

О. И. Бычкова*, Н. А. Костина*

КОНСТРУИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ ЛИЧНОСТЕЙ В ПРОСТРАНСТВЕ МЕДИАКУЛЬТУРЫ

В статье рассматриваются особенности конструирования виртуальных личностей как фактора развития человека, совершенствования его способностей, формирования социальных ролей. С другой стороны, в отличие от человека традиционной культуры, человек «медиакультуры» превращается в набор образов, созданных им самим. Поэтому, создание виртуальных личностей в Интернет-среде может свидетельствовать об ограничении самореализации человека в реальной жизни.

Ключевые слова: медиакультура, конструирование, виртуальное пространство, Интернет, виртуальная личность.

Bychkova Olga I., Kostina Natalia A.

Constructing of virtual personalities in the space of media culture

The article touches upon the features of the constructing of virtual personalities as a factor in human development, improving its abilities, formation of social roles. On the other hand, people living in "media culture" turn themselves into a set of images created by themselves unlike people from traditional culture. Therefore, the creation of virtual personalities in the Internet environment may indicate the limitation of self-realization in real life.

Keywords: media culture, design, virtual space, Internet, virtual identity.

Развитие информационных технологий и, в частности, широкое использование Интернет – порождает ряд проблем, связанных с осуществлением человеческой деятельности.

Интернет предоставляет ряд возможностей для реализации человеческой идентичности и расширения выбора возможных путей творческой активности. Нахождение в виртуальном пространстве позволяет

* БЫЧКОВА Ольга Ивановна – кандидат экономических наук, доцент, начальник отдела научно-образовательных проектов и программ Южного филиала Российского института культурологии, г. Краснодар, РФ (e-mail: bychkovaoi@mail.ru);

BYCHKOVA Olga I. – Ph.D. Candidate (Economics and Management of the National Economy), Associate Professor, Head of the Department of Scientific and Educational Projects and Programs of the Southern Branch of the Russian Institute for Cultural Research, Krasnodar, Russia (e-mail: bychkovaoi@mail.ru).

* КОСТИНА Наталья Анатольевна – кандидат педагогических наук, ведущий научный сотрудник отдела научно-образовательных проектов и программ Южного филиала Российского института культурологии, г. Краснодар, РФ (e-mail: kostnat72@mail.ru);

KOSTINA Natalia A. – PhD Candidate (Library Science, Bibliography and Bibliology), Senior Research Fellow, Department of scientific and educational projects and programs of the Southern Branch of the Russian Institute for Cultural Research, Krasnodar, Russia (e-mail: kostnat72@mail.ru)

формировать собственную виртуальную личность либо ее заимствовать в различных видах.

Применение компьютерных сетей ведет к значительным структурным и функциональным изменениям в психической деятельности человека. Эти изменения затрагивают познавательную, коммуникативную и личностную сферы. Происходят изменения в общей и психологической культуре человека.

Культура является многозначным понятием, поэтому рассматривается в широком и узком смысле. «В широком смысле культура есть совокупность проявлений жизни, достижений и творчества народа или группы народов» [5, С. 229]. Это определенная, исторически обусловленная форма общественного бытия. Культура выступает как «неотъемлемый атрибут, свойство человеческого существования» [2, С. 16].

В российском менталитете «культурный человек» - это «человек, отвечающий нормам социокультурного развития данного общества во всех нормах своей жизнедеятельности, социального взаимодействия» [2, С. 12]. Так понимаемая культура (или общая культура) выступает как универсальный духовный регулятор не только поведения, но и всей жизнедеятельности человека.

Психологическая культура – это продукт социализации, образования и воспитания.

По мнению О. И. Моткова, психологическая культура – «это комплекс развитых специальных потребностей, способностей и умений человека» [4]. Психологическая культура проявляется в самоорганизации и саморегуляции любой жизнедеятельности человека, различных видов его базовых стремлений и тенденций, отношений личности к себе, к близким, миру в целом. С ее помощью человек более гармонично учитывает как внутренние требования психики, тела, так и внешние требования жизни. Уровень психологической культуры можно осознанно повышать в процессе саморазвития.

Как считает Л. С. Колмогорова, базисная психологическая культура личности определяется «наличием характеристик, параметров, определяющих готовность эффективно решать широкий круг повседневных задач независимо от особенностей узких, специальных видов деятельности, выполнять широкий спектр социальных ролей безотносительно к конкретной профессиональной деятельности» [3].

Психологическая культура личности не может рассматриваться вне контекста той культуры, в которой человек вырос, живет. Она содержит в себе черты как общечеловеческой, так и национальной культуры, «вычерпывая ее достояние в пространстве и времени» [3].

Взаимодействуя с медиакультурой, как с совокупностью информационно-коммуникативных средств, способствующих формированию

общественного сознания и социализации личности, психологическая культура индивидуума развивается в сторону медиатизации и виртуализации.

Рассматривая «виртуальное» как подсистему медиакультуры, необходимо признать относительную самостоятельность изучаемого явления. Интернет сегодня - это самый колоссальный источник информации, который знает человечество. Но его оперативность, быстрота и доступность позволяют использовать Интернет не только как инструмент для познания, но и как инструмент для общения.

Многочисленные исследования виртуальной аудитории показали, что на данный момент подавляющее большинство пользователей Рунета составляют студенты и люди с высшим образованием. Что касается типа образования, то преобладает техническое образование, затем следует гуманитарное. Эти данные объяснимы тем фактом, что для полноценной работы Интернетом необходимы знания, как самой сети, так и компьютера. Согласно И. А. Шевченко [6] среди причин обращения к Интернет как инструменту общения выделяют:

- недостаточное насыщение общением в реальных контактах;
- возможность реализации качеств личности, проигрывания ролей, переживания эмоций, по тем или иным причинам фрустрированных в реальной жизни.

Подобная возможность обусловлена вышеперечисленными особенностями общения посредством сети - анонимностью, нежесткой нормативностью, своеобразием процесса восприятия человека человеком. Желанием переживания тех или иных эмоций объясняется, вероятно, и стремление к эмоциональному наполнению текста.

Общение посредством Интернет имеет свои специфические особенности. Среди этих особенностей И. А. Шевченко отмечает следующие [6]:

1. Анонимность. Несмотря на то, что иногда возможно получить некоторые сведения анкетного характера и даже фотографию собеседника, они недостаточны для реального и более или менее адекватного восприятия личности. Кроме того, наблюдается укрывание или презентация ложных сведений. Вследствие подобной анонимности и безнаказанности в сети проявляется и другая особенность, связанная со снижением психологического и социального риска в процессе общения - аффективная раскрепощенность, ненормативность и некоторая безответственность участников общения.

2. Свообразие протекания процессов межличностного восприятия в условиях отсутствия невербальной информации. Как правило, сильное влияние на представление о собеседнике имеют механизмы

стереотипизации и идентификации, а также установка как ожидание желаемых качеств в партнере.

3. Добровольность и желательность контактов. Пользователь добровольно завязывает контакты или уходит от них, а также может прервать их в любой момент.

4. Затрудненность эмоционального компонента общения и, в то же время, стойкое стремление к эмоциональному наполнению текста, которое выражается в создании специальных значков для обозначения эмоций или в описании эмоций словами (в скобках после основного текста послания).

5. Стремление к нетипичному, ненормативному поведению. Зачастую пользователи презентуют себя с иной стороны, чем в условиях реальной социальной нормы, проигрывают не реализуемые в деятельности вне сети роли, сценарии, ненормативного поведения.

Меняется трактовка сущности человека и его личности. Основным принципом культурной жизни человека становится принцип трансформации. Досуговая (игровая) деятельность проникает во все сферы культурной жизни. Она становится тем многозначнее, чем более раскрывается и раскрепощается человеческая психика. Конструирование действительности становится основополагающим свойством человека. В отличие от человека традиционной культуры, человек «медиакультуры» превращается в набор образов, созданных им самим.

Исходя из данных особенностей, возникает проблема виртуальной идентичности. Восприятие человека человеком в Интернет оказывается отделенным от базовых категорий социального познания, что порождает феномен конструирования виртуальных личностей. Виртуальная личность наделяется именем, часто псевдонимом (ником). Объяснением причин такого конструирования является степень социальной ригидности личности. Выделяется два основных типа социальной ригидности. Первый - это ролевая ригидность, которая проявляется в том, что человек воспринимает себя как исполнителя строго определенного набора ролей. Второй - диспозициональная ригидность, указывающая на наличие установок, определяющих восприятие мира в черно-белых тонах.

Конструирование виртуальных личностей может носить возрастной характер, и связана с самоопределением. При этом виртуальные личности могут выполнять функцию самоверификации. Конструирование виртуальных личностей в Интернете - это отражение изменений структуры идентичности человека (тенденция к множественности идентичности в реальной жизни), которое является отражением социальных изменений [1].

Создание виртуальных личностей может развивать человека, совершенствуя способности в трудовой деятельности, образовании, технологиях, формировании социальных ролей. В то же время, анонимное

нахождение в виртуальном мире под разными масками чаще всего обусловлено проблемами реальной жизни.

Желание конструировать виртуальные личности может быть связано с тем фактом, что в жизни индивидуума нет возможностей для реализации различных аспектов «Я», или же, действительность может быть чересчур нормативной. Это порождает у человека желание преодолеть социальные нормы, что ведет к конструированию ненормативных виртуальных личностей. В частности, это может проявляться в конструировании виртуальных личностей другого пола, или бесполой.

В реальном обществе существуют определенные нормы, которые определяют поведение человека, соответствующее определенному полу. В виртуальном обществе человек избавлен от того, чтобы демонстрировать желательное для своего пола поведение, представляясь в сети как лицо противоположного пола. Если реальное общество ограничивает возможности самореализации человека, у него появляется мотивация выхода в сеть и конструирования виртуальных личностей.

Если же человек полностью реализует все аспекты своего Я в реальном общении, мотивация конструирования виртуальных личностей у него, скорее всего, отсутствует. В таком случае общение в пространстве Интернет носит характер дополнения к основному общению. Но оно может иметь и компенсаторный, замещающий характер. Это происходит в случае формирования Интернет-зависимости.

Использованная литература:

1. Жичкина А. С. Социально-психологические аспекты общения в Интернете // Флогистон. 2007. 14 февр. [Электрон. ресурс]. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/refinf>. (Дата обращения: 06.11.13).
2. Зимняя И. А. и др. Общая культура человека в системе требований государственного образовательного стандарта. М., 1999.
3. Колмогорова Л. С. Становление психологической культуры личности как ориентир современного образования // Педагог. 1997. №3.
4. Мотков О. И. Психологическая культура личности // Школьный психолог. 1999. №8.
5. Философский энциклопедический словарь. М., 1997.
6. Шевченко И. А. Некоторые психологические особенности общения посредством Internet // Флогистон. 2007. 27 мая. [Электрон. ресурс]. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/shevchenko>. (Дата обращения: 06.11.13).

