

Ю. П. Зинченко¹

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ РЕАЛЬНОСТИ И КУЛЬТУРА: РИСКИ СОЦИАЛИЗАЦИИ ЧЕЛОВЕКА В ГЛОБАЛИЗИРУЮЩЕМСЯ МИРЕ

Согласно академику В. С. Степину² сформировавшийся в настоящее время процесс техногенного типа цивилизационного развития порождает ряд специальных проблем не только в диалоге культур разного цивилизационного типа, но и в оценке социальных последствий внедрения конвергентных (нано-, био-, информационных и когнитивных) технологий, которые обуславливают возникновение угроз и рисков социализации человека и становления его системы ценностей.

Система ценностей, закреплённая в общественном сознании, определяет основные цели всей человеческой деятельности и характер государства. Так, в российском обществе традиционно наблюдается приоритет гуманистических духовных ценностей³. Однако процессы глобализации, основанные на

информационно-коммуникационных технологиях, привели к перестройке и переосмыслению всех направлений жизнедеятельности человека на нашей планете: экологии, экономики, организационной деятельности, коммуникации, культуры и гражданского общества⁴. С. Хантингтон⁵ выдвинул предположение, что международные и любые другие отношения в период глобализации подчиняются не традиционному разделению между богатыми и бедными, а культурной парадигме, то есть либо столкновению цивилизаций, либо их диалогу. Неотъемлемой чертой глобализации, по мнению С. Хантингтона, является порождение конфликтов и напряженности в мире из-за религиозной и исторической принадлежности той или иной цивилизации в экономической, культурной и политической сферах.

В то же время нам хотелось бы заострить внимание еще на одном важном измерении глобализации — информационном, рассмотреть влияние происходящих там процессов на социализацию человека и становление его системы ценностей как основной составляющей ментальности человека и всего общества. Современное информационное пространство в значительной степени влияет на массовое и индивидуальное сознание, систему индивидуальных и коллективных установок, государственные и общественные практики. В нашей стране внедряется система электронного правительства, в системе образования активно используются информационные технологии, опосредующие взаимодействие «ученик–учитель», в интимное пространство личной жизни включаются социальные сети. Таким образом, создается новый вид культуры, виртуальный по

глобализации : материалы XI Междунар. Лихачевских науч. чтений. СПб. : СПбГУП, 2011. С. 67–72.

⁴ Beck Ulrich. What is Globalization? Cambridge, 2000. P. 19–20.

⁵ Huntington S. The Clash of Civilizations? // Foreign Affairs. 1993. № 3.

¹ Декан факультета психологии, заведующий кафедрой методологии психологии МГУ им. М. В. Ломоносова, член-корреспондент РАО, доктор психологических наук, профессор, почетный работник высшего профессионального образования РФ. Автор более 150 научных публикаций, в т. ч.: «Клиническая психология сексуальности человека в контексте культурно-исторического подхода», «Методологические аспекты изучения сексуальности», «Философско-психологические аспекты изучения репродуктивной функции человека», «Сексуальное “культурное тело”», «Клиническая психология как новая университетская специальность» (в соавт.), «Патопсихологические аспекты посттравматического стрессового расстройства» (в соавт.), «Эволюция понятия “симптом”» и др. Главный редактор журналов «Вестник Московского университета. Серия “Психология”», «Российский психологический журнал», «Национальный психологический журнал». Президент Российского психологического общества, Председатель Совета по психологии УМО РФ по классическому университетскому образованию, заместитель председателя Экспертного совета ВАК РФ по педагогике и психологии. Лауреат Премии Правительства РФ в области образования.

² Степин В. С. Проблема ценностей в контексте диалога культур // Диалог культур в условиях глобализации : материалы XI Междунар. Лихачевских науч. чтений. СПб.: СПбГУП, 2011. С. 153–156.

³ Запесоцкий А. С. Исторический спор между капитализмом и социализмом как диалог культур // Диалог культур в условиях

форме существования и не привязанный к традиционным культурам по содержанию¹.

Научно-техническое развитие в рамках глобализации позволяет технологически освоить сложные саморазвивающиеся системы, обладающие синкретическими характеристиками, сформировать новые стратегии деятельности человека, расширить возможности познания истины и в то же время погружает человека в рукотворные виртуальные миры с различной системой культурных кодов. Поэтому использование достижений научно-технического прогресса требует этической экспертизы и соотношения с гуманистическими идеалами и ценностями. Создание виртуального информационного пространства как новой среды обитания человека предполагает глубокую психологическую рефлексию последствий воздействия этой среды на ментальность человека и всего общества. Структура и содержание информационного пространства изменяют соотношение рационального и иллюзорного, вымышленного и реально произошедшего и могут привести к глубоким деформациям индивидуального и коллективного сознания через изменение соотношения эмпирического и теоретического. В результате у человека возникает ощущение утраты подлинности жизни, потери социальной идентичности, искажения ментальности, снижение мотивации к целенаправленной активности и построению долгосрочных жизненных планов.

Особенностью современного процесса социализации человека является его погруженность в информационную коммуникацию, которая осуществляется в пространстве виртуальной реальности.

Одна из важных гуманитарных проблем современного этапа развития человеческого общества, которая требует междисциплинарного осмысления, — это риски социализации человека. В структуру социальной ситуации развития (по Л. С. Выготскому²), отношений «ребенок — общественный взрослый», где взрослый выступает как представитель социальных требований, норм и общественных смыслов деятельности, включаются виртуальные образы, симулякры, а в структуру отношений «ребенок — близкий взрослый и сверстник», реализующую индивидуально-личностную коммуникацию, — до трех часов в день взаимодействия в Интернете. В этом пространстве формируется специальная ментальность: особый язык, стиль коммуникации, социальные роли, установки и др.

Информационное пространство сегодняшнего общества значительно отличается от того, что окружало человека 10–15 лет назад, главным образом тем, что в жизнь людей активно вошла *виртуальная реальность*. В обиход вошли такие еще до недавнего времени бывшие «нереальными» сочетания, как «виртуальная корпорация», «виртуальные деньги», «виртуальная демократия», «виртуальное обучение», «виртуальная игрушка», «виртуальная студия» и т. п. Глубина проникновения виртуальности в социальную и индивидуальную жизнь позволяет говорить о «виртуализации» общества. Можно утверждать, что информационные технологии современного общества начинают выступать в своей

виртуальной ипостаси, которая максимально объективирована, предельно конкретна и осязательна.

Виртуальную реальность можно охарактеризовать как *организованное пространство симулякров — особых объектов, «отчужденных знаков», которые, в отличие от знаков-копий, фиксируют не сходство, а различие с референтной реальностью*.

В противоположность актуальной действительности, выражающей целостность, стабильность и завершенность, виртуальная реальность является источником различия и многообразия, феноменом, имманентным самой структуре бытия, воплощающим возможность творческой, генерирующей деятельности. Существует мнение, что человек изначально погружен в виртуальную реальность и переходит из одного виртуального состояния в другое, то есть виртуальная реальность — это та ресурсная среда, которая вскормила и воспитала человека, сформировала его ментальность. Так или иначе люди всегда стремились обустроить окружающий мир, создавая свои миры, по сути являющиеся виртуальными. Их виртуальность обусловлена пресловутыми «идолами» человеческого сознания, из-за которых познание вместо отражения реальности имеет результатом ее симуляцию, то есть создание картины мира, не содержащей ничего общего с изображенным на ней миром и зачастую основанной на пустых, мнимых понятиях.

Из сказанного становится ясно, что такое явление, как виртуальность, не является новым, но осознание роли виртуальной реальности в жизни человека началось с полномасштабного внедрения электронных технологий. Именно информационное общество способствовало утверждению виртуальной реальности в качестве общественно значимого феномена, роль которого позволяет говорить о наступлении «виртуальной цивилизации». Важно отметить, что прежние виртуальные миры существовали в лоне традиционной национальной культуры в форме мифов, легенд, сказок, сценариев мистерий, предрассудков, ритуальных коммуникаций и т. д. Они были основой драматургии произведений, воплощенных в высокохудожественной форме.

Но сегодня симулякры, как элементы виртуального пространства, становятся неотъемлемыми характеристиками, во многом определяющими специфический постмодернистский «образ» информационного общества, которое и создало технологические возможности для реализации ресурсов, до сих пор оставшихся незадействованными в рамках предшествующей социокультурной парадигмы. Кроме того, столь бурное развитие технологий виртуальной реальности обусловлено реальными потребностями в переходе от актуальных к виртуальным способам передачи и освоения информации, особенно в сфере образования. В настоящее время нас окружает океан фактов. Их можно воспринимать как числовые ряды, текст, образы, голос, музыку, но все эти формы актуальны по своей сути, то есть исключают возможность интерактивного взаимодействия. Виртуально построенные объекты воспринимаются человеком в более «живой» форме, чем объекты актуальные, отгороженные ригидными рамками своей данности и завершенности. Это во многом связано с тем, что виртуальная реальность строится по принципу «обратной связи», что позволяет осуществить максимальное вхождение человека в информационное пространство

¹ Смирнов А. И. Информационная глобализация и Россия: вызовы и возможности. М., 2005. С. 10–30.

² Выготский Л. С. Собрание сочинений : в 6 т. М., 1982. Т. 2 : Проблемы общей психологии; М., 1984. Т. 4 : Детская психология.

и активно использовать его в практике общественных коммуникаций и тем самым влиять на формирование индивидуальной и коллективной ментальности. Однако конкретные проявления этого феномена в социальной жизни, влияние виртуальной реальности на жизнь общества провоцируют риски в социализации молодого человека, погруженного в мир симулякров.

Л. С. Выготский считал, что самосознание подростка, а потом и взрослого человека есть социальное сознание, перенесенное внутрь. Оно формируется в социальной ситуации развития, которую он понимал как своеобразные, специфические для данного возраста, исключительные, единственные и неповторимые отношения между ребенком и окружающей его действительностью, прежде все социальной. Она определяет весь образ жизни ребенка, его социальное бытие и особенности его ментальности, является основой для всех преобразований развития. Характер и содержание переживания определяют, какое влияние на ребенка оказывают особенности среды. Именно характер переживаний ребенком своих отношений со средой является ключом к пониманию его психического развития. Ребенок, погруженный в информационное виртуальное пространство, получает новые измерения ментальности — общение с симулякрами: не красивого человека, а гламурного, символа не любви, а эротики, не дружескую поддержку, а формы агрессии и псевдоценностей, не совет мудрого человека, а демагогические рассуждения псевдопопулярных личностей. Но в подростковом возрасте главный вопрос, который волнует человека: «Зачем я живу? В чем смысл моей жизни?» В рамках виртуальной культуры ответ может звучать примерно так: «Ты должен перейти на следующий уровень». Не исключена возможность, что это один из факторов, провоцирующих всплеск суицидов в подростковом возрасте.

Основными задачами развития человека в период социализации, то есть с 13 до 23 лет, являются: обще-

ние со сверстниками, эмоциональное развитие, формирование формально-логического интеллекта, развитие самосознания, осуществляется идентичность социальных ролей, интериоризация моральных норм и самоопределение в системе ценностей. И когда в социальную ситуацию развития наряду с реальными объектами и субъектами включены симулякры как «копии копий», происходит деформация освоения «новой телесности», связанной с процессом полового созревания, нарушается формирование полоролевой идентичности. Также нарушается развитие абстрактного мышления, так как резко сокращается активный словарный запас подростка, погруженного в интернет-коммуникацию. Психологи в своей психотерапевтической практике часто встречаются со случаями возникновения трудностей у подростков в приобретении навыков межличностного общения с представителями своего и противоположного пола, налаживании автономных отношений в семье, преодолении эмоциональной зависимости. Особенно трудной задачей для подростка, у которого «третьим родителем» стала виртуальная реальность, являются выработка жизненной позиции и системы ценностей, прогнозирование будущего в области карьеры и образования, подготовка к семейной жизни. Жизнь в виртуальной реальности происходит «здесь и сейчас», то есть в настоящем времени, носит характер обратимости во времени, создает иллюзию легко достижимых удовольствий, необязательности отвечать за свои поступки, анонимности и театральности. Жизненная реальность для таких молодых людей является трудной задачей, которую лучше избегать.

Самая большая проблема — вернуть нашу молодежь в реальную жизнь, сохранив огромный потенциал позитивных возможностей для человека, которые таит в себе виртуальная реальность как этап развития информационной глобализации. От решения этой проблемы зависит будущее российской ментальности как основы построения современного социального государства.