

УДК 130.2

АМБИВАЛЕНТНОСТЬ СОЦИАЛЬНО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИХ ПОСЛЕДСТВИЙ ИНФОРМАТИЗАЦИИ

Штанько В. И.

Рассматривается влияние современных информационно-компьютерных технологий на личность. Особое внимание уделяется анализу проблемы конструирования идентичности «Я» в виртуальной реальности.

Ключевые слова: Информатизация, виртуальная реальность, идентичность, личность.

Процессы становления информационного общества формируют новую социокультурную среду, которая существенно влияет на деятельность, общение и сознание человека в обществе, основным капиталом, способом производства и ресурсом которого становится информация. Мощь сетевых технологий многократно умножается благодаря новым технологиям мультимедиа и виртуальной реальности, которые обещают новые миры и переживания. Технологически продуцируемые виртуальные реальности, вовлекая человека в новые формы существования, оказывают значительное влияние на человека, имеющее противоречивый характер.

Перед философской антропологией встает задача изучения и адекватной интерпретации этих процессов, поиск адекватных ответов на вызовы информационной цивилизации и адаптации к ним человека. В решении этой проблемы вопросов больше, чем ответов. Часто психологами, культурологами, социологами, философами делается акцент на односторонней – позитивной или негативной – оценке наблюдаемых преобразований. Однако все больше осознается тот факт, что обусловленные современными информационными технологиями глобальные социально-антропологические трансформации имеют амбивалентный характер и необходим взвешенный и детальный их анализ.

Рассмотрим некоторые проблемы возможных социально-антропологических трансформаций, происходящих под влиянием современных информационно-компьютерных технологий, исходя из принципиально амбивалентного характера их влияния на человека.

Одним из факторов, оказывающим существенное влияние на человека, является система коммуникации, коммуникативное пространство, в котором живет человек. В коммуникационных и информационных технологиях заложена уникальная возможность - определять особенности восприятия человеком тех или иных событий, формировать его вкусы, пристрастия, мировоззрение, поведение. Можно сказать, что определенная система коммуникации, господствующая в обществе, моделирует и управляет аксиологическим полем на локальном и глобальном уровнях (управляет и **манипулирует сознанием**).

Компьютерная революция 80-х годов XX в., создание сети Интернет стали основой существенной трансформации системы коммуникации - создания

глобального коммуникативного пространства, о котором писал Маклюэн. Интернет как особый виртуальный мир, созданный с помощью новейших компьютерных и сетевых технологий, втягивает в свои сети множество пользователей, изменяя стереотипы их мировосприятия и способ жизни. Поколение, выросшее в тесном общении с компьютерами, электронными играми, мобильной связью, не может не отличаться в духовно-мировоззренческом плане. Речь идет не только о навыках владения вычислительной техникой, но и об изменениях фундаментальных духовно-культурных структур, понятий и представлений: иначе организуется внутренний мир, развиваются интеллектуальные способности не просто быстрее и разностороннее, но и в ином социально-культурном измерении.

Всемирная сеть создает новую символическую среду, которая радикально трансформирует пространство и время, фундаментальные измерения человеческой жизни. Наиболее репрезентативной формой такой символической среды является созданная на основе новейших информационно-компьютерных технологий виртуальная реальность. Многие исследователи считают ее создание главным культурным событием, которое может оказать существенное влияние на наше сознание [1, с.19-26]. «Консенсус распадается. На персональном уровне мы находимся в окружении образов, противоречивых и несоизмеримых. Старые идеи влияют на нас в форме бестелесного отображения. Мы живем в бестелесной отображенной (виртуальной) культуре» [2, с.181], в мире блип-культуры, которая формирует так называемое «клиповое» сознание (О. Тоффлер). Однако, постоянно соприкасаясь с «блипами» - информационными сообщениями, отрывками с песни или стихотворения, заглавием, коллажем и т.п., привыкая к языковым играм и скоростным потокам информации, человек разрушает способность рефлексии. Это, по мнению Н.В. Громыко, может вызвать непоправимые деструкции в мышлении и сознании – породить хаотизм, клиповость сознания, разрушить способность сосредотачиваться и удерживать в сознании какой-то один идеальный объект [3, с.16].

«Клиповое» сознание становится умонастроением эпохи, символы и образы культуры под колоссальным влиянием научно-технического прогресса формируются и изменяются столь стремительно, что человек не способен их «впитывать», соотнося с предшествующими ценностями. По мнению В.В. Миронова, люди «начинают их попросту потреблять», и доминирующим фактором оказывается не смысл или качество продукта, а система его распространения (тиражирования) [4, с.37]. Это создает благоприятные условия для манипулирования сознанием. Многие исследователи обеспокоены тем, что намечается опасная тенденция шаблонизации человека, зомбирования, утраты индивидуальности. В истории человечества не было подобных средств массового воздействия на сознание и психику человека и на общественное сознание. Маркузе утверждает, что «виртуальная реальность становится главным наркотическим средством управления людьми, манипуляции социумом через производство символов, создание управляемой виртуальной толпы, состоящей из атомизированных извне ориентированных «одномерных» людей».

Современные информационные технологии привнесли в коммуникативное пространство образы и звуки, которые воздействуют на людей, минуя стадию рефлексии, они заставляют повиноваться им. Аудиовизуальные средства могут как бы навязывать индивиду конкретное, образное восприятие информации, которое рационально контролируется в меньшей степени, что создает возможности для манипулирования сознанием как отдельного человека, так и общества в целом (погружение в мир виртуальной реальности позволяет навязывать им определенные формы поведения, необходимые манипулятору).

Благодаря систематическому погружению людей в электронные виртуальные миры формируются такие деструктивные установки личности, как стремление к быстрому удовлетворению потребности при малых затратах усилий, настрой на пассивные способы защиты при встрече с трудностями, установка на неприятие собственной ответственности за совершаемые поступки, установка на предпочтение эгоцентрических мотиваций альтруистическим, тенденция довольствоваться временным и не вполне адекватным потребностям результатом деятельности. Это достаточно опасная тенденция ведет в итоге к росту многочисленной армии лиц асоциально настроенных.

Создание и использование виртуальных реальностей на основе новейших информационно-компьютерных технологий созвучны фундаментальным философским проблемам, связанными с проблемами деконструкции субъекта в культуре постмодерна. В их организации находят воплощение практически все основные мировоззренческие установки постмодерна – плюрализм, децентрация, фрагментарность, интертекстуальность. В исследованиях постмодернистов (Ж. Бодрийера, Ж. Делеза и др.) обосновывается мысль, что в виртуальной реальности происходит слияние субъекта и симулякра (знака, который творит свое собственное бытие); субъект превращается в собственный симулякр. Т.е. физически, телесно оставаясь в реальном мире, ментально он переходит в мир виртуальный, в пространство симулякров, где наделяется новым телом, которое не имеет ничего общего с телесностью. Возникает состояние определенной расщепленности целостности индивида, который одновременно пребывает в двух пространствах: уютно расположившись за столом, окруженный компьютером и периферийными устройствами, он, одновременно, ощущает себя иным существом, движение которого он видит на экране монитора и управляет им. Создается эффект двойственного существования, обладания двумя самостями.

Современный человек все больше погружается в виртуальные имитационные реальности, часто не отдавая себе отчета, куда это его может завести. Используя Интернет, мы погружаемся в пространство мировой инфосферы, которое как остроумно заметил Дуглас Ришкофф, оказалось живым и все более втягивает нас в себя, заменяя все виды общения. Общение, опосредованное современными информационно-компьютерными и телекоммуникационными технологиями, вытесняют реальное живое общение. Происходит замена реального общения иллюзией общения в различных анонимных чатах, конференциях. При этом тип общения, опосредованный Интернетом, предстает как безличный обмен блоками информационных текстов. Это может способствовать, с одной стороны, аутизации

(замкнутости и неразговорчивости, отсутствию интереса к другим людям, непониманию их действий, чувств, мотивов) детей и подростков, вести к неадекватным эффектам в процессах социальной перцепции, с другой - для некоторых застенчивых людей может оказаться полезными анонимность общения и возможность осуществления структурного контроля при взаимодействии посредством электронной почты.

Будучи особой формой бытия, виртуальная реальность формирует новые потребности, гедонистические ориентации, роли, фобии, игровые образы собственного Я [5, с.13]. Пребывая в такой реальности человек по-новому ощущает бытие, находит новый телесный образ; может изменять пол, свой фенотип и выбирать имя-образ; наделенные виртуальными телами люди могут непосредственно взаимодействовать в киберпространстве. Чаще всего в виртуальной реальности проектируется то, что представляется неизменным обыденному сознанию, становятся актуальными наши скрытые желания, манифестируется бессознательное. Часто люди начинают воспринимать компьютеры как продолжение своей личности в "пространстве", отражающем их вкусы и интересы. В терминах психоанализа, компьютеры и киберпространство можно рассматривать как тип "промежуточного пространства" (transitional space), расширяющего внутренний психический мир человека. Это состояние может настолько захватывать, что временами происходит растворение собственного "Я" и отождествление, к примеру, с личностью персонажа игры, проходящей на экране. У человека, которой пребывает в ВР, создается впечатление, что он непосредственно принимает участие в событиях, что между ним и событиями нет никаких промежуточных звеньев. Новые степени свободы и реалистичности получают игры и фантазии человека, при этом еще больше уменьшается грань, которая отделяет обычные реальности от воображаемых. Переживания в виртуальных реальностях по силе и реалистичности могут сравниться с психоделическими влияниями.

Исследователей пугает высокая степень иллюзорности, которая достигается в виртуальных реальностях, особенно в условиях массового увлечения новыми технологиями. Думающие разработчики технологий ВР и ответственные ученые начинают осознавать проблемы и опасности, с которыми столкнется человек, используя ВР. ВР все чаще внушает человеку опасение, несмотря на всю привлекательность и привязчивость. В ней чувствуется вполне определенная угроза уникальности человека и некоторым его прежде неоспариваемым особенностям. ИКТ порождает новые риски.

Исследование, проведенное специалистами в Станфордском университете и в университете Карнеги-Меллона в США, свидетельствуют о том, что интенсивное использование Интернета ведет к сужению социальных связей вплоть до одиночества, сокращению внутрисемейного общения, развитию депрессивных состояний [6, с.19-26].

Одним из важных аспектов социально-антропологических трансформаций, обусловленных широким использованием новых информационно-компьютерных технологий, является проблема идентичности личности. Многие исследователи, в частности Энтони Гидденс и Зигмунд Бауман, утверждают, что мы живем в эпоху

кризиса идентичности: впервые для человека стало актуальным не идентификация с группой, этносом, государством, а стремление уйти от общественных связей. Шерри Теркл, профессор социологии и психологии Массачусетского технологического института, исследуя влияние компьютеров на детскую психику, еще в 1984 г. писала о том, что “компьютерная культура угрожает разрушить идею личного Я” [7, с.309]. Необходимость углубленного изучения этой проблемы актуализировалась в связи с тем, что мощь сетевых технологий многократно умножилась благодаря новым технологиям мультимедиа и виртуальной реальности.

В виртуальной реальности, связанной с MUD (серверами или областями, где много пользователей ведут параллельное и совместное общение, чаще всего анонимное), можно выбрать для себя любую идентичность, введя ее параметры в компьютерную сеть. Все зависит от желаний и фантазий самих пользователей. Мы занимаемся самотворением, находясь в виртуальной реальности, и серверы MUD или IRC делают возможным общение с другими такими же множественными идентичностями: “Интернет выступает еще одним элементом компьютерной культуры, способствующим понятию об идентичности как множественности. В Интернете, люди способны создавать себя, перемещаясь в нескольких “Я”. Формируется убеждение, что идентичности можно при необходимости принимать и сбрасывать как при смене наряда.

Характеристики “Я” конструируются ежеминутно в интеракции, а не получены заранее в виде готовых ролей. Они “подвижны”, “текучи”, “децентрализованы”, “размыты” и “непрозрачны”. Исследуя эту реальность и ее влияние на личность человека Ш. Теркл, отмечает, что MUD – это не только место, в которых “Я” является множественным и сконструированным языком, в них также люди и машины находятся в новых отношениях друг к другу, даже могут приниматься друг за друга. В этом смысле, они являются побудительными объектами для обдумывания человеческой идентичности и, шире, набора идей, которые мы знаем под именем “постмодернизм”.

Возможность конструировать идентичность в сети Интернет приводит к возникновению ряда интересных проблем связанных с существованием виртуальных “Я”. Это дает основание рассматривать Интернет как своего рода социальную лабораторию по созданию и перестройке личности, характеризующую современную эпоху – эпоху постмодерна. Человек может использовать мир виртуальной реальности для экспериментирования над своей психикой, например, испытывать необычные чувства, погружаясь в измененное состояние сознания; безопасно экспериментировать со своей сексуальной ориентацией для лучшего понимания себя, меняя пол в виртуальной среде (с женского на мужской или наоборот).

Виртуальность личности, практикуемая активными пользователями Интернет, неизбежно вызывает отчуждение всего реального: собственного тела, объективного социального статуса и т. д. Отчуждение в данном случае означает скорее не полный отрыв, а отстранение, своего рода дистанцирование. Такие атрибуты личности, как стабильная самоидентификация, индивидуальный стиль исполнения социальных ролей, активными пользователями Интернет утрачиваются;

сознательно или неосознанно ими формируется *размытая* или *изменчивая* идентичность.

Как относиться к попыткам многих пользователей Интернета менять идентичность и создавать множественную "сетевую" идентичность? Однозначный ответ на этот вопрос пока не возможен. Но важно то, что озабоченность телесностью идентичности в киберпространстве позволяет осознать тот факт, что параметры рода и пола постоянно конструируются, а не даны от рождения. Так, Ш. Теркл пишет, что "когда идентичность определялась как единая и прочная, было относительно просто отделять девиацию от нормы и подвергать ее цензуре. Более подвижное чувство "Я" дает больше возможностей для признания разнообразия. ... Мы больше не ощущаем необходимости исключать то, что не подходит». Вместе с тем она же отмечает, что «идентичность множится и разлагается, оставляя привкус тревоги и беспокойства». Возникает новый фундаментальный страх, явно имеющий отношение к Страху «не быть» у Хайдеггера - боязнь раствориться в искусственной, им же созданной реальности.

Технология меняет нас как людей, меняет наши отношения и ощущение самих себя. Возникновение новой, виртуальной цивилизации, появление Homo Virtualis - человека, ориентированного на виртуальность, очевидно. Как отразятся все эти процессы на психике, сознании человека, который долгое время находится в виртуальной реальности, в ситуации смены идентичности? Сможет ли он безболезненно приспособиться к таким ситуациям? Не отступит ли реальный мир под натиском виртуального? Сегодня к исследованию этих проблем только приступают. Несомненно то, что новая практика вхождения в виртуальные миры поднимает фундаментальные вопросы о наших обществах и о нас самих, в культуру современного общества входят «новые технологические способы бытия в мире» (Л. Маккерфи), которые требуют глубокого осмысления. Необходимо ответить на вопрос - какой антропологический вызов таится за широким распространением и использованием новых информационно-компьютерных технологий.

Список литературы

1. Myron W. Krueger. Artificial reality: Past and future // Virtual reality: theory, practice and promise / Ed. Sandra K. Helsel and Judith Paris Roth.Meckler. – Westport and London . 1991. – p.19-26
2. Тоффлер О. Третья волна. – М., 2000. – С.181.
3. Новые информационные технологии и судьбы рационализма в современной культуре. Круглый стол // Вопросы философии, №12, – 2003. – с.16.
4. Миронов В.В. Коммуникационное пространство как фактор трансформации современной культуры и философии // Вопросы философии. №2. – 2006. – С.37
5. Новые информационные технологии и судьбы рационализма в современной культуре. Круглый стол // Вопросы философии, №12. – 2003. – с.13
6. Myron W. Krueger. Artificial reality: Past and future // Virtual reality: theory, practice and promise / Ed. Sandra K. Helsel and Judith Paris Roth.Meckler. – Westport and London . 1991, – P 19-26
7. Turkle S. The Second Self. Computer and Human Spirit. New York, 1984. – 309 p.

Штанько В. І. Амбівалентність соціально-антропологічних наслідків інформатизації.

Аналізується вплив сучасних інформаційно-комп'ютерних технологій на особистість. Особлива увага приділяється розгляду проблеми конструювання ідентичності „Я” в віртуальній реальності.

Ключові слова: *інформатизація, віртуальна реальність, особистість, ідентичність.*

Shtanco I. A. Ambitendency social-anthropological consequences of informatization.

The modern information and computer technologies effect on personality is analyzed. Special attention is given to the problem of self-identity formation in virtual reality.

Key words: *informatization, virtual reality, personality, identify.*

Поступило в редакцію 11.11.2007