

процес зворотнього руху до аудіотактильності, пов'язаний із появою та розвитком електронних засобів інформації та комунікації. Проявом такого руху і слід уважати квантову фізику та теорію відносності, які порушують візуальну логіку [3, с. 394 – 406].

Таким чином, загальний висновок, який слідує, полягає в тому, що цілісність відноситься до імпліцитного рівня, який повністю знаходиться за межами нашого емпіричного пізнання. На цілісність указує логічна аксіома трансдисциплінарності, відображенням якої є принцип доповняльності в квантовій фізиці.

#### ПЕРЕЛІК ПОСИЛАНЬ

1. Бом Д. Развертывающееся значение. Три дня диалогов с Дэвидом Бомом [Электронный ресурс] / Дэвид Бом [David Bohm. Unfolding Meaning. A Weekend of Dialogue with David Bohm. 1985]; пер. с англ. М.Немцов, 1992. – Лавка языков [Speaking In Tongues]. Режим доступа: <http://www.biblioteka.org.ua/book.php?id=1120000837&p=0>
2. Бор Н. Атомная физика и человеческое познание // Нильс Бор. – М., 1961. – 152 с.
3. Мак-Люэн Маршалл. Галактика Гутенберга / Маршалл Мак-Люэн // Галактика Гутенберга. Киев: Ника-центр, 2004. – 232 с.
4. Матурана У. Древо познания / Умберто Р. Матурана, Варела Х. Франсиско // М.: Прогресс-Традиция, 2001. – 224 с.
5. Цехмістро І.З. Постмодернізм і реляційний холізм – несподівана зустріч на вістрі проблеми духовності / І.З. Цехмістро // Наука і соціальні проблеми суспільства. Вісник Харківського державного університету, № 414, 1998. – 278 с.
6. Nicolescu V. Transdisciplinarity – past, present and future / Basarab Nicolescu // Moving Worldviews, LPNHE, Universite paris 6, 2015.

УДК 130.2

**В.И. Штанько**

Харьковский национальный университет радиоэлектроники  
д. филос. н., проф., зав. каф. философии

## **ЧЕЛОВЕК В ЗНАКОВО-СИМВОЛИЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

---

*Рассматриваются философские проблемы, обусловленные влиянием современных информационно-компьютерных технологий, создающих новое знаково-символическое виртуальное социальное пространство, на процессы самоидентификации и самопрезентации личности в различных виртуальных сообществах (чатах, интернет-сообществах, блогах). Особое внимание уделяется мотивам формирования виртуальной личности и анализу противоречивого влияния виртуального коммуникативного пространства на самоидентификацию личности.*

*Ключевые слова: коммуникативное пространство, виртуальная реальность, идентичность, самоидентификация, самопрезентация, социально-антропологические трансформации.*

**В.І. Штанько**

## **ЛЮДИНА В ЗНАКОВО-СИМВОЛІЧНОМУ ПРОСТОРІ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ**

*Розглядаються філософські проблеми, зумовлені впливом сучасних інформаційно-комп'ютерних технологій, що створюють нове знаково-символічний віртуальний соціальний простір, на процеси самоідентифікації та самопрезентації особистості в різних віртуальних спільнотах (чатах, інтернет-спільнотах, блогах). Особлива увага приділяється мотивам формування віртуальної особистості та аналізу суперечливого впливу віртуального комунікативного простору на самоідентифікацію особистості.*

*Ключові слова: Комунікативний простір, віртуальна реальність, ідентичність, самоідентифікація, самопрезентації, соціально-антропологічні трансформації.*

**V.I. Shtanko**

### **HUMAN IN ICONIC-SYMBOLIC SPACE OF VIRTUAL REALITY**

*Discusses the philosophical problems posed by the influence of modern information and computer technologies to create a new sign-symbolic virtual social space, the processes of self-identification and self-identity in various virtual communities (chat rooms, online communities, blogs). Particular attention is paid based on the formation of virtual personality and analyze the impact of contradictory virtual communication space on the identity of the individual.*

*Key words: communicative space, virtual reality, identity, identity, self, social and anthropological transformation.*

Становление новой информационной цивилизации, широкое внедрение во все сферы жизни человека новейших информационных технологий, информационно-телекоммуникационной инфраструктуры создают принципиально новую информационно-коммуникативную систему, новое знаково-символическое коммуникативное пространство. 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, в определенной мере оказывают значительное влияние на человека, на его поведение, на постижение себя, своей социальной роли и способов самореализации<sup>1</sup>.

Проблемы, касающиеся влияния информационно-компьютерных технологий на формирование личности, на осознание человеком себя в современном мире исследуются Ги Дебором, Э. Гидденсом, Н. Луманом, Ф. Уэбстером, П. Слотердайком, К. Вульфом, П. Вирилио, П. Бурдьё и др. Им созвучны работы представителей социального конструктивизма Дж. Мида, Ч. Кули, Т. Парсонса, И. Гофмана, П. Бергера, Т. Лукмана, К. Гергена, Р. Харри и др., которые делают акцент на фрагментарном характере социальных реальностей и формировании различных «Я-образов» в условиях современного общества, в котором идентичность рассматривается как результат социальных интеракций.

Виртуальная реальность, созданная на основе информационно-компьютерных технологий, по мнению многих исследователей, является главным культурным событием, которое может оказать значительное влияние на наше сознание, на осознание своей идентичности. Исследователи виртуальной реальности выделяют такие ее особенности: порожденность – виртуальная реальность производится активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней; актуальность – виртуальная реальность существует актуально, только «здесь и сейчас», пока существует активная реальность, которая ее порождает; автономность – в виртуальной реальности свое время, пространство и законы существования; для человека, находящегося в ней, нет вне ее прошлого и будущего; интерактивность – виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе с той, которая ее порождает, как онтологически независимая от них.

Несмотря на многозначность термина «виртуальный», «виртуальная реальность» в контексте данной статьи виртуальную реальность будем понимать как виртуальное знаково-символическое коммуникативное пространство, созданное компьютерными

---

<sup>1</sup> Один из известных исследователей влияния современных информационно-компьютерных систем и технологий на современное общество и человека Мануэль Кастельс в своей фундаментальной работе «Информационная эпоха. Экономика, общество и культура» утверждает, что хотя сегодня трудно всесторонне оценить это влияние по причине его новизны, но надвигаются действительно фундаментальные изменения.

технологіями, як некую ілюзорну аудіовізуальну реальність тривимірного світа, створювану з допомогою комп'ютерних технологій, що дозволяє людям взаємодіяти між собою і з представленими в ній об'єктами. Синонімічним к цьому поняттю є термін «кіберпространство», який акцентує увагу не тільки на зрительно-слухових механізмах сприйняття комп'ютерної моделі світа, але і на чуттєво-тактильних, створюючи як ілюзію пространствєності, так і ілюзію суб'єктивного присутствія в нєм.

В дослідженнях Ф. Хеміта, М. Кастельса, Г. Рейнгольда, Ш. Теркл, Д. Іванова, Л. Жичкиної і др. зроблена спроба формування цілісної концепції віртуальної реальності як складного імітаційного знаково-символічного пространства, в котрому реалізуються основні потреби людини – потреби в общєнні, в познанні і розважєнні (ігрє). В цьому пространствє можна «встрєтити» другіх людей, розважєтельно-ігрові комплекси, познавєтельні масиви. Все проявлєння культури, від худших к лучшим, від самих елітних до самих популярних, сочетаются в цьому цифровому універсумє, котрий радикально трансформірує пространство і вєрємя, фундаментальні вимєрєння людської життя.

Современні інформаційні технологі, віртуалізуючи життєдєтєльність людей, створюють симулятивне, ілюзорно-символічне пространство, котроє превращается в «гіперреальність» (Ж. Бодрийар), «вторую реальність» (Н. Луман), міфологічну, дискурсивно-коммунікативную реальність (Р. Барт). Іменно ця іскусствєнно створєнна реальність є приєром того, що Ж. Бодрийар називає симулякром – семиотическим знаком, не імеючим означємого об'єкта в реальності. Современний світ состоїт з моделєй і симулякром, котрі не імеють ніяких референтом, не ґрунтуються ні на якій «реальності», котра є їх собствєнной, міром саморефлексивних знаком. Ця реальність представляє нові недоступні ранєє можливості самоактуалізації лїчности, поїска самого себе через інтернет-общєніє, ставясь символічним полєм практик єє самопредставлєнія і самоопредєлєнія. С допомогою VR-технологій, человек по-новому чуттєвує бїтіє, отрєбляє новий телєсний образ; надєлені віртуальними телами люди можуть осущєствлєть неопосредствєнное взаємодїєвіє друг з другом в кіберпространствє<sup>2</sup>.

Кіберпространство в своєм віртуальному виражєнні є переважно вербально-текстовим пространством, в котрому на першій планє виступає нарративна самопрезентація. Створєнніє в гіпертекстовому форматє нарративі особлєнным образом конструірують, а точнєє деконструірують текстові структури і способи їх прочтєнія: від територіально обмеженої і лінійно вистроєнної книги ми переходим к номадическим<sup>3</sup>, ризоматичным, дєтерриторізованим інформаційним систємам.

Тєрміни «ризом», «ризомна організація»<sup>4</sup>, представляючі парадигму

---

<sup>2</sup> Комп'ютерні VR-технологі дозволяють реалізувати найбільш фантастическіє жєлєнія людини, виконєніє котрих в реальній життя було б неможливим в силу дїєвіє фізических ілі соціальних законом. Рєчє ідєт не тільки о розширєнні границ творчєства, але і о получєнні удовольствія від нових ощущєній, наприєрє, человек может виртуально іспїтать наслаждєніє від полєта – чуттєво, що було доступно єму тільки в снах. VR-технологі открывають практичєски бєсконєчнєє перспективіє в конструірованні ігровієй реальності.

<sup>3</sup> Номадический (від nomad – кочєвник) – поняттє постмодєрністської філософії, котроє означаєт отказ від одностороннє організованного пространства, від налїчєя определєнного центра, многовариантностє пространствєнных конфігурацій. Цє поняттє задаєт орієнтацію на культурний поліцентризм во всех єго проявлєніях. Организация текста в сєтї інтернет совпадаєт с ідєями номадології, котріє ілжєжены Дєлєзом і Гваттєрї в работє “Тысяча поверхностєй”.

<sup>4</sup> Ризом (від фр. rhizome – корнєвищє) – поняттє, введєнное в філософію в Дєлєзом і Гваттєрї в совмєстній работє о Кафкє, написанної в 1976, в контекстє розробки базисних основоположєній номадологічєского проєкта постмодєрнізма, і отражающєє принципіально внєструктурний і нєлінійний способ організації цілістності, котрий оставляєт открытой можливостє розрастєнія в каком угодно направлєнні.

постмодернизма, позволяют описать принципиально иной способ роста, беспорядочное распространение множественности, «движение желаний», не имеющее какого-либо преобладающего направления, а идущее в стороны, вверх, назад, без регулярности, дающей возможность предсказать следующие движения. Делез и Гваттари, взяв этот образ, хотели сказать о сложности, хаотичности, децентрованности мира знаков. Сеть Интернет, так же как и ризома, является открытой структурой, имеющей децентрированное и неиерархическое устройство из-за отсутствия центрального пункта, контролирующего информационные потоки; она представляет собой принципиально незаконченную, динамично развивающуюся систему с разветвленной структурой.

Создание и использование гипертекстовых структур на основе новейших информационно-компьютерных технологий созвучны фундаментальным философским проблемам, связанными с проблемами деконструкции субъекта в культуре постмодерна. В принципах организации гипертекста находят воплощение практически все основные мировоззренческие установки постмодерна – плюрализм, децентрация, фрагментарность, интертекстуальность. Гипертекст, как система клипов, разрушает пространственно-временные и каузальные отношения, поскольку движение по нему носит произвольный характер. Теоретические устремления культуры постмодерна – смерть автора, вариативность интерпретаций текста, хаотичная структура или бесструктурность, бесконечность переходов между фрагментами текстов – находят почти полную реализацию в новом коммуникативном знаково-символическом пространстве Интернет.

В современном обществе формируется поколение людей, которые существуют в двух социальных пространствах – пространстве устойчивых социальных структур и в виртуальном социальном пространстве. Следует отметить, что конструирование собственной культурной идентичности в условиях виртуальной реальности происходит под значительным влиянием особенностей процессов коммуникации в этой реальности, поскольку, как справедливо подчеркивает Н. Луман, «человеческие отношения, как и сама общественная жизнь невозможны без коммуникации» [1, с. 43]. Виртуальная реальность и виртуальное общение сегодня имеет столь же важное значение, как и реальные коммуникативные практики. «Проживание» значительной части своей жизни в киберпространстве заставляет человека конструировать собственную культурную идентичность в условиях этой специфической среды наравне с формированием реальной идентичности.

Осознание индивидом ограниченности возможностей самопрезентации себя и формирования определенных типов идентичности в реальном пространстве ведет к построению и моделированию новых идентичностей в знаково-символическом пространстве виртуальной реальности. В этом пространстве социальные позиции маркированы слабее, статусные знаки и символы могут быть сознательно затушеваны, скрыты или искажены. При этом создается уникальная ситуация, формирующая определенные субкультуры, в которых утрачивают свое значение многие социальные стереотипы, предрассудки и статусно-ролевые условности, играющие роль коммуникативных преград в реальной жизни, поскольку пользователь Интернета не может видеть собеседника в киберпространстве – знать его пол, возраст, национальное и расовое происхождение, его профессию, внешность, уровень дохода. Собеседник может придать этим характеристикам публичный характер, если только сам того пожелает. Единственная реальность бытия личности в киберпространстве – это реальность самопрезентации, которая осуществляется в интернет-дневниках, чатах, блогах, форумах, социальных сетях, ЖЖ, ролевых играх. Виртуальная реальность позволяет примерить на себя различные социальные роли, которые порой могут быть востребованы в дальнейшем в реальном пространстве. Именно это является

основанием для рассмотрения киберпространства как благоприятной среды для создания разнообразных презентаций личности пользователя. Самопрезентация в данном случае может рассматриваться как сознательно управляемая передача собеседнику некой информации о себе, как средство формирования образа «Я», средство самовыражения и самопознания, средство осознания своей идентичности.

Профессор Массачусетского технологического института Шерри Теркл справедливо отмечает, что «Интернет становится важной социальной лабораторией для экспериментов с созданием и реконструкцией «Я», что характеризует жизнь в постмодернистском обществе» [2, р. 161]. «Игры с идентичностью», по терминологии Бечар-Изрэли (Bechar-Israeli), становятся возможностью презентации глубинных, латентных, нереализованных возможностей индивида, поскольку виртуальное пространство предоставляет возможность абсолютного управления впечатлением о себе [3].

Впервые анализ проблемы управления впечатлением о себе осуществил американский социолог и социальный психолог, профессор Чикагского университета И. Гоффман – представитель более позднего периода символического интеракционизма, специалист в области ролевых теорий, автор концепции «социальной драматургии». Он рассматривает процесс управления впечатлением о себе через исполнение человеком социальных ролей. Суть концепции «социальной драматургии» – в проведении полной аналогии между реальными жизненными ситуациями и театральными представлениями. Анализируя особенности взаимодействия команды исполнителей определенных ролей и публики, на которую это исполнение направлено, Гоффман исходит из того, что человек в процессе социального взаимодействия способен корректировать свое поведение в соответствии с ожиданиями другого с целью создания наиболее благоприятного впечатления о себе и достижения наибольшей выгоды от этого взаимодействия. При этом речь идет о контроле субъектом тех впечатлений, которые он производит на аудиторию. Гоффман выделяет и описывает специальные приемы тактик самопредъявления личности для поддержания эффективной социальной интеракции [4].

Основным способом самопрезентации в киберпространстве становится вербальная самопрезентация, создание субъектом текстовой «маски» для описания своей личности. Главной особенностью такой самопрезентации является редукция личности к семиотическим манифестациям при помощи различных знаковых и языковых средств. Как утверждает Т. Ю. Виноградова, «первое, что лежит на поверхности и сразу бросается в глаза – «растворенная телесность», – отсутствие тела как такового. В результате чего люди не могут быть представлены друг другу иначе, чем через тексты и только лишь через тексты. В пределе текст и человек, родивший его, становятся тождественными, ведь ничего нет кроме текста» [5, с. 64]. По существу в киберпространстве мы формируем нарративную идентичность. «Нарратив, – отмечает В.Л. Абушенко, – как подлинная история, подлежит чтению, которое постоянно исправляет предшествующую подлинную историю. Таким образом, идентичность описывает, повествует, предписывает, проявляясь лишь во времени. Она не столько “сохраняется”, сколько “поддерживается” в процессах постоянного “переименования”» [6, с. 136].

Особенности знаково-символической коммуникативной среды виртуальной реальности задают диапазон возможных проявлений нарративной идентичности или, если можно так выразиться, «степени свободы», с которыми языковая личность может представлять себя. Поэтому можно говорить, например, о «языковой личности чата», представляющей собой набор характеристик, которые задают диапазон ее проявлений в чате. Соответственно, речевые акты могут использоваться как знак, выражающий уважение, заинтересованность, неприязнь и т. п. То, какие речевые акты использует участник чата (приветствие, прощание, оскорбление и т. д.) и как он реагирует на речевые акты других людей, может стать основанием для выводов о его личностных

качествах. Несмотря на то, что в текстовой коммуникации в киберпространстве существует возможность выражать свои чувства при помощи «смайликов», физическая непредставленность участников коммуникации приводит к тому, что чувства можно не только выражать, но и скрывать, а также выражать чувства, которые человек в данный момент не испытывает.

Отличие сетевого социального пространства от реального – в статусе социального субъекта коммуникации. Социальная реальность стратифицирована, ранжирована и в имущественном, и во всех возможных статусных отношениях, в том числе и половом, социальный субъект четко вписан в социально-коммуникативные отношения посредством знаков-символов легко определяемых и считываемых для всех участников социального процесса. В киберпространстве социальные позиции маркированы слабее, статусные знаки и символы могут быть сознательно затушеваны, скрыты или искажены.

Это создает как определенные ограничения и неудобства коммуникации, так и несомненные преимущества в общении и в конструировании собственной культурной идентичности. Одним из таких преимуществ является возможность создавать сетевую идентичность полностью по своему выбору, позволяя личности играть собственной идентичностью, демонстрировать собственное представление о себе. Как отмечают А.Е. Жичкина и А.П. Белинская, «невидимость означает возможность изменения внешнего вида и полной редукции невербальных проявлений и, в конечном итоге, почти абсолютного управления впечатлением о себе» [7]. По ряду объективных технологических особенностей Сети (анонимность, дистантность, отсутствие маркеров телесности) виртуальная коммуникация создает для пользователя максимальные возможности в самоопределении и непосредственном самоконструировании. В условиях знаково-символического пространства виртуальной реальности самоидентификация личности сводится преимущественно к самопрезентации, возможности которой потенциально безграничны за исключением телесного фактора.

Поскольку информационное пространство в своем виртуальном измерении есть (по крайней мере сегодня) пространством вербальным, на первый план в нем выступают самописание как форма самоидентификации личности. Максимальному самовыражению способствуют чаты (Internet Real Chat – средство обмена сообщениями в сети в режиме реального времени, которое имитирует живое общение), персональные сайты (своеобразное конструирование своего мира, с существенными для самой личности приоритетами и установками) и блоги (сетевые дневники). Виртуальность провоцирует человека на активность, креативность, освобождение от различных психологических комплексов, сформированных в реальной жизни. Причем это освобождение происходит именно в языковой сфере, поскольку человек существует в интернете в знаково-символической форме, представляет себя только через текст.

Как правило, личность представляет себя в виртуальном коммуникативном пространстве путем формирования аккаунта (от английского account – аккаунт, личный счет) – совокупности информации о пользователе – аккаунт, как правило, содержит сведения, необходимые для идентификации пользователя при подключении к системе – его имя (никнейм), аватар и пароль – и поддерживает регистрацию пользователей (блоги, форумы, сайты и т.д.). Ник и аватар обычно рассматривают как ядро средств самопрезентации в чате, тогда как языковые средства и средства выражения эмоций являются скорее периферийными. Выделяют ряд типичных моделей, на основе которых создаются ники: 1) на основе собственных имен, 2) на основе образного перенесения наименований природных явлений или названий животных, 3) литературные имена, 4) имена, образованные от наименований определенных качеств и проявлений личности, 5) компьютерные» имена, 6) агрессивные имена, 7) необычные ники, созданные в противоречии с представлениями о именах [8]. Ник, с одной стороны,

является просто именем, под которым субъект представляет себя в чате, с другой – самостоятельной виртуальной личностью с конкретными стереотипами поведения, характером, темпераментом. В этом контексте можно согласиться с мнением А.А. Селютина, относительно того, что «в лингвистических исследованиях достаточно твердо устоялся термин «языковая маска», предложенный В. Виноградовым, для обозначения определенного образа, скрытого за ником. Совокупность языковых масок используется субъектом в различных ситуациях виртуального общения, формирует онлайн-личность коммуниканта» [9, с. 140]

Сетевое имя зависит от эмоционального состояния, профессии, модных тенденций внутри субкультуры, к которой принадлежит коммуникант. Необычные титулы, громкие имена, которыми награждают себя некоторые из посетителей интернет-пространства, являются скорее всего претензией на самовыражение, попыткой достичь определенного уровня претензий, который, возможно, недоступен им в повседневной жизни. Т. е. выбранный ник является определенной ширмой, за которой скрывается реальный человек, хотя он в определенной мере отражает внутренний психологический настрой собеседника, его представления о мире и о себе. Даже не видя реального имени человека, по некоторым деталям никнейма, мы все равно можем узнать некоторую информацию о персоне, скрывающейся за «виртуальной маской»: определить возраст человека, пол, год, когда сетевое имя было придумано, национальность или место рождения, реже религиозную принадлежность и многие другие детали личности виртуального коммуниканта.

Чаты позволяют участникам Интернет-общения изменять маски, играть не только именами, но и возрастом, полом, профессией, исследуя различные грани и возможности своего виртуального «Я». Шерри Теркл в своей знаменитой книге "Жизнь на экране" говорила о "множественности" и "шаткости" представления человеческого "Я" в среде виртуального общения [10]. Как показывают исследования последних лет общения в чате теряют свою популярность. Интерактивный чат как особая форма бытия и репрезентаций личности постепенно превращается из формы общения в литературно-игровой жанр и определенную социальную среду, альтернативную существующей. В качестве субъектов сетевой творческой коммуникации, ее участники конструируют особое дискурсивное пространство, характеристики которого во многом схожи со стилем литературного произведения, где коды автора, текста и адресата сначала не совпадают. Взаимодействие происходит не столько между индивидами как субъектами, целостными неделимыми личностями, сколько между изображаемыми ними персонажами. Реальный человек, стоящий за виртуальным персонажем и его автором, становится практически недостижимой для Другого, не только из-за своей географической удаленности и анонимности, но в значительной степени из-за несовпадения в кодах, принадлежащих автору, персонажу и реальному субъекту. Это социальная среда по своим сущностным характеристикам оказывается во многом похожей как на пространство игры, так и с пространством нарратива. Среде интерактивного чата органично соответствует создаваемый автором (субъектом) фантазийный образ, который корректно реализуется с помощью визуально-вербальных манифестаций (стратегий и тактик общения), адекватных намеренно или произвольно заданному сюжету.

Мультимедиа-миры кроме этого предлагают выбрать себе определенную визуальную личность, надеть виртуальный маскарадный костюм – аватар (небольшую картинку, которая представляет определенного человека в виртуальной реальности, отражая некоторую сущность, внешность, характер пользователя). Аватар можно рассматривать как образную маску, которая предполагает указание о себе различных сведений, в том числе и тех, которые не претендуют на достоверность и указываются для создания облика участника какого-либо сообщества, героя массовой или элитарной культуры, оригинального литературного персонажа. Это может быть герой

мультфильма, условный персонаж, животное, собственная фотография и пр., что отражает суть пользователя и помогает максимально правильно создать первое впечатление о нем у собеседника. При этом человек может создавать множество своих персонализированных проекций, различных проявлений своей личности в зависимости от ситуации общения, отражая свои осознанные и подсознательные влечения и страхи. Аватары в определенной степени способствуют выражению эмоций в ходе беседы, а акт выбора конкретного аватара либо отказа от ранее выбранного и конструирования нового аватара помогает продемонстрировать характерные (либо только желаемые) черты собственной личности.

Самопрезентация личности через текстовые, речевые, визуальные маски – «ники», аватары по существу напоминает карнавал, в котором каждый участник может надеть любую понравившуюся маску и где все позволено. Многие исследователи отмечают, что стратегия карнавализации сетевого образа помогает человеку создать образ, «надеть маску», и, соответственно, сохранить или изменить привычное для себя поведение.

Сеть Интернет идеальная среда для реализации коммуникативной стратегии «речевая маска». Маска обозначает множество ролей, которые мы проигрываем в соответствии с социальными требованиями. В понимании К. Г. Юнга, маска служит цели производить впечатление на других или утаивать от других свою истинную сущность. Маска как архетип необходима нам, чтобы ладить с другими людьми в повседневной жизни. Человек как бы примеряет на себя возможные роли личности и пробует насколько комфортно он себя чувствует в той или иной роли с другими людьми.

Невидимость субъекта коммуникации в виртуальном пространстве порождает определенную специфику конструирования им собственной идентичности. С одной стороны, никто и ничто не ограничивает индивида создавать любую желаемую сетевую идентичность, а значит у него есть возможность почти полного управления впечатлением о себе в сетевом сообществе, возможность экспериментировать с идентичностью. В сети Интернет мы можем позволить себе быть тем, кем мы являемся на самом деле, чего в реальной жизни мы, разумеется, позволить себе можем не всегда. Это способствует формированию убеждения, что идентичности при необходимости можно «одевать» и «снимать» как при изменении одежды. По мнению некоторых исследователей, наиболее яркие примеры такого экспериментирования – виртуальная «смена пола» и девиантное поведение в сети.

Появление блогов также начиналось с весьма ощутимого присутствия страниц, чьи хозяева были анонимные, несмотря на постоянную привязку контента блога к конкретному "нику". Параллельно появилась практика двойной жизни, так называемых "блогов-виртуалов", когда человек вел два блога – один, где его личность была известна, другой – под маской.

Социальные сети часто представляются человеку игровым полем, где исчезает телесность, статусность, возраст, пол, финансовое положение и пр., что позволяет ему чувствовать себя равноправным игроком с другими, поскольку он может сформировать любой образ, где можно приписать те черты, которые ему и не присущи. Он может создавать тот портрет, который лишь отдаленно напоминает оригинал, или попросту запускать в киберпространство симулякры. Социальные сети становятся «чем-то вроде зеркала, верно являющего ... не реальный, а желанный образ» [11, с.100], тем зеркалом, в которое глядит на себя человек, но видит только то отражение, которое ему льстит. Смс, письма, посты в социальных сетях позволяют нам показать себе такими, какими ми хотим быть; мы можем редактировать себя, т. е. изменять свое лицо, голос, черты, тело. Выступая под маской, человек чувствует себя в полной безопасности, полагая, что он настолько замаскировался, что никто никогда не сможет его распознать, что

позволяет ему вступать в любые коммуникации, представляться экспертом во всех областях жизни, и в тех, в которых его знакомство с предметом весьма поверхностно.

Однако со временем заигрывания с собственной анонимностью становится все менее модным и интересным [12, с. 10]. Размышления о привлекательности анонимности в Сети потеряли свою актуальность после того как основной средой общения в Интернете стали социальные сети – Одноклассники, ВКонтакте. Когда человек создает персональную страницу или блог с целью рассказать миру о своем существовании, то она скорее всего будет соответствовать действительности, автор, контролируя содержание своего сайта, скорее опустит некоторую информацию о себе, чем будет ее искажать. В виртуальном коммуникативном пространстве личности стали более открытыми и не боятся выкладывать в Интернет информацию о себе и своих близких. Они делятся своими мыслями, комментируют те или иные события и мысли, оставляют отзывы друг для друга и все это открыто для других пользователей сети Интернет, которые, уже можно сказать, образуют новое общество, в котором нет понятия "чужой".

Значительное место в конструировании собственной идентичности в виртуальном знаково-символическом коммуникативном пространстве по своим предпочтениям и испытаниям нового опыта, отсутствующего в реальности играют компьютерные ролевые игры. Ролевая компьютерная игра – это простой и доступный способ моделирования другого мира или таких жизненных ситуаций, в которых человек никогда не был и не будет в реальности. Такая самопрезентация личности в виртуальном коммуникативном пространстве напоминает деятельность актеров, играющих определенную роль, глубоко вживаясь в нее.

Ролевые игры, особенно в детском возрасте, являются частью познавательной деятельности человека. Все дети играют в игры, сознательно принимая на себя роль взрослых, удовлетворяя неосознанную потребность в познании окружающего мира. С возрастом ролевые игры замещаются интеллектуальными и человек очень редко имеет возможность принять на себя роль другого человека, хотя подсознательно потребность в этом сохраняется: шофер хочет взглянуть на мир глазами летчика, мужчина – побыть в роли женщины, отвергнутый обществом неудачник мечтает хотя бы минуту побыть лидером. В компьютерных играх нет тех запретов и ограничений, которые имеют место в реальной социуме, поэтому геймер чувствует себя свободно и комфортно, имея возможность безнаказанно совершать любые поступки. В ролевых компьютерных играх никто и ничто не ограничивает индивида в творчестве: он может создавать любую желаемую идентичность. Например, играя в какую-нибудь многопользовательскую онлайн-игру, индивид может сконструировать свою этническую идентичность, превратившись в эльфа, гнома или жителя другой планеты, создать определенную профессиональную или гендерную идентичность, выбрав в настройках игры желаемые пол и профессию. Кроме того, один игрок имеет возможность создать несколько персонажей и таким образом примерить на себе несколько разных идентичностей. Геймеры упражняются в самореализации и презентации при выборе своего персонажа, статуса, экипировки, вооружения и пр. – в процессе «развития» своего виртуального героя, повышения его показателей (уровня, достижений, популярности), меняя саму игру. В последнее время появилось даже понятие «игровая идентичность», отражающее особые приемы самопрезентации в киберпространстве, некий образ или даже миф («маска») о себе самом, состоящий из набора желаемых представлений о себе. Чаще всего склонны к таким формам самопрезентации подростки, которые через игровую идентичность, с одной стороны, пытаются разобраться в себе самом, в своих желаниях, идеалах, устремлениях, проблемах, с другой – компенсировать социокультурные неудачи.

Виртуальный мир в определенной степени дает возможность стать тем, кем хочется быть без каких-либо ограничений. И поскольку в реальном мире геймер этого сделать не может по ряду определенных социальных табу и убеждений, которые его ограничивают, он стремится вернуться в роль виртуальную, которая со временем занимает все большее место в его личности.

С другой стороны, онлайн-игра практически не дает возможности человеку быть самим собой, в онлайн-игре, как правило, конструируется скорее желаемая альтернативная идентичность, чем воспроизводится реальная. Трансформируя образ своего "Я", геймер сочетает в своем сознании две жизни (виртуальную и реальную) и, соответственно, два разных образа (реального человека и компьютерного героя). При этом выбор геймером конкретных аватар может сигнализировать о том, что происходит в его сознании. Исследуя структуру самосознания геймеров, психологи высказали предположение, согласно которому изменения в структуре личности игроков могут происходить за счет того, что компьютерная игра обеспечивает интенсивный опыт анализа собственных успехов и неудач, а это приводит к изменению Я-образа и локуса контроля [11].

Другим виртуальным пространством, в котором можно конструировать свою идентичность, стали социальные сети и Интернет-сообщества. Это могут быть сообщества представителей определенной субкультуры, профессиональные или женские сообщества, религиозные клубы и тому подобное. Общение в них происходит с помощью текста, графики, реже – звуковых и видеоматериалов, поэтому способы выражения телесности довольно ограничены. Однако здесь гораздо больше, чем в онлайн-игре, возможностей сконструировать реальную культурную идентичность. Виртуальные сообщества – яркий пример того, как культура симуляции меняет традиционные представления о человеческой идентичности. Говард Рейнгольд, профессор Калифорнийского университета в Беркли, автор известной книги «Умная толпа: Новая социальная революция», определяет виртуальные сообщества как «социальные агрегации, возникающие в Сети, когда достаточное количество людей в течение длительного времени принимает участие в публичных дискуссиях, испытывая человеческие эмоции, необходимые для формирования паутины личностных взаимоотношений в киберпространстве» [14, с. 71]. Объединяющими факторами виртуальных сообществ (сетевых сообществ) выступают общие цели, интересы и потребности; общие ресурсы, к которым члены сообщества имеют доступ; характерный тип дискурса и тезаурус. Коммуникационной средой этих сообществ является преимущественно киберпространство.

Существуют разные точки зрения на то, насколько самопрезентация в условиях домашних страниц, блогов соответствует реальной личности пользователя, то есть насколько самопрезентация является сознательным созданием, конструированием образа себя или она в определенной степени является спонтанной и стилевые характеристики личности все равно сохраняются, будь то Интернет или реальность.

Человек может искренне заблуждаться насчет себя, подчеркивая наличие у себя социально желательных качеств, давая должные, принятые в данной культуре или группе оценки самого себя, особенно в тех сферах, где существуют жесткие эталоны должного или правильного. Однако он может и намеренно фальсифицировать свой Я-образ или самооценки в силу необходимости следования социальной желательности. В самом деле, когда люди отвечают на анонимные опросники, они менее склонны приписывать себе общепринятые достоинства, в отличие от ситуации публичного самооценивания, особенно следующей за негативной обратной связью.

Практически все исследователи утверждают, что виртуальный мир дает возможность использовать «маску» для презентации своего Я. Человек может представляться совершенно иным, чем он есть (прятаться за маской), и создавать образ

себя таким, каким бы он хотел, чтобы его видели другие. И, тем не менее, в последние годы сами пользователи указывают, что ценность Интернета для них заключается именно в возможности «быть собой». Это может означать, что для одних пользователей Интернет является средством создания своего желаемого «Я», в то время как для других он может быть средством понимания и сопереживания с личностью пользователя, который хочет быть искренним и принятым другими. Поскольку в киберпространстве можно придумывать себе любую ипостась, это развязывает руки и иногда играет весьма позитивную роль в раскрепощении человека и формировании нового позитивного опыта, преодолении комплексов.

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. Многие исследователи считают, 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».

С другой стороны, ощущение «неполной реальности мира», характерное для существования в виртуальной реальности, – может породить определенный сдвиг в аксиологических установках индивида, в частности – снизить ценность человеческой жизни. Кроме того, постоянное пребывание в глобальном интернет-пространстве несет угрозу повышения социальной отчужденности и одиночества за счет вытеснения личных контактов, наблюдается парадокс «компьютерного одиночества», который выражается в том, что, общаясь со всем миром, в результате человек не общается «ни с кем». Социальные связи становятся все более безличностными и мимолетными. Профессор Массачусетского технологического института Шерри Теркл написала книгу под названием *Alone Together* («Одиночество вместе»), в которой утверждает, что люди никогда еще не были связаны друг с другом такими прочными узами. И не были так разобщены. Причиной тому – новые технологии. Мы изобрели технологии, способствующие развитию и вдохновению, но позволяем им делать нас мизерными, – утверждает Теркл.

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 [см. 15].

Символы и образы современной культуры под колоссальным влиянием научно-технического прогресса формируются и изменяются столь стремительно, что человек не способен их «впитывать», соотнося с предшествующими ценностями. 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. В своей известной монографии «Третья волна» известный американский философ и социолог Олвин Тоффлер подчеркивает – «Консенсус распадается. На персональном уровне мы находимся в окружении образов, противоречивых и несоизмеримых. Старые идеи

вливают на нас в форме бестелесного отображения. Мы живем в бестелесной отображенной (виртуальной) культуре» [16, с. 181], в мире блип-культуры, которая формирует так называемое «клиповое» сознание. Это может вызвать непоправимые деструкции в мышлении и сознании – породить хаотизм, клиповость сознания, разрушить способность сосредотачиваться и удерживать в сознании какой-то один идеальный объект, создает благоприятные условия для манипулирования сознанием личности.

«Клиповое» сознание становится умонастроением эпохи, Теркл справедливо замечает, что технология меняет нас как людей, меняет наши отношения и ощущение самих себя. В истории человечества не было подобных средств массового воздействия на сознание и психику человека и на общественное сознание. "клиповое" сознание становится умонастроением эпохи, символы и образы культуры под колоссальным влиянием научно-технического прогресса формируются и изменяются настолько стремительно, что человек не способен их "поглотить", соотнося с предыдущими ценностями. Именно это создает значительные проблемы социальной адаптации личности в современном обществе, формируются благоприятные условия для манипулирования сознанием, навязывание человеку определенных форм поведения, необходимой манипулятору. Кроме того этому способствует то, что современные информационные технологии привнесли в коммуникативное пространство образы и звуки, которые влияют на людей, минуя стадию рефлексии. Многие исследователи обеспокоены тем, что намечается опасная тенденция шаблонизации человека, зомбирования, утраты индивидуальности, их пугает высокая степень иллюзорности, которая достигается в виртуальных реальностях, особенно в условиях массового увлечение новыми технологиями. 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” [17, р. 309].

Перманентная изменчивость и клиповая фрагментарность современной культуры, утрата связи индивида с традиционной системой норм и ценностей, информационный прессинг вынуждает человека заново переосмысливать не только внешнюю реальность, но и постоянно выстраивать собственное «Я».

Таким образом, глобальное информационное пространство, созданное с помощью современных цифровых и коммуникативных технологий становится творческой лабораторией, в которой формируются новые возможности для изучения и формирования собственной личности. По существу киберпространство становится символическим полем практик самопредставления, сценической площадкой для игры с идентичностью, экспериментальным полем поиска (познания) самого себя через интернет-общение и становления самоидентичности личности.

#### ПЕРЕЧЕНЬ ССЫЛОК

1. Луман Н. Невероятные коммуникации / Н. Луман // Проблемы теоретической социологии. Вып.3. СПб., 2000.
2. Turkle Sh. Parallel lives: working on identity in virtual space / Sh. Turkle // Constructing the self in a mediated world: inquiries in social construction. – N.Y., 1996. – P. 156 – 175.
3. Behar-Israeli H. From «Bonehead» to «Clonehead»: Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat / H. Behar-Israeli // From Journal of Computer-Mediated Communication, 1 (2). 1995.
4. Гоффман, И. Представление себя другим в повседневной жизни / И. Гоффман / Пер. с англ. А.Д. Ковалева. – М.: Канон-Пресс-Ц; Кучково поле, 2000. – 302 с.
5. Виноградова, Т.Ю. Специфика общения в Интернете / Т.Ю. Виноградова // Русская и сопоставительная филология: Лингвокультурологический анализ. Казань, 2004. – С. 63 – 67.
6. Абушенко В. Л. Проблемы идентичностей: специфика культур-философского и культур-социологического видения / В.Л. Абушенко // Вопросы социальной теории. – 2010. – Т. 4.
7. Белинская Е.П., Жичкина А.Е. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/strategy>.

8. Покровская Е. А. Самопрезентация в чате (на материале русских и англоязычных интернет-чатов) [Электронный ресурс] / Е.А. Покровская. – Режим доступа: <http://study-english.info/article012.php>
9. Селютин, А. А. Жанры как форма коммуникативного выражения онлайн-личности / А.А. Селютин // Вестник Челябинского государственного университета. – 2009. – №35. Филология. Искусствоведение. – Вып. 37. – С. 138 – 141.
10. Turkle Sherry. Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet / Sherry Turkle. – New York: Simon and Schuster, 1995.
11. Бодрийяр, Ж. Система вещей [Текст] / Ж. Бодрийяр. – М.: РУДОМИНО, 2001. – 218 с.
12. Могилевская, Г.И. Социальные сети как актуальный способ самовыражения массового человека [Текст] / Г.И. Могилевская // Молодой ученый. – 2012. – №4. – С.517 – 520.
13. Фомичева Ю.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми / Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров // Вестник МГУ. Сер. 14. Психология. – 1991. – №3. – С. 27 – 39.
14. Рейнгольд Г. Умная толпа: Новая социальная революция / Г. Рейнгольд. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2006. – 416 с.
15. Myron W. Krueger. Artificial reality: Past and future / Krueger M. W. // Virtual reality: theory, practice and promise / Ed. Sandra K. Helsel and Judith Paris Roth.Meckler. Westport and London. 1991, p. 19 – 26
16. Тоффлер О. Третья волна / О. Тоффлер. – М.: АСТ, 2004. – 781 с.
17. Turkle S. The Second Self. Computer and Human Spirit / S. Turkle. – New York, 1984.

УДК 130. 2

**Л.А. Тихонова**

Харьковский национальный университет радиоэлектроники  
к. филос. н., доц. каф. философии

**Т.Г. Авксентьева**

Харьковский национальный университет имени В.Н. Каразина  
к. полит. н., доц. каф. политологии

## **ИНФОРМАТИЗАЦИОННЫЕ И ГЛОБАЛИЗАЦИОННЫЕ ФАКТОРЫ ТРАНСФОРМАЦИИ СОВРЕМЕННОГО ГОСУДАРСТВА**

---

*В статье рассматриваются проблемы политической модернизации современного общества и ее связи с процессами глобализации и информатизации современного мира. Проанализировано влияние информационной власти на современное общество. В частности, обращается внимание на особенности функционирования государственных структур и процессов демократизации общества в условиях глобализации современного мира.*

*Ключевые слова: политическая модернизация, глобализация, информатизация, информационная власть, государство.*

**Л.А. Тихонова, Т.Г. Авксентьева**

## **ИНФОРМАТИЗАЦІЙНИМИ ТА ГЛОБАЛІЗАЦІЙНИХ ФАКТОРИ ТРАНСФОРМАЦІЇ СУЧАСНОГО ДЕРЖАВИ**

*У статті розглядаються проблеми політичної модернізації сучасного суспільства та її зв'язку з процесами глобалізації та інформатизації сучасного світу. Проаналізовано вплив інформаційної влади на сучасне суспільство. Зокрема, звертається увага на особливості функціонування державних структур та процесів демократизації суспільства в умовах глобалізації сучасного світу.*

*Ключові слова: політична модернізація, глобалізація, інформатизація, інформаційна влада, держава.*