

Виртуальность против реальности: особенности социализации личности

Е. Г. Павлова,

доцент кафедры социологии, кандидат социологических наук, доцент,
Белорусский государственный университет

Актуальность исследования обусловлена тревожным симптомом современности, кроющимся в опасности подмены реальной социализации виртуальной: ребенку и даже взрослому человеку становится скучно в реальном мире, поскольку он не так сильно воздействует на образное сознание и стимулирует дофаминовые рецепторы мозга на постоянное возбуждение. В статье выделены и обоснованы критерии сопоставления реальной и виртуальной социализации личности: начало социализации, стадии социализации, формы социализации, манипулятивный эффект социализации, тенденция неполноценности реального образа в сравнении с виртуальным символом.

Ключевые слова: социализация; виртуальная социализация; манипулятивный эффект социализации; кибераддикция; симулякр; виртуальная коммуникация; дофаминовая зависимость; виртуальная идентичность.

The relevance of the presented research is due to an alarming symptom of modernity, which is the danger of replacing real socialization with a virtual one, disrupting the natural course of the socialization processes of personality formation: a child, or even an adult, becomes bored in the real world, because it does not so strongly affect the visual consciousness and stimulates dopamine receptors of the brain on constant stimulation, which saturates the brain with bright stimuli. In the article, the criteria of comparing the real and virtual socialization of the person are highlighted and substantiated. First, the beginning of socialization; second, stages of socialization; third, the forms of socialization; fourth, manipulative effect of socialization; fifth, the tendency of the inferiority of the real image in comparison with the virtual symbol.

Keywords: socialization; virtual socialization; manipulative effect of socialization; cyber addiction; simulyakr; virtual communication; dopamine addiction; virtual identity.

Виртуальный мир предлагает человеку альтернативную реальность, насыщенную образами и знаками. В виртуальном мире социализация начинается с момента контакта ребенка с устройством выхода в Интернет. Сегодня Интернет предлагается детям уже с колыбели. На улице часто можно увидеть картину, когда мама катит коляску с ребенком, а в коляске перед взглядом годовалого малыша установлен мобильный телефон, транслирующий музыку или видео. Взрослея, ребенок сам начинает играть в компьютерные, виртуальные игры, перенасыщая свой мозг искусственно созданными образами. Сознание современного ребенка отвлекается от природы, реального мира и начинает погружаться в мир образов и знаков. Реальная социализация начинается с момента

рождения, момента вхождения в этот мир и общения с другими людьми – родителями, врачами, родственниками, через восприятие жестов, мимики, тактильных ощущений. Тревожным симптомом современности является опасность подмены реальной социализации виртуальной, нарушение естественного хода социализационных процессов становления личности. Ребенок может начать испытывать трудности в своей реальной социализации, т. е. виртуальный мир может притупить действие каналов реальной социализации, снизить возможность адаптации ребенка и взрослого к реальному миру.

Описывая симуляционную природу виртуальной реальности, В. А. Емелин отмечает следующее: «Входя в киберпространство, человек

начинает ощущать себя не просто окруженным какими-то странными ландшафтами, нереальными телами, но и сам становится таким телом – симулякром, “развеществленным” телом» [1, с. 91].

Размышляет над спецификой виртуальной социализации и Н. А. Галактионова: «Элементом социализации через виртуальные технологии становится феномен “альтернативной социализации”, которая предстает как заместительная идентичность. Результатом такой альтернативы является как положительная форма социализации, так и отрицательная, выражаясь в формировании виртуальной аддикции, предполагающей возможную подмену реального мира виртуальным» [2, с. 65].

Использованные в статье литературные источники многогранно освещают проблему виртуальной социализации личности, служат опорой для размышлений автора и построения новых теоретических моделей, систематизаций, классификаций; содержат наименования последних лет издания, включают статьи в рецензируемых журналах; затрагивают проблемы симулякра в информационном обществе (В. А. Емелин, О. Н. Новикова), особенности виртуальной социализации молодежи (Н. А. Галактионова), проблему кибераддикции (М. С. Бизюкова, Р. И. Зекерьяев), аспекты использования нейролингвистического программирования в целях манипуляции пользователями сети Интернет (А. В. Мамонтов). В Беларуси изучением виртуальной социализации занимается Л. В. Янковская.

Критериями сопоставления реальной и виртуальной социализации личности являются начало социализации, стадии социализации, формы социализации, манипулятивный эффект социализации, тенденция неполноценности реального образа в сравнении с виртуальным символом.

Как отмечалось выше, начало реальной социализации совпадает с фактом рождения человека и помещением его в среду других людей. Виртуальная социализация начинается с момента со-прикосновения сознания индивида с электронным гаджетом и сетью Интернет. Произойти это может как в детстве, так и в более позднем возрасте, провоцируя межпоколенческое противоречие. Противоречие заключается в том, что молодое поколение более совершенно владеет и легче осваивает часто изменяющиеся конфигурации компьютерных гаджетов, за счет чего обучает старшее поколение владению цифровыми технологиями, что нарушает естественный ход социализацион-

ной межпоколенческой преемственности социокультурного опыта. «Как следствие массового переноса такого опыта в реальную социальную действительность – часто отмечаемое неподобаительное отношение к старшим и пожилым людям (значительное нарушение культурной традиции и базовой социальной нормы), отрицание профессиональных знаний и опыта (отсутствие авторитета учителя, наставника, закрепленного в современном массовом сознании)» [2, с. 67].

Вторым критерием сопоставления реальной и виртуальной социализации являются стадии, которые личность проходит в процессе своего становления. Реальная социализация длится на протяжении всей жизни человека, следовательно, выделяются стадии, соответствующие жизненному циклу. Первая стадия – «дошкольная», когда усваивается язык, формируется эмоционально-чувственное отношение к миру, происходит овладение через игру практическими действиями и навыками. Вторая – «школьная», когда ребенок овладевает знаниями, культурой, происходит формирование интеллекта. Третья – «послешкольная», когда человек получает рабочую профессию, среднее или высшее специальное образование, подготавливается к трудовой деятельности. Четвертая – «активной трудовой деятельности» – характеризуется вхождением в трудовой коллектив, выработкой навыков делового общения, усвоением правил деловой конкуренции, стремлением к успеху, повышению своего престижа и материального благополучия. Пятая – «последрудовой активности» – знаменует переход к более легкому труду или полное освобождение от труда с соответствующими формами общения и поведения.

Виртуальная социализация ребенка начинается с момента, когда родители поместили перед его глазами компьютер или мобильный гаджет. С определенного возраста ребенок сам осваивает компьютерное устройство и начинает регулировать просматриваемый контент. С момента осознанного взросления он ведет активную жизнь в Интернете, создавая свой персональный виртуальный прообраз – регистрируя свой профиль в социальный сетях и мессенджерах, электронной почте, комментируя посты других пользователей, создавая себе аватар, свое виртуальное портфолио.

Сформулируем стадии развития статуса пользователя Интернета: «пассивный пользователь» – когда родители предоставляют условия для

выхода в Интернет и выбирают контент; «активный пользователь» – когда ребенок сам начинает просматривать виртуальный контент; «персональный пользователь» – когда человек начинает вести активную жизнь в Интернете. «Индивид стремится при помощи виртуальных симуляций заменить реальную социокультурную жизнь... Социальные сети формируют для современного человека то, что З. Фрейд назвал “сверх-я”, т. е. обеспечивают реализацию лучшего представления о себе самом» [3, с. 1–3].

Третьим критерием являются формы социализационного процесса. Виртуальная социализация включена в реальную социализацию, является ее частью. Это навык пользования гаджетом, опыт жизни в Интернете. Реальная социализация предстает в форме стихийной, направленной, социально-контролируемой, ресоциализации и самосоциализации. Все формы реальной социализации присутствуют в виртуальном мире. Длительность виртуальной социализации – это выбор нахождения в сети и погружения своего сознания в искусственно созданный контент. Современный процесс цифровизации всех сфер жизнедеятельности общества придает виртуальной социализации принудительную, перманентную форму. Чтобы быть включенным в современные процессы жизнедеятельности общества, человек постоянно должен совершенствовать навык владения персональным компьютером, осваивая все новые программы, необходимые ему в профессиональной деятельности и межличностной коммуникации. Формой виртуальной социализации является также формирование виртуальной личности в Интернете. Этот феномен включает в себя не только создание аккаунта в социальных сетях и подбор аватара, к чему сводят этот процесс некоторые авторы.

Виртуальная личность в Интернете – это феномен поглощения, постепенного преобладания и вытеснения реальной социализации виртуальной. Виртуальная личность – это символ, цифра, знак, который складывается из того контента, который человек потребляет и который возвышается, надстраивается над реальностью как продукт симуляции.

Виртуальная социализация личности складывается из поглощения того или иного контента, в результате чего может сложиться интернет-зависимость. Интернет-зависимость предстает как непреодолимая психологическая тяга использовать интернет-ресурсы. Такая зависимость про-

является в следующих формах: «импульсивное посещение веб-страниц; чрезмерное времяпроживание за компьютерными играми; стремление активно приобретать различные товары и услуги в Сети; желание достигать успеха путем изменения состояния сознания, с помощью возможностей виртуального пространства; непрерывное хаотичное социальное взаимодействие с другими участниками виртуальной коммуникации и систематическая тратка большого количества времени на просмотр видеоматериалов» [4, с. 15].

Четвертый критерий сопоставления реальной и виртуальной социализации – манипулятивный эффект виртуальной социализации в сравнении с реальной. Виртуальная сеть – это искусственно созданное пространство манипуляции, где владельцы коммуникационных сетей и интернет-сайтов манипулируют сознанием пользователей. Личность формируется искусственно, путем создания вокруг человека индивидуального информационного пространства. Этим опасно нейролингвистическое программирование (НЛП) в виртуальном пространстве Интернета. По мнению журналиста А. Мамонтова, сегодня глубинное государство использует в США методику НЛП. Основные компоненты метода: нейро – это образы и восприятие; лингвистика – язык и коммуникации; программирование – управление мыслями и поведением. НЛП – это незаметное, непрямое влияние на людей при помощи слов и жестов. Им умеют пользоваться профессионалы из спецслужб, особенно американских, а указания, разумеется, не прямые, им дают представители мировой элиты, которые держат в руках все рычаги мировой власти [5]. Получается, что виртуальная личность – это продукт манипуляции.

Как реальный индивид может противостоять примату виртуальной социализации? Среди прикладных рекомендаций – ограничивать ежедневное время пребывания в сети, не делать Интернет своим круглосуточным спутником, как можно дольше отсрочить время начала виртуальной социализации – «общения» ребенка с гаджетом. Сейчас и ребенок, и взрослый засыпают и просыпаются с телефоном, подключенным к Интернету, в руках, поглощая новости, музыку, видео, проверяя оповещения и т. д. Это пагубно сказывается на социализации человека, поскольку насыщает мозг ненужной информацией. В результате у человека остается не так много места в сознании, чтобы реализоваться в реальном мире. Человек стремится убежать

в виртуальность, чтобы насытить мозг легко доступными символами. «Виртуальный игровой мир не просто подражает жизни, он имитирует жизнь, становится симулякром, знаком, имеющим собственное бытие. Он позволяет испытать переживания мнимой реальности как подлинной, через замещение реального мира экранным, позволяющим выстроить альтернативные версии личной жизни, что вольно или невольно вызывает стремление соответствовать этому миру, подстраиваясь под него» [6, с. 23].

Следствием описанной выше тенденции является субъективное ощущение неполноценности реальной жизни в сравнении с виртуальным образом – пятый критерий сопоставления реальной и виртуальной социализации. Виртуальный контент содержит яркие, красочные кадры, видео, короткие по времени и насыщенные по содержанию, что создает иллюзию красивой жизни, вызывая чувство неудовлетворенности «картинками» реального мира, которые кажутся обыденными, серыми, скучными. Человек начинает чувствовать неполноценность своей реальной жизни по отношению к виртуальному контенту, виртуальной жизни других людей, которую он увидел в социальных сетях или видеороликах. Но эти виртуальные видео, как уже отмечалось, манипулятивны и постановочны.

В социологических исследованиях по кибераддикции было обнаружено, что существует взаимосвязь между уровнем кибераддикции и выраженностью таких ценностей личности в виртуальном пространстве, как «ценность иной жизни» – заключается в возможности единовременного проживания в виртуальном пространстве нескольких жизней; «ценность легкого успеха» – заключается в значимости сети Интернет как ресурса, где результат деятельности достигается значительно быстрее, чем в реальном пространстве, благодаря возможности быстрой и широкой обратной связи в любом виртуальном социальном взаимодействии; «ценность развлечений» – заключается в восприятии виртуального пространства как площадки для досуга и игр [4, с. 15].

Таким образом, противоречие реальной и виртуальной социализации проявляется в следующем. Феномен виртуальной личности таит опасность поглощения реальной личности. Виртуальная социализация в современном мире довлеет над реальной социализацией. Виртуальная жизнь становится интереснее, привлекательнее,

чем реальная. Виртуальная личность складывается манипулятивно, в интересах владельцев глобальных сетей, что недопустимо. В результате мы можем получить несколько поколений социализационных инфантолов.

Сопоставление реальной и виртуальной социализации, их роли в формировании современной личности является продолжением и развитием предшествующих исследований виртуальной социализации, поскольку виртуальный мир и компьютерные технологии совершенствуются и видоизменяются очень быстро. Так, удвоение современной социальной реальности, ее деление на мир реальный и мир виртуальный как неотъемлемая черта современной жизни предполагает адаптацию к новым культурным практикам.

С понятием виртуальной социализации тесно связано понятие визуальной культуры личности. То, что человек видит в виртуализированном пространстве, накладывает отпечаток на формирование его личности – оформление сайтов, фото- и видеоматериалы, информация на оцифрованных носителях и др. Эти визуальные образы нацелены на моментальный захват сознания индивида. Адаптация и ориентация в этом новом визуальном пространстве предполагает развитие цифровой грамотности и визуальной культуры личности.

Вместе с тем чем эстетичнее и насыщеннее оцифрованный визуальный образ, тем больше он влияет на подсознание человека на уровне возбуждения рецепторов мозга. Поэтому следует как минимум осознавать опасность влияния виртуальной цифровой визуальной культуры в процессе формирования и становления современной личности. Отрываясь от своего гаджета, человек выходит в реальный мир, который кажется ему недостаточно насыщенным возбудителями дофаминовых рецепторов, обыденным, повседневным, рутинным. Сегодня нужно осознанно ограничивать личное время пребывания в сети, использования электронных гаджетов. Известен факт, что программисты, которые в силу профессии ежедневно связаны с оцифрованной реальностью, специально делают черно-белыми экраны своих мониторов, чтобы они не так агрессивно влияли на психику и сознание. Современному человеку надо заново учиться насыщать свой мозг, свое сознание и подсознание разнообразными образами, «картинками» реальной жизни – природой, городским пейзажем, дизайном интерьера жилища, бытом и др. Двигательную депривацию,

которую порождает сидение за электронным гаджетом, следует преодолевать, восполняя навык физической, двигательной активности. Поскольку активность современного человека перенесена в ментальную сферу, то, оставляя физическое тело неподвижным, человек активно переживает ментальные впечатления, вплоть до эмоциональной перегрузки. Большую часть эмоций человек испытывает не в реальной физической жизни, а в ментальной виртуальной жизни. Это является тенденцией современного социализационного процесса личности, которая лежит в основе противопоставления реальности и виртуальности.

Основные выводы:

1. Реальная социализация начинается с момента рождения, виртуальная – с момента первого взаимодействия с компьютерным или мобильным устройством. Виртуальная социализация может начинаться в более позднем возрасте, когда молодежь выступает для старшего поколения агентом виртуальной социализации, нарушая естественную межпоколенческую преемственность.

2. Стадии реальной социализации совпадают со стадиями жизненного цикла, стадии виртуальной социализации варьируются в зависимости от характера взаимодействия с гаджетом и включают следующие: «пассивный пользователь», «активный пользователь», «персональный пользователь». Виртуальная социализация искажает реальные социокультурные отношения и формирует лучшее представление человека о себе самом.

3. Анализируя формы социализационного процесса, следует отметить, что виртуальная социализация включена в процесс реальной социализации, является ее частью. Современный процесс цифровизации всех сфер жизнедеятельности общества придает виртуальной социализации принудительную, перманентную форму. Чтобы быть включенным в современные процессы жизнедеятельности общества, человек должен постоянно совершенствовать навык владения персональным компьютером, осваивая все новые программы, необходимые ему в профессиональной деятельности и межличностной коммуникации.

4. Манипулятивный эффект виртуальной социализации, в сравнении с реальной, состоит в том, что в Интернете личность формируется искусственно, путем создания вокруг человека индивидуального информационного пространства. Этим опасно нейролингвистическое программирование в Интернете – незаметное, непрямое влияние на людей при помощи виртуальных слов и жестов, применяемое в интересах владельцев глобальных сетей. Получается, что виртуальная личность – это продукт манипуляции.

5. Визуальная насыщенность виртуальной жизни создает субъективное ощущение неполночленности реальной жизни. Феномен виртуальной личности таит опасность поглощения реальной личности. Виртуальная социализация в современном мире довлеет над реальной социализацией, поскольку виртуальная жизнь становится интереснее, привлекательнее, чем реальная.

Список использованных источников

1. Емелин, В. А. Симулякры и технологии виртуализации в информационном обществе / В. А. Емелин // Национальный психологический журнал. – 2016. – № 3 (23). – С. 86–97.

2. Галактионова, Н. А. Социализация в контексте виртуализации современного мира: принципы и механизмы личностного преобразования молодежи / Н. А. Галактионова, Т. В. Кузьмина // Педагогика и просвещение. – 2017. – № 4. – С. 63–69.

3. Бизюкова, М. С. Киберсоциализация – процесс развития личности в условиях информационного общества / М. С. Бизюкова // Культурологический журнал. – 2013. – № 2 (12). – С. 1–5.

4. Зекерьяев, Р. И. Психологические особенности ценностей в виртуальном пространстве личности, склонной к кибераддикции / Р. И. Зекерьяев // Вестник Государственного университета просвещения. Серия: Психологические науки. – 2024. – № 1. – С. 6–17.

5. Мамонтов, А. В. Пол Крейг Робертс. Покушение на Трампа. Американский метод @amamontov / А. В. Мамонтов: официальный YouTube-канал тележурналиста Аркадия Мамонтова. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=buX0UpwAwMY&t=5s> (дата обращения: 04.11.2024).

6. Новикова, О. Н. Виртуальный игровой мир как симулякр жизни / О. Н. Новикова // Гуманитарный вектор. – 2017. – Т. 12, № 3. – С. 23–29.

Рукапіс паступіў у рэдакцыю 30.01.2025.