытка типологизации / Н.Г. Багдасарьян, А.Н. Силаева // Философские науки. – 2005. – № 6. – С. 39 – 58.
6. Плешаков, В.А. Виртуальная социализация как современный аспект квазисоциализации личности // Проблемы педагогического образования: сб. науч. ст. / под ред. В.А. Слестёнина, Е. А. Левановой. – М.: МПГУ – МОСПИ, 2005. – Вып. 21. – С. 48 – 49.
7. Грязнова, Е.В. Виртуальная реальность: анализ смысловых элементов понятия / Е.В. Грязнова // Философские науки. – 2005. – № 2. – С. 125 – 143.
8. Гура, В.В. Проблема развития социальной активности молодежи в виртуальном пространстве / В.В. Гура // Социально-педагогические проблемы детей и молодежи: сб. науч. тр. – Ростов н/Д. – 2009. – С. 16 – 22.
9. Карпицкий, Н. Онтология виртуальной реальности / Н. Карпицкий. – Томск, 1999 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://tvfi.narod.ru/virtual.htm>. – Дата доступа: 10.04.2012.
10. Виртуальная реальность. Википедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki>. – Дата доступа: 10.04.12.
11. Василишина, Ю. В виртуальности человек исчезает как вид / Ю. Василишина // Беларусь сегодня. – 2012. – 14 марта. – 16 с.
12. Улицкая, Л. Бедные, злые, любимые / Л. Улицкая – М.: Изд-во Эксмо, 2006. – 383 с.
13. Симулякр. Википедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki>. – Дата доступа: 28.02.2009.
14. Тощенко, Ж.Т. Религиозная приватизация культуры / Ж.Т. Тощенко // Социология. – 2007. – № 3. – С. 99 – 116.
15. Тарасенко, В.В. Антропология Интернета: самоорганизация «человека кликающего» / В.В. Тарасенко // Общественные науки и современность. – 2000. – № 5. – С. 110 – 121.

Поступила 18.04.2012

#### VIRTUAL SOCIALIZATION OF AN INDIVIDUAL

L. YANKOVSKAYA

*Finding out specific of socialization of a person under the conditions of virtualization of social processes is considered to be very actual nowadays. The problem of social virtual reality is becoming the subject of scientific research, but the social abilities of a given reality has been analyzed by scientists not enough yet. In the article much attention is paid to revealing the essence of the virtual reality on the one hand, but one should think it in a wide sense, connecting this only with computerizing the society, with Internet using, but on the other hand it different spheres of society related to it. The main constructive fact is the essence explanation of the virtual reality via the distribution in the society the so-called simulating processes and phenomena which may be connected with computerizing or may be out of it. One of the kinds of virtual socialization, the so-called "ciber socialization" realized in the process of a person's using of the resources of the Internet environment causes both negative and positive changes in a person's nature. To make a positive character the process of a an electric virtual reality it is necessary to do it manageable and to weaken spontaneity of a person's socialization.*