

УДК 316.61

Интернет и личность: социокультурный контекст

*Копылов И.С., студент
Россия, 105005, г. Москва, МГТУ им. Н.Э. Баумана,
группа ФН4-22, кафедра «техническая физика»*

*Научный руководитель: Денисова И.В.,
к.ф.н., доцент
Россия, 105005, г. Москва, МГТУ им. Н.Э. Баумана
dekan.fsgn@bmstu.ru*

Влияния Интернета на человеческую личность в настоящее время является одной из важнейших проблем современного социума. Эта проблема рассматривается в работах ученых и исследователей: Жичкина А.Е. в статье «Идентичность пользователя и особенности поведения в Интернете», Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е. и Смыслова О.В. в работе «Интернет: воздействие на личность» и многие другие.

Еще несколько десятилетий назад большая часть информации, получаемой людьми, исходила со стороны родственников, знакомых, книг, газет и энциклопедий. В настоящее время же главным информационным поставщиком является Интернет. Информация по природе своей нейтральна, а значит не способна быть вредной или полезной, однако тут возникает проблема контекста, откуда эта информация берется. Очень многие подростки в поисках знаний направляются не в школу к преподавателям, не к родителям, а сразу же во всемирную сеть.

Возможности познавательной деятельности в сети практически не ограничена ведь Интернет, по сути, представляет собой гигантский справочник, где представлены абсолютно любые темы: тут можно обнаружить свежие новости, материалы журналов, газет, библиотеки, базы данных, телефоны и адреса различных предприятий, аптек и так далее. Характеристики Интернета, как информационной среды, даны в работе Л.О.Пережогина: «безграничность информационных ресурсов частного, научного или общественного характера; возможность получения информации в любой из технически существующих форм – текстовом, аудио, видео и т.д.; возможность для каждого пользователя размещать в Сети и делать доступной для неограниченного числа других

пользователей собственную информацию без привлечения значительных материальных ресурсов; возможность обратной связи между пользователем и предоставившим информацию субъектом».

Остановимся на рассмотрении причин обращения человека к всемирной сети. Информация, добытая пользователями, может оказаться недостоверной. Оценка достоверности этих сведений для подростка, да и для взрослого человека, часто является проблемой. Иногда этому способствует наличие интернет-ресурсов с надежной репутацией, систем, предоставляющих доступ к достоверной информации (электронные версии различных газет, сайты издательств, радиоканалов) в виде созданных ими on-line версий своих продуктов. Но большей частью, определение достоверности информации – работа самих пользователей. Поэтому всемирная сеть, превращаясь в орудие познания, развивает интеллектуальную сторону личности, формируя особое, критическое восприятие получаемой информации.

Еще одной причиной обращения человека к всемирной сети может быть желание воспользоваться Интернетом как инструментом общения. Это может быть обусловлено различными факторами, такими как: недостаток общения в реальном мире; неудовлетворенность своим социальным положением и желанием его изменить; возможность развития различных личностных качеств, отыгрыш ролей и переживание различных эмоций, так или иначе недостижимых в его реальной действительности. Человек, попадая в киберпространство, в поисках общения может ставить перед собой различные цели: поиск новых друзей, самореализация, работа, эмоциональная поддержка и т.д. В данном контексте Интернет представляет из себя достаточно дружелюбную к пользователю среду, так как общение в ней характеризуется рядом особых характеристик: некоторая анонимность, наряду с массовостью, возможность группироваться людям с одинаковыми интересами и ценностями, поддержка стремления человека к самовыражению.

Отдельное внимание уделяется такому свойству интернет-общения как анонимность. Ведь именно эта самая мнимая анонимность и является одним из краеугольных камней на которых строится общение в Интернете. По словам А.Е. Жичкиной [2] эта характеристика многогранна: из-за физического отсутствия участников разговора можно свободно выражать свои чувства, скрывать их или же вовсе выражать те чувства, которые человек в данный момент не испытывает; значение ряда барьеров

общения, обусловленных возрастом, социальным статусом, полом или же внешней привлекательностью становится мало, и вследствие этого возникает возможность создать о себе практически любое впечатление. Поэтому обогащаются не только возможности самораскрытия человека, но и возможность создания образа по своему выбору. Следствием анонимности и защищенности является субъективная безопасность Интернета.

Однако хорошо известно, что чувство анонимности в Сети иллюзорно-практическое, все действия в Интернете могут быть отслежены. Но, не смотря на то, что человеку хорошо известно, что за ним могут наблюдать, виртуальность предстает перед ним анонимной, так как это наблюдение не является визуальным. По этой причине возможность говорить от лица другого человека приводит к чувству анонимности, ощущению одиночества в толпе. Вместе с чувством анонимности приходит и состояние, называемое «расторженностью». Л.О. Пережогин высказывает мнение, что в среде, обусловленной отсутствием различных внешних ограничений, которые регулируют поведение в реальном мире (материальных ограничений, моральной цензуры и художественной критики) беспрепятственно могут реализоваться разного рода патологические идеи, что далеко не всегда является положительной стороной всемирной сети [2].

Также представляет интерес рекреационная сторона сети. Рекреационная деятельность в Интернете осуществляется благодаря существованию в киберпространстве разного рода игр. В игре создается особая реальность, с возможностью обратимости событий, с заданными миссиями и установками, и готовым к использованию потенциалом действия - это те самые свойства, которые позволяют говорить о особой “игровой реальности”. Игрок, попадая в виртуальную реальность, оказывается в безопасной для тела ситуации. В результате психика игрока и матрица игры в своем смещении создают фантазийную реальность, в которой персона игрока превращается в героя, благодаря сосредоточению внимания на игровой действительности и отвлечения от реальности. Многие ролевые игры позволяют игрокам вжиться в роль, приобрести дополнительный опыт и, тем самым, раскрыть новые грани своей личности. Однако компьютерные игры способны вызывать зависимость, которая способна разрушить моральные нормы и психическое здоровья игрока, подвергшегося этой зависимости.

Л.О. Пережогин говорит о Интернете как о метоперсонифицирующей среде [2], потому как в сети личность не только актуализируется, но и развивается. Также по мнению некоторых авторов процесс развития личности в Интернете приобретает свойства активности, произвольности и целенаправленности. Субъект в сети получает возможность осмыслить мотивационные ориентиры собственной деятельности, а также свойства «идеального Я», благодаря чему, складываются условия, позволяющие осознавать «составные части» своей личности и развивать навыки, связанные с управлением этими частями [2]. Поэтому можно сделать вывод, что множественность и изменчивость идентичности в виртуальной коммуникации отражает развертывание структуры собственной личности и исследование породивших их потребностей.

Еще одной немаловажной темой является проблема идентичности в Интернете, благодаря тому, что деятельность в киберпространстве требует от человека решения задачи на самоопределение. Еще в середине 20 столетия существовала устойчивая точка зрения, что ярко выраженная моноидентификация является одним из главных условий стойкого психического здоровья и жизненного успеха, то в начале 21 века стал очевидным адаптивный потенциал стиля поведения, который называется «протеическим». В данном смысле, Интернет берет на себя роль инкубатора личности, способной жить в стохастическом, «текущем», быстро меняющемся мире.

Продуктом, выращиваемом в этом инкубаторе, становится виртуальная личность, обладающая виртуальной идентичностью, в связи с чем, появляется комплекс проблем, связанных с факторами, определяющими ее параметры, с соотношением виртуальной и «реальной» идентичности, в том числе, их возможным взаимным влиянием.

Согласно данным А. Жичкиной [1], влияние Интернет-коммуникации на идентичность пользователей исследуется в рамках двух направлений: исследование влияния Интернет-коммуникации на социальную идентичность пользователя и исследования причин создания «виртуальных личностей». Автор выделяет две группы причин: мотивационные (удовлетворение уже имеющихся желаний) и «поисковые» (желание испытать новый опыт как некоторую самостоятельную ценность). В первом случае создание виртуальной личности выступает как компенсация недостатков реальной социализации. Такая виртуальная личность может существовать как «для себя», осуществляя «идеал Я», или, наоборот, реализуя деструктивные тенденции пользователя, так и «для других», с целью произвести определенное впечатление на окружающих. Во

втором случае виртуальная личность создается для расширения уже имеющихся возможностей реальной социализации, получения нового опыта

Таким образом, влияние сети на личность современного человека велико. Возможно, впервые в истории ребенок начинает превосходить своих родителей. Эта смена компетенций приводит к тому, что взрослый человек перестает быть носителем и транслятором культуры. Культура перестает быть вертикальной, так как доступ ко всем знаниям открыт одновременно, и функцией учителя становится дозировка и сортировка предоставляемых ученику знаний; авторитеты в горизонтальной культуре не играют значимой роли, и информация становится анонимной (это культура без ссылок на первоисточники).

Существенные изменения происходят и в сфере общения. Интернет формирует так называемую «легкую социальность»: особую форму отношений, которая ни к чему не обязывает, что ведет к укреплению социального спокойствия. И надо помнить, что длительная активность в сети способствует развитию у человека определенных черт: «уход в себя»; снижение социальной и физической активности; снижение зависимости от социума и рост нонконформизма; повышение способности к дифференциации; повышение рациональности в суждениях и поведении.

Список литературы

1. Жичкина А.Е. Взаимосвязь идентичности и поведения в Интернете пользователей юношеского возраста : Дис. ... канд. психол. наук. М., 2001. 199 с.
2. Пережогин Л.О. Интернет-аддикции в подростковой среде, режим доступа: <http://www.rusmedserv.com/psychsex/main003.htm> (дата обращения 19.03.2014).
3. Шевчун В.Н. Новая социальная реальность в контексте становления информационно-коммуникационных технологий. Ростов н/Д: СКНЦ ВШ ЮФУ, 2013. 138 с.