

---

## ФИЛОСОФИЯ

(шифр научной специальности: 09.00.11)

---

УДК 101

**Т.А. Бондаренко**

*Донской государственный*

*технический университет*

*г. Ростов-на-Дону, Россия*

redaction-el@mail.ru

### ЛИЧНОСТНЫЕ РИСКИ ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЫ ИНТЕРНЕТА

**[*Tamara A. Bondarenko* Personal risks of the Internet virtual environment]**

It is analyzed the risks of the virtual environment of the Internet as a factor of influence on the process of formation and functioning of the individual. Transformations of consciousness and behavior of the person arising as a consequence of influence of virtual reality are considered. Specific forms of personal transformations and their behavioral manifestations are identified.

Key words: virtual reality, Internet, Internet space, social risks, personality transformation.

Одно из существенных качеств человека – его социальность, его потребность в общении – сегодня проявляется в совершенно новых, технически обусловленных формах. Жизнь современного человека невозможно представить без Интернета, который стал не просто источником информации или средством общения, а превратился в универсальный инструмент человеческой активности. Однако в силу многих причин, связанных с особенной сущностью самого Интернета, точнее с сущностью того виртуального мира, который он создает, этот инструмент обладает огромным факторным потенциалом влияния на человека.

В современных условиях, когда Интернет-коммуникация организована и технически обеспечена через ИК, Интернет-школы, Интернет-кафе, Интернет-библиотеки и т.д., доступность информационной среды является естественной составляющей всех видов социальной активности, в том числе и деятельности человека в сфере образования. При этом информационно-образо-

вательная среда коренным образом меняет технологию образования, поведение участников образовательного процесса, создавая новые возможности сделать систему образования более мобильной и эффективной. Главным признаком и достоинством такой среды является её доступность, которая одновременно имеет и негативные последствия, создавая ситуацию личностных рисков. Именно поэтому проблему доступности информационной среды следует рассматривать в ключе минимизации тех негативных последствий, которые, естественно, имеют место в любом масштабном процессе. Такой подход предполагает, прежде всего, анализ того влияния, которое оказывает информационная среда на человека и его сознание. Особенно важно видеть потенциальные риски влияния на сознание молодых людей, чья психика и поведение, индивидуальный жизненный опыт незначителен и только формируется.

Виртуальный мир Интернета – цивилизационное достижение, средство трансляции информации. Это революция в способах освоения культурных ценностей, передачи их между людьми в процессе разнообразных видов деятельности, сравнимая по кардинальности с появлением письма или книгопечатания. Обучение более не связывается только с письмом. Появление поколений, грамотно компьютерных, но не имеющих привычки читать книжные, печатные тексты, вполне возможно знаменует собой вступление человечества в новую эпоху. Гибкость и эффективность электронных интерфейсов давно уже оставили позади, практически вобрав в себя, все другие методы поиска и селекции информации, даже если старые методы, например, библиотечное дело, развивались веками и в полной мере обеспечивали нормальное функционирование прежних социальных систем. Виртуальная реальность, выступая неотъемлемой характеристикой современного общества и вследствие такого своего статуса вступая в разнообразные виды социального взаимодействия, порождает глубокие изменения в личности на всех её уровнях.

Масс-медийная, сетевая, компьютерная виртуальные реальности находятся в постоянном взаимодействии с личностью. Это взаимодействие протекает на различных уровнях: на социальном, духовном, психологическом. И тем сложнее, противоречивее и глубже те последствия, которые претерпевает личность в результате такого взаимодействия. Проявления личностных изменений фиксируются в социальном поведении личности, в ее коммуникатив-

ной, трудовой, игровой и учебной деятельности и носят тенденциозный, устойчивый и, если говорить о молодежи, о подростках, то во многом необратимый характер, что позволяет рассматривать их как следствие изменений в сфере сознания. Эти изменения вполне корректно определить, как трансформации, ибо, используя термин «трансформация», мы не акцентируем внимание на направленности таких изменений, а лишь фиксируем их факт. Было установлено, что трансформация личности происходит в различных направлениях, а содержание зависит от целого ряда факторов как социального, так и индивидуального уровня [2]. Рассмотрим риски вероятностных изменений личности на примере трансформаций отдельных элементов как на уровне сознания, так и на поведенческом уровне.

Первейшая и самая простая, но абсолютно необходимая информация поставляется ощущениями. От их остроты зависит характер того образа реальности, который формируется в рамках сознания. Виртуальная реальность в её компьютерном варианте представлена яркими образами, включая краски, звуки, движения, которые не соответствуют аналогичным в естественной реальности. Привыкая к ним, человек становится неудовлетворенным реальным миром с его более скромной картинкой, формируется дефицит насыщенности внешней среды, к которой меняется отношение и поведение в ней. Следовательно, меняется восприятие реальности и оценочная её характеристика.

Как известно, восприятие как один из базовых когнитивных процессов определяет возможность формирования системы образов и общей картины мира в рамках индивидуального сознания. Так как активность человека протекает в её пространственной и временной организованности, то их восприятие выступает важной составляющей жизненной ориентации человека. Под влиянием виртуальной реальности меняется восприятие и пространства, и времени. Пространство как бы «уплощается», утрачивается ощущение его пропорциональности. Оно приобретает новое, по сравнению с реальным пространством свойство – пластичность. Пластичность – это способность пространства к разнонаправленным изменениям, которые протекают в режиме *non stop*. Благодаря этому свойству происходит трансформация пространства, характеристиками которой являются изменения протяженности, объема и наполненности. Именно это свойство может выступать источником определенного рода рисков, связанных с иным характером отношения человека к про-

странству, в котором он находится. Последствием может выступать ощущение непостоянства, условности пространства, а также его зависимости от непосредственно воспринимающего сознания. Современному, особенно молодому, еще формирующемуся человеку, чье пребывание в виртуальной реальности исчисляется многими каждодневными часами, становится проще и привычней изменять пространство, нежели менять свое поведение, приспособившись к определенному пространству и специфике его организации. Такой вариант поведения формирует «пространственный эгоцентризм», что негативно сказывается на самосознании личности.

Восприятие времени – это глубоко психологичный процесс, на который самым активным образом влияет виртуальная реальность. Через мир меняющихся образов, сочетание которых транслирует человеку события, происходящие в реальном мире, виртуальная реальность создает эффект присутствия в этих событиях. Они могли происходить в разное время и в различных местах, но их фиксированность во времени нарушается и приобретает индивидуальный характер. Время как будто сжимается или «зависает», ярко проявляя такое свойство виртуального времени, как прерывистость [5]. Время может и убыстрять свой ход, так как его «скорость» зависит от степени насыщенности событиями. Виртуальная реальность Интернета создает видимость убыстряющегося потока времени, когда события ярким калейдоскопом сменяются одно другим. При этом человек имеет дело не с самим событием, а его картинкой, но иллюзорно может ощущать свою сопричастность к ним. Привычная «лента» событий разрывает временную связь, искажая восприятие реального времени. Рискогенность данной ситуации объясняется тем, что человек может «теряться» во времени, выпадать из общего потока событий, что приводит к ощущению своей оторванности от других, а само состояние является одним из проявлений кризиса идентичности.

Скорости пространственных и временных изменений таковы, что происходят изменения в ходе мышления – ключевого когнитивного процесса. Оно становится поверхностным, не проникающим в суть как результат отсутствия времени на осмысление. Снимается лишь поверхностный слой события, превращающегося в простой факт действительности, реальная событийная жизнь становится информацией, которой оперируют, но не осмысливают и не переживают.

Специфичной характеристикой мышления, формирующегося под воздействием виртуальной реальности, его фрагментарность, разрыв логических связей. Это так называемое «клиповое» сознание. Иногда его называют клиповым мышлением, хотя в большей мере можно говорить о своеобразном когнитивном стиле, об иррациональном, нерелексивном усвоении информации [3]. Слово *clip* в переводе с английского означает «отрезок», «фрагмент», «обойма». В активный оборот термин попал, благодаря Э. Тоффлеру, который в своей книге «Третья волна» охарактеризовал специфичный стиль подачи и восприятия информации, присущий постиндустриальному обществу и являющийся особым видом культуры. Способ преподнесения информации напоминает перевернутую пирамиду, когда её острие направлено вниз. Основной факт или посыл выносятся в начало, заголовок. Читая его, у человека создается впечатление полной осведомленности и понимания всего смысла информации. В этом случае необходимость освоения всего предлагаемого объема отпадает, человек переходит к следующей порции информации и так далее. Тоффлер считает, что в насыщенном информационными всплесками социуме клиповое мышление становится основной формой восприятия, так как «идея любого исчерпывающего синтеза кажется несостоятельной», и единственно возможным решением становится «собирать мир наобум, особенно самые забавные его черепки» [8, с. 356]. Результатом такого «сбора» является быстро возникающий и не менее быстро сменяющийся другим образ какого-то события как скол действительности. Тоффлер указывает на защитную функцию такого типа мышления в условиях информационного взрыва. В потоке информации, буквально обрушивающегося на человека, такой тип восприятия обеспечивает определенную устойчивость личности, формируя своеобразный «скользящий обзор» без проникновения вглубь и, тем более, без эмоционального освоения и отклика. В то же время он отмечает, что в постиндустриальную эпоху этот стиль мышления будет преобладающим.

Таким образом, можно говорить о риске перехода от аналитической, последовательной формы мышления к образной, что свидетельствует о своеобразном возврате к детским формам мышления. В свое время Ж. Пиаже, характеризуя особенности детского мышления, отмечал такие его свойства, как нечувствительность к противоречиям, синкретизм и другие. Он пишет: «Эго-

центрическая логика более интуитивна, скорее синкретична, чем дедуктивна, рассуждения ее не явно выражены. Суждение перескакивает с первых посылок прямо к выводам, минуя промежуточные этапы. Она мало останавливается на доказательствах и даже на контроле предложений. Ее общим представлениям гораздо быстрее сообщается чувство уверенности и безошибочности, чем, если бы все звенья доказательства были представлены вполне ясно» [6, с. 46]. В этой ситуации растет риск редукции процесса мышления, что превращает человека в удобный объект манипулирования.

Образность мышления напрямую связана с эмоциональной сферой человека, которая также меняется под воздействием виртуальной реальности. С одной стороны, быстрая смена образов вызывает быстрый эмоциональный отклик, эмоциональный порыв. С другой, – эмоции также быстро сменяются, объективно не позволяя в полной мере пережить эмоциональное состояние. Они становятся проще и постепенно сводятся к простейшим реакциям одобрения или неодобрения. Это нашло отражение в графических символах, сопровождающих любую информацию: большой палец, поднятый вверх или опущенный вниз, что означает «нравится» – «не нравится». Такой поверхностный эмоциональный отклик на события свидетельствует об эмоциональном обеднении. Человек постепенно утрачивает способность сопереживать, что значительно меняет как саму личность, так и характер общения и поведения, что также можно расценивать как серьезный риск влияния виртуальной реальности.

В качестве общего вывода в этой части рассуждения можно отметить, что под воздействием виртуальной реальности существенным образом меняется самосознание личности. Как уже отмечалось в работе «Трансформации личности в условиях виртуальной реальности», самосознание, представляющее способ данности мира, вырабатываемый в процессе формирования собственного «Я», испытывает на себе влияние разнообразных факторов, в том числе и виртуальный мир Интернета. «Виртуальная реальность существенно меняет способ данности мира, так как реальный мир становится символическим, а виртуальный приобретает свойства бытия», хотя лишь в момент пребывания в нем [2, с. 28]. В этой связи возникает риск неадекватной самоинтерпретации, позиционирования себя в реальном мире.

Виртуальная реальность способна создавать риски возникновения специфических, негативных по своему характеру форм поведения как в виртуальной, так и непосредственно в социальной среде. Сущность такого поведения, независимо от сферы его проявления, заключается в отклонении от общепринятых норм. Вопрос заключается в том, насколько осознанно происходит нарушение определенных норм. В связи с этим необходимо рассмотреть ситуацию возникновения такой формы поведения, которую можно назвать смешанным типом поведения. Оно возникает в ситуации, когда воспринимаемая реальность и тот образ, который формируется как результат этого восприятия, имеет гетерогенный характер. В сознании человека происходит смешение элементов актуальной и виртуальной реальностей, стираются границы между ними. Отсюда и поведение носит смешанный характер, чему свидетельство – перенос поведенческих приемов из виртуального мира в мир реальный. Особенно это ярко проявляется у детей, так как индивидуальный опыт социального поведения у них незначителен, но все чаще уступает опыту поведения в виртуальном мире Интернета. В такой ситуации и представление о содержании норм поведения также носит размытый характер.

Как известно, выполняя свои функции, культура обеспечивает трансляцию норм социального поведения и содержание этих норм каждому входящему в социальную жизнь. В условиях значительных перемен в обществе, прежде всего технологического порядка, происходят значительные изменения культуры данного общества, то есть изменения своеобразных социальных программ, по которым живет и действует человек. С точки зрения В.С. Степина, можно увидеть три уровня в сложной системе этих программ. Первый уровень – это уровень, который сложился в прошлом и включает образцы поведения и отношения к миру, сформировавшиеся и действовавшие эффективно в прошлые исторические эпохи. Вторым уровнем – это актуальный уровень социальных программ, формирующий поведение в актуальный момент развития общества. Третий уровень культурных феноменов – это перспективный уровень [7]. Динамичность и эклектичность культурного наполнения жизни современного общества привела к смешению этих программ и рискам неэффективной инкультурации и социализации в целом. Под влиянием виртуальной реальности происходит изменение процесса социализации. И.А. Болдакова отмечает: «Можно сказать, что с ростом и развитием инфор-

мационно-коммуникационных технологий, такое явление как киберсоциализация (виртуальная социализация) стало неотъемлемой частью социализации личности, так как глобальная сеть Интернет охватывает все сферы жизни человека» [1]. Виртуальный мир Интернета как минимум выступает новым инструментом осуществления социализации, причем таким инструментом, который трудно контролируем, но при этом его действенность очень велика. Итогом киберсоциализации или виртуальной социализации является недоформированность значимых социальных качеств, без которых эффективное социальное поведение невозможно. Такое их состояние приводит к социальной пассивности, тенденции относительной изоляции, «ухода» от общества, на базе которых формируются разнообразные формы негативного поведения. Среди наиболее проявляемых форм поведения можно назвать различные формы агрессии, включая аутоагрессию, специфические формы аддиктивного поведения, определенные формы делинквентного поведения.

Существенным личностным риском, возникающим как следствие влияния виртуальной реальности, является формирование нового типа личности – виртуальной личности. Её характеристиками выступают, как уже отмечалось, клиповое мышление, эмоциональная отчужденность и глухота. Сугубо специфическими проявлениями виртуальной личности, как указывают Л.Ш. Крупенникова и В.И. Курбатов, являются «...формирование нового типа коммуникации – виртуальной коммуникации, нового типа мышления – сетевого мышления, или NET–мышления, нового типа психики – психики Интернет пользователей и новых качеств Интернет-психики, в том числе и таких, как Интернет-фобии» [4]. Среди наиболее распространенных и непосредственно связанных с нахождением в виртуальной среде авторы называют номофобию – страх отсутствия мобильного устройства и нахождения вне сети. Испытывающим данную фобию присуще постоянно проверять поступившие сообщения, пропущенные звонки, e-mail. Селфифобия – это страх сделать плохой снимок в качестве самопрезентации и не получить одобрения со стороны других пользователей Сети. Или, например, лайкофобия – боязнь собрать мало лайков в соцсетях. Эти и другие фобии тем более развиваются, чем больше времени человек проводит в виртуальном пространстве Интернета, за счет чего достигается психологическая стабильность личности.

Виртуальная личность, чье поведение может вписываться в модели, характерные для Интернет-пространства, в реальном социальном пространстве не способна выстроить адекватные паттерны поведения, что свидетельствует о неэффективности социализации, о диффузном состоянии личностной идентичности.

Таким образом, можно говорить, что включение виртуальной реальности Интернета в активную социальную практику порождает целый ряд специфических личностных рисков, которые срабатывают как на этапе формирования личности, так и в период активной её деятельности. Вероятность реализации этих рисков тем более возрастает, чем быстрее развиваются информационные и компьютерные технологии. Поэтому исследование указанной проблемы имеет и теоретическое, и практическое значение.

## Л И Т Е Р А Т У Р А

1. *Болдакова И.А.* Основные риски киберсоциализации молодежи // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2015. Т. 37. URL: <http://e-koncept.ru/2015/95653.htm>.
2. *Бондаренко Т.А.* Трансформации личности в условиях виртуальной реальности. Ростов-на-Дону, 2016.
3. *Докука С.В.* Клиповое мышление как феномен информационного общества // *Общественные науки и современность*. 2013. № 2.
4. *Крупенникова Л.Ш., Курбатов В.И.* Виртуальная личность: Net-мышление, сетевой психотип и Интернетфобии // *Инженерный вестник Дона*. 2014. № 3 / [ivdon.ru/ru/magazine/archive/n3y2014/2537](http://ivdon.ru/ru/magazine/archive/n3y2014/2537).
5. *Носов Н.А.* Виртуальная психология. М.: АГРАФ, 2000.
6. *Пиаже Ж.* Речь и мышление ребенка. М.: Педагогика-Пресс, 1994.
7. *Степин В.С.* Философия как деятельность по построению моделей возможного будущего // *Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты*. М.: Погресс – Традиция, 2004.
8. *Тоффлер Э.* Третья волна. М., 2010.

## R E F E R E N C E S

1. *Buldakova I.A.* The main risks of youth cyber-socialization // Scientific-methodical electronic journal "Concept". 2015. T. 37. URL: <http://e-koncept.ru/2015/95653.htm>.
2. *Bondarenko T.A.* Transformation of personality in virtual reality. Rostov-on-Don, 2016.
3. *Dokuka S.V.* Clip thinking as a phenomenon of the information society // Social sciences and modernity. 2013. № 2.
4. *Krupennikova L.Sh., Kurbatov V.I.* Virtual identity: Net-thinking, network psycho and Internet phobia // Engineering journal of Don. 2014. No 3 / [iv-don.ru/ru/magazine/archive/n3y2014/2537](http://iv-don.ru/ru/magazine/archive/n3y2014/2537).
5. *Nosov N.A.* Virtual psychology. M.: AGRAFFE, 2000.
6. *Piaget J.* Child's speech and thinking. M.: Pedagogy-Press, 1994.
7. *Stepin V.S.* Philosophy as an activity to build models of a possible future // Virtualistics: existential and epistemological aspects. M.: The Progress – Tradition, 2004.
8. *Toffler A.* The Third wave. M., 2010.

---

*27 ноября 2019 г.*