

## ПРОБЛЕМЫ НРАВСТВЕННОЙ САМООРГАНИЗАЦИИ ЛИЧНОСТИ В «СЕТЕВОМ ОБЩЕСТВЕ»

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь

Александров С.А.

Пушкина Т.А. – к.ф.н., доцент

В работе рассматривается сущность феномена « сетевого общества », а также основные проблемы формирования и нравственной самоорганизации личности. Материал основан на данных собственных социологических исследований.

Наиболее ярким и значимым для общества феноменом конца XX – начала XIX века без сомнения является повсеместное распространение компьютерных технологий и связанное с ним увеличение роли генерируемой техническими средствами виртуальной реальности. Значение данного феномена для социума трудно переоценить и, пожалуй, можно сравнить лишь с такими поворотными точками человеческой истории, как неолитическая и промышленная революция, приведшими к полной реструктуризации всего уклада жизни общества.

Следствием развития информационных технологий стало возникновение качественно нового пространства, генерируемого на физической базе технических вычислительных средств – виртуальной реальности, которую можно рассматривать как особый вид реальности (пространства), наполненный реальными, но не субстанциональными объектами[1].

Одной из наиболее важных отличительных черт виртуальной реальности является нивелирование значения физического расстояния, разделяющего источники данных, служащих основой для генерации и определения поведения объектов, наполняющих данную реальность. Данная особенность является следствием высокого уровня развития сетевых технологий, позволяющих обеспечить обмен данными между любыми узлами сети с достаточно высокой скоростью, чтобы время обмена данными было пренебрежимо малым с точки зрения человеческого восприятия, и, как следствие, обеспечить слияние « отдельных » виртуальных реальностей, генерируемых различными вычислительными средствами в одну « общую » виртуальную реальность. Таким образом, виртуальную реальность, генерируемую современными техническими средствами, можно рассматривать как особый вид реальности, для которой свойственно наличие связи с объективной реальностью по времени, но отсутствие пространственной связи.

На сегодняшний день наблюдается всё более полный перенос самых разнообразных аспектов человеческой жизни и деятельности в пространство виртуальной реальности. Перенос значительной части коммуникативных взаимодействий в область виртуальной реальности позволяет говорить о возникновении феномена « сетевого общества ».

Однако общение по сети не является естественным для человека способом взаимодействия, и, как следствие, имеет ряд особенностей по сравнению с традиционным способом межличностной коммуникации в психологическом аспекте. Для более детального изучения проблемы было проведено собственное социологическое исследование среди студентов трех ведущих ВУЗов страны (БГУИР, БГМУ, БГУ). С целью повышения уровня релевантности результатов, для исследования были выбраны респонденты, занимающиеся изучением различных направлений науки: технические науки (факультет компьютерных систем и сетей БГУИР), естественные науки (педиатрический факультет БГМУ), гуманитарные науки (исторический факультет БГУ). Количество опросных листов, содержащих валидные данные, составило 191 экземпляр.

Результаты исследования показали, что 77.5% опрошенных имеют постоянный доступ к компьютеру с выходом в интернет, 18.8% – только к компьютеру, и лишь 3,7% не имеют постоянного доступа к компьютеру.

47,4% респондентов, которые смогли выделить для себя приоритетную цель времяпровождения в интернете, назвали поиск информации, необходимой для работы либо учебы, или соответствующей личным интересам и увлечениям, 45.6% – общение через интернет, 7% – online игры.

69,9% респондентов, признавших, что они иногда испытывают дискомфорт при общении с противоположным полом, отметили, что при общении через интернет дискомфорт испытывается реже или не испытывается вообще, что наглядно иллюстрирует феномен деперсонализации личности в сети. Деперсонализация позволяет пользователю сети чувствовать себя более расковано, снимает моральные ограничения, снижает значимость нравственно-этических ценностей.

95,8% отдадут предпочтение общению « при личном контакте ». Лишь 0,6% респондентов считают, что общение по сети способно в полной мере заменить полноценное общение с человеком, 21,1% – считают, что способно в некоторой степени и 78,3% – считают, что общение по сети не способно заменить общения при личном контакте. Но при этом 27,2% респондентов отметили, что им сложно или очень сложно отказаться от общения через интернет. Данная статистика наглядно демонстрирует сколь значимую роль играет коммуникация посредством сети и позволяет говорить об актуализации проблемы сетевой зависимости для нашего общества. Об этом также говорят и следующие данные: всего 28.5% опрошенных сообщили, что никогда не испытывали дискомфорт при долгой изоляции от компьютера. И лишь 19.9% никогда не ловили себя на мысли, что они бесцельно « бродят » по своему компьютеру или интернету.

82,1% респондентов отметили, что они играют в компьютерные игры с различной периодичностью, причем 34,2% играют чаще 3-х раз в неделю. Из них 40% выделили, как цель игры, возможность погрузиться в иную реальность, и 26,2% – возможность попробовать себя в сферах деятельности, недоступных в повседневной жизни. 33,3% респондентов, играющих в компьютерные игры, признали, что им сложно или очень сложно отказаться от компьютерных игр. Таким образом, зачастую виртуальная реальность в определенной мере вытесняет реальность объективную из субъективной реальности индивида, являясь более привлекательной и «комфортной» для него. Подобное воздействие оказывает мощнейшее влияние на систему личностных ценностей индивида, формирующуюся под влиянием зачастую искаженных морально-нравственных императивов компьютерных игр.

Как упоминалось ранее, перенос взаимодействий в область виртуальной реальности позволяет нивелировать роль расстояния, разделяющего физические объекты в объективной реальности. Таким образом, субъекты коммуникации, взаимодействующие посредством сети, как бы «стягиваются в одну точку», что приводит к «наложению» культур, носителями которых являются субъекты взаимодействия, зачастую характеризующихся значительно различающимися нравственно-ценностными системами, что в результате может приводить к их размыванию и смешению. Формируется мультикультурная среда, пребывание в которой может значительно затруднить процесс нравственной самоорганизации формирующейся личности.

Помимо этого, для типичного представителя сетевого общества характерно так называемое «информационное обжорство», т.е. ежедневное пребывание в среде перенасыщенной информацией. Избыток информации, как и ее недостаток, а также связанный с увеличением объемов обрабатываемой информации глобальный дефицит времени на ее осмысление являются мощными дистрессорами. Постоянное нахождение в условиях избыточного насыщения информацией и связанного с этим стресса оказывает деструктивное воздействие на психическое состояние человека и, как следствие, деформирующее воздействие на его личность. При этом процент побочной информации, зачастую противоречащий морально-этическим нормам и устоям общества, столь высок, что позволяет говорить о «информационном загрязнении» сетевой среды.

Таким образом, на сегодняшний день имеют место уникальные с историко-культурной точки зрения социокультурные условия формирования личности. Повсеместное распространение информационных технологий накладывает значимый отпечаток на процесс формирования личности и ее нравственную самоорганизацию. Деперсонализация личности в сети в сочетании со свободным доступом к информации любого рода и характера создает предпосылки для размывания моральных и нравственно-этических ценностей личности индивида сетевого общества. Мультикультурность сетевого пространства приводит к размыванию нравственно-ценностных систем традиционных культур и также создает дополнительные сложности для гармоничного развития и самоорганизации не полностью сформировавшейся личности.

Итак, роль воздействия виртуальной реальности на развитие и самоорганизацию личности современного человека с течением времени только возрастает. Непрерывно повышается степень интеграции виртуальной реальности с реальностью объективной. На сегодняшний день наблюдается интенсивное развитие технологий «дополненной реальности», позволяющих расширить объективную реальность виртуальными объектами, тем самым увеличивая ее информационное наполнение. Очевидно, что в данных условиях весьма актуально всестороннее изучение и осмысление феномена «сетевого общества» и связанных с ним процессов и явлений, включая проблемы нравственной самоорганизации личности в «сетевом обществе».

Список использованных источников:

1. Хоружий, С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. / С.С. Хоружий // О старом и новом / С.С. Хоружий. — СПб.: Алетейя, 2000. — С. 311 — 353.