**ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА СОЦИАЛИЗАЦИЮ ЛИЧНОСТИ В ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ**

**Тагунов В. А.,** специальность 1-26 02 05 «Логистика»

Научный руководитель - Стебурако А. Н., канд. ист. наук, доцент

Начало двадцать первого века знаменуется устойчивым увеличением масштабов применения информационных технологий, что сопровождается виртуализацией человеческой деятельности и виртуализацией социума в целом. Основу современного общества, как отмечает М. Кастельс [1, c. 492-505], составляют «сетевые» структуры, именно через сети происходит становление новых форм различных социальных институтов, структур и сообществ. Известно, что «…каждое техническое достижение было прочно сцеплено с необходимыми психо-социальными трансформациями, предшествовавшими технологическому прорыву и следовавшими за ним». В настоящее время особую актуальность приобретают исследования особенностей таких трансформаций в процессе освоения и внедрения технологий электронной виртуальной реальности, провоцирующей различные социальные вызовы.

Современный мир невозможно представить без огромного количества информации, которая является общедоступной благодаря широкому распространению сети Интернет и виртуальному пространству в целом. Этот факт кардинально изменил систему социализации личности в обществе, изменил процесс формирования личности в целом, изменил также и процессы познания окружающего мира человеком. Изменил он также и характер простого человеческого общения. Ведь сейчас под словом «информация» понимаются не сведения о чем-либо, независимо от формы представления, а именно процесс вовлеченности личности в сеть коммуникаций.

Социализация – это процесс получения человеком необходимых навыков и знаний для понимания окружающего мира. Согласно Н. Д. Никандрову и С. Н. Гаврову, «социализация предполагает многосторонние и часто разнонаправленные влияния жизни, в результате которых человек усваивает «правила игры», принятые в данном обществе, социально одобряемые нормы, ценности, модели поведения». Как первичная, так и вторичная социализация подразумевает под собой процесс общения с людьми, будь то родители или сверстники, педагоги и прочие, с целью забора необходимых сведений и навыков для дальнейшего обустройства в обществе. Под воздействием социализации личности формируется культура человека, формируются его убеждения и взгляды.

Но в современном обществе, начиная с малых лет, человек подвержен влиянию виртуальной реальности. Человек начинает приобщаться к информационному обществу посредством виртуальной реальности с самых ранних лет (развивающие компьютерные игры, ранняя покупка компьютера ребенку, неограниченный доступ к сети Интернет). Дети играют в игры, создают профайлы (личные страницы) в социальных сетях. Далее, думаю, стоит ознакомить с понятием информационного общества.

Информационное общество — общество, в котором большинство работающих занято производством, хранением, переработкой и реализацией информации, особенно высшей ее формы — знаний.

Н.В.Гоноцкая, рассматривая информационное общество как систему коммуникаций, использует образ сети, сплетенной из множества нитей. По ее мнению «нити в этом случае символизируют коммуникативные отношения, а их переплетения, или узлы – индивидов, выступающих в качестве субъектов коммуникации». Она делает вывод о том, что «сеть тем более прочна, чем большим количеством узлов связаны друг с другом образующие ее нити» [2, c.103-105]

Таким образом, возникает новая культура, или же «культура реальной виртуальности». Она имеет материальную основу в лице коммуникационных сетей, а значит, способна подчинять себе людей. Система же представлений об окружающем нас мире, вырабатываемая в этой культуре – это способ нахождения людей в данном пространстве. Все вышеперечисленные факторы ведут к тому, что формируется новое, сетевое, или же информационное общество, которое «создано сетями производства, которые образуют культуру виртуальности в глобальных потоках» [3, c. 485].

Анализ культуры реальной оказывает нам, что у субъекта нет ограничений в плане доступа к социальным сетям, виртуальному пространству в целом. Человек вступает в коммуникацию с разнообразными субъектами, будь то реальные или виртуальные лица.

Тем самым увеличиваются потоки информации, доступные для изучения и осмысления. Увеличивается число вариантов поведения, мотивов для поступков, увеличивается число социальных групп, к которым в современном обществе любой индивид может беспрепятственно себя приписать. Увеличивается с каждым днем число субкультур и движений, которые временами не являются столь безобидными для общества, как они себя позиционируют. В виртуальной коммуникации становится возможным выражение запретных в реальности агрессивных тенденций, высказывание взглядов, которые невозможно высказать в реальности даже самым близким людям [4, c.67-81].

Поскольку просторы сети Интернет в современном обществе практически безграничны, а взаимодействие в них с другими субъектами приближено к параметром реальных коммуникаций, то можно смело сделать вывод о том, что значительная часть жизни может быть проведена человеком на просторах виртуального пространства. Нынче можно приобретать продукты питания, мебель и товары из категории «Все для быта», не вставая из-за компьютерного стола. Процесс коммуникации в социальных сетях требует намного меньших затрат сил и энергии, нежели встреча с другом в неформальной обстановке в реальной действительности. Симуляция реальной жизни в виртуальной реальности приобрела настолько широкий размах, что человечество понемногу начинает выводить из своих будней такие вещи, как банальные встречи с друзьями и даже походы по магазинам.

Социальные сети также являются мощным толчком к реализации себя как личности уже с раннего возраста. Они формируют для человека то, что З. Фрейд назвал бы «сверх-Я». Это реализация лучшего представления о себе самом. Согласитесь, в виртуальном пространстве, где нет никаких ограничений в создании собственного мира, человек может стать кем угодно: интернет-звездой, блоггером, бизнесменом, актером, игроком. Тем самым, виртуальная реальность дает немыслимый простор для реализации самого себя как личности, экономит силы и время на достижение этих целей. Но на самом деле виртуальная реальность отдаляет человека от реальности настоящей, той реальности, в которой мы живем на самом деле. В некоторых случаях зависимость от виртуальной реальности настолько глубоко заседает в потребностях человека, что он абстрагируется от всего насущного и реального, ограничивая свой кругозор лишь мышкой и монитором. И, конечно же, широкополосным доступом в «Сеть».

Таким образом, именно виртуальная реальность и коммуникативное пространство являются важнейшими факторами при социализации личность в информационном обществе. Человек приобщается к разным элементарным группам, общается с виртуальными собеседниками, получает виртуальные эмоции и знания. С течением времени для него этого становится достаточно, чтобы начертить свою картину происходящего вокруг.

Случается так, что человек, попадая в новую коммуникационную среду, начинает усваивать новые нормы и ценности, так как прежние устаревают. Данная социализация носит название киберсоциализации. Термин был введен в научный оборот членом-корреспондентом Международной академии наук педагогического образования, кандидатом педагогических наук, доцентом В.А.Плешаковым в 2005 году. В течение последних пяти лет определение термина «киберсоциализация» претерпевало свои изменения.

Киберсоциализация человека (от англ. Cyber – в настоящий момент, cвязанный с компьютерными технологиями и, в особенности, со всемирной глобальной сетью Интернет, префикс, который используют, ссылаясь на различные электронные и/или сетевые ресурсы, информацию, объекты, события, когда идёт разговор о компьютерной технике + англ. Socialization – социализация) – социализация личности в киберпространстве. Она понимается как процесс качественных изменений структуры самосознания личности и мотивационно-потребностной сферы индивидуума, происходящий под влиянием и в результате использования человеком современных информационно-коммуникационных и компьютерных технологий в контексте усвоения и воспроизводства им культуры в рамках персональной жизнедеятельности [4].

Киберсоциализация посредством Интернета отличается от первичной социализации тем, что для индивида ближайшим окружением оказывается «Сеть», или сетевое сообщество, а за плечами индивида уже висит первичная-вторичная социализации, из-за чего ему приходится приспосабливаться к новым законам, рамкам, усваивать новые нормы и порядки, проектировать себя в рамках сетевого сообщества абсолютно по-новому, строить самого себя заново.

Борис Сергеевич Сивиринов, в свою очередь, предложил более общий термин для описания киберсоциализации личности и процесса социализации в информационном обществе – социальная квазиреальность.

Стоит сделать некоторые выводы. Даже беглый обзор виртуально построенной реальности говорит о том, что это явление, или феномен, если будет угодно, уже занимает значительное пространство в так называемом информационном обществе, а в дальнейшем его роль будет только расти. Интеграцию виртуальной реальности уже можно рассматривать в качестве фактора постмодернистского мироощущения. Посредством виртуальных технологий квазиреальность вошла во все подсистемы информационного общества. Социальные сети и виртуальное пространство наравне с сетью Интернет – лишь самая малая часть данных процессов, оговоренных выше. «Налицо факт виртуализации сегодняшнего общества, в котором киберсоциализация принимает такие масштабы, что позволяет говорить об утрате устойчивости социальных структур и об ощущении призрачности и нестабильности социального бытия в ситуации постмодерна».

 ЛИТЕРАТУРА

1. Кастельс М. Становление общества сетевых структур // Новая постиндустриальная волна на Западе: Антология. - М.: Academia, 1999.
2. Гоноцкая Н.В. Связи: философское исследование взаимоотношения. – М.: Изд-во ЛКИ, 2010. – 512 с.
3. Кастельс М. Информационная эпоха. Экономика, общество и культура. Пер. с англ. – М.: Изд-во ГУ-ВШЭ, 2000. – 458 с.
4. Young K.S. Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder // CyberPsychology and Behavior. – 1998. – № 3. – Р. 237 – 244.
5. Плешаков В.А. Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен. – Режим доступа - <http://sirdionis.ucoz.ru/load/prezentacija_po_teme_kibersocializacija/1-1-0-1>- Дата доступа: 14.05.2014.