

ВИРТУАЛЬНОЕ ГРАЖДАНСТВО КАК ФОРМА ВЛИЯНИЯ НА НАЦИОНАЛЬНУЮ САМОИДЕНТИФИКАЦИЮ ЛИЧНОСТИ

Д. П. ЛЯМИН, исследователь в области психологии

Военная академия Республики Беларусь», Минск, Республика Беларусь

В настоящее время можно наблюдать расширение использования интернет-технологий, виртуальной реальности для решения задач в различных сферах жизни и деятельности общества. Изменения, связанные с широким распространением IT затронули и социальную сферу, как в области межличностных коммуникаций, так и в формировании общественных ролей в сознании индивида. Социальные сети, мессенджеры позволили сформировать достаточно устойчивые социальные группы, разделенные по различным признакам: возрастным, гендерным, профессиональным и т.д. Человек в виртуальном мире способен полностью изменить свою личность, создав т.н. «Кибер-Я», свойства которой будут оказывать влияние на психологические свойства индивида в реальном мире. При этом следует учитывать возможность влияния на киберсознание человека со стороны различных информационных лидеров в интернет-сообществе, которое, в том числе, определяет отношение реципиента к определенным социальным объектам, явлениям и процессам, что может влиять на обстановку в обществе в реальном мире. При рассмотрении влияния информационных технологий на социальную сферу необходимо учитывать, что в настоящее время по своим характеристикам виртуальная реальность в значительной мере схожа с объективной. Следовательно, в сознании индивида (особенно в молодежной среде) могут возникать наложения виртуальных и реальных образов, переплетающиеся между собой. И ценностные ориентации, морально-правовые нормы интернет-сообществ будут формировать мировоззренческие слагаемые личности.

Тема изменения мировоззренческих установок различных слоев населения с использованием СМИ является в настоящее время весьма актуальной, и разработки в данной области находят свое практическое применение, как в коммерческих направлениях, так и в политических технологиях. Наиболее известной методикой является пошаговая стратегия «Окна Овертона», позволяющая менять установки широких слоев населения. Однако применение «Окон» требует больших материальных и временных затрат. Использование виртуальной реальности в значительной степени может упростить процесс принятия населением несвойственных им ценностей, в том числе деструктивных.

С целью защиты населения от широкомасштабных информационных атак необходимо четко представлять процессы изменения социальных установок, в том числе с использованием сетевых ресурсов и достижений современной киберпсихологии.

Следует отметить, что в связи с широкомасштабным продвижением идеалов личной свободы (в том числе свободы перемещения, фрилансинга) в электронных СМИ, направленных на молодежную аудиторию, и невозможностью быстрой реализации формируемых ценностей, в сознании человека может возникнуть психологический диссонанс и острое чувство неудовлетворенности собственным социальным статусом. Это облегчит (в случае необходимости) осуществить сдвиг парадигм системы ценностей у потенциальных реципиентов в требуемую сторону. При этом человек может быть в результате подобных информационных атак

быть полностью или частично вычеркнут из общественной деятельности либо полноценных трудовых отношений.

Особый интерес для информационного давления представляет сфера этнической самоидентификации личности, чувство национального самосознания человека. Подмена или искажение исторических знаний может привести к неправильному пониманию роли своего народа, как в истории конкретного региона, так и во всемирной истории. Это может привести к слепому преклонению представителей выбранных слоев населения перед другими народами с иной системой групповых ценностей.

В настоящее время в сети появляется такое явление, как «виртуальное государство» и «виртуальное гражданство». Направление новое и представляет интерес с точки зрения формирования, снижения или повышения уровня патриотизма, в том числе представителей конкретного этноса (национальности), проживающих за рубежом. Безусловно, виртуальное государство не имеет всех признаков государственности в объективном мире, таких как наличие территории, аппарата силового воздействия на своих «граждан», однако остальные признаки в той или иной степени присутствуют. Например, некоторые виртуальные государства начинают продвигать некоторые аспекты экономической деятельности (продажа виртуальной недвижимости, сувенирной продукции, почтовых марок), используя при этом свои «игровые» денежные средства, которые можно в итоге вывести трансформировать в реальные деньги (кибергосударство «Виртландия»), при этом создаются государственная символика, паспорта, выдается «гражданство» [1]. Конечно, мировое сообщество их не признает и официального статуса ни у стран, ни у документов нет, однако с точки зрения психологического воздействия на систему установок принадлежность к такому «государству» представляет интерес и дает определенные возможности по формированию или изменению отношений личности.

В сети существуют два основных типа таких государств:

- микронации – псевдогосударственные образования, претендующие на суверенитет над какой-то определенной территорией. Как правило, эти территории принадлежат реальному государству, и микронации зачастую не пытаются реально оспаривать их суверенитет;
- полноценные виртуальные государства – псевдогосударственные образования, которые не претендуют на суверенитет над какой-либо территорией, а существуют лишь в виде воображаемого проекта [2].

Следует понимать, что получив «гражданство» такого кибергосударства, человек в основном принимает систему правил существования данного сообщества. Сюда входят морально-нравственные нормы, некоторые правовые аспекты, система групповых ценностей и т.д. А со временем человек начинает переносить некоторые эти нормы в объективный мир, меняя свой образ жизни, поведение и мировоззрение в соответствии с условиями интернет-сообщества [3].

В этом ключе представляет интерес рассмотрение возможностей предоставления такого «игрового гражданства» реально существующими странами, особенно в период формирования новых геополитических центров влияния.

Человек, получивший такое «гражданство», начинает психологически ощущать принадлежность к своей (или выбранной) нации, несмотря на расстояние и наличие физических границ между государствами. В этом случае интернет стирает для пользователей физические расстояния, и позволяют представителям (как официальным, так и неофициальным информационным

лидерам) вести удаленную работу по формированию последователей определенной идеологии, в том числе из-за рубежа. Это может играть как положительную, так и отрицательную роль в формировании чувства национальной самоидентификации реципиента, в изменении отношений личности к социально значимым объектам, процессам и явлениям. С одной стороны использование интернет ресурсов (например, социальных сетей) для формирования групп «граждан» поможет сблизить людей, идентифицирующих себя с определенным этносом, усилить связи между различными национальными общинами компактного проживания, в том числе и с государством этноса.

Но следует учитывать, что в определенных случаях это может привести к принятию ценностей, не являющихся традиционными в современном обществе, или идеологии других государств, что может привести к изменению социальной перцепции значимых социальных объектов или, например, исказить восприятие некоторых процессов внешней (внутренней) государственной политики. Кроме того, данное явление может привести к формированию в среде политической элиты агентов влияния недружественного государства.

Список использованных источников

1. Виртуальные государства // Информационный портал Киберлинк [Электронный ресурс]. – 2023. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnoe-gosudarstvo-kak-forma-realizatsii-kraudsorsinga>. – Дата доступа: 20.03.2023
2. Хусяинов, Т. М. Микронационализм и виртуальные государства: между протестом и социализацией / Т. М. Хусяинов, «Современная социальная реальность: вызовы, риски, перспективы. Монография / под науч. ред. О. А. Белобрыкиной, Новосибирский педагогический университет, Новосибирск, 2019 С – 120».
3. Аблам, О. Э. Киберпространство: побег от свободы и ответственности в «зону отчуждения» виртуальных личностей / О. Э. Аблам // Новые компетенции для исследований и инноваций: сборник научн. трудов / редкол.: И. И. Ганчеренок [и др.]. – Минск: ИВЦ Минфина, 2016. – 159 с.