не только на управление страной в конкретных обстоятельствах, но и желающего (или по крайней мере намеревающегося) добиться сплочения общества для реализации национально значимых задач. Манкуртизм расшатывает патриотические идеи, усиливает нигилизм к собственному прошлому, подчиняет сознание людей другим идеалам и целям, которые по своей природе не соответствуют национальному менталитету. Все это разрушает мировоззренческую основу сознания народа и, в конечном счете, уничтожает идеалы и идейную базу жизни людей, без чего не может существовать любое государство.

Список литературы

Айтматов, Ч. Буранный полустанок. – М., 1999.

Володихин, Д., Елисеева, О., Олейников, Д. История на продажу. Тупики псевдоисторической мысли. – М., 2005.

Историческая память: преемственность и трансформации («круглый стол») // Социологические исследования. – 2002. – № 8.

Тощенко, Ж.Т. Постсоветское пространство: суверенизация и интеграция. – М., 1999.

Тощенко, Ж.Т. Этнократия: история и современность. – М., 2003.

Хунаху, Р.А., Цветков, О.М. Исторический феномен в современном преломлении // Социологические исследования. – 1995. – № 11.

© Тощенко Ж.Т., 2010

Е.В. Грязнова

ИНФОРМАЦИОННАЯ СОЦИАЛИЗАЦИЯ ЛИЧНОСТИ

ГРЯЗНОВА Елена Владимировна – доктор философских наук, профессор Нижегородского государственного архитектурно-строительного университета (egik37@yandex.ru)

Аннотация. *В статье анализируется многогранный процесс информационной социализации личности в современных условиях. Основные аспекты работы – раскрытие инновационного характера теоретических разработок*

и осмысление результатов исследований, анализ компьютерной виртуально-информационной реальности и становление человека и личности.

Ключевые слова: *информационная социализация личности, компьютерная виртуальная информация, идентификация человека, индивидуальность, персонификация личности.*

В общем виде социализацию личности можно определить как сложный многогранный процесс передачи и усвоения социального опыта людьми в обществе. Известно, что в процессе развития индивид движется от потенциального человека к индивидуальности и от нее к личности, которая рассматривается как действующий субъект, т. е. как социально активный человек. Социализация личности представляется как интегральный трехуровневый процесс, являющийся важнейшим механизмом педагогической деятельности: идентификация (становление человека); индивидуализация (становление индивидуальности); персонификация (становление личности).

Процесс идентификации раскрывает «врастание» индивида в общество, освоение им достижений материальной и духовной культуры. Это не означает, что процесс развития человека в реальной жизни разложен на такие качественные ступени, каждая из которых соответствует своему состоянию. В жизни все сложнее, поскольку в ходе идентификации происходят процессы индивидуализации и персонализации одновременно. Индивидуализация позволяет проанализировать обретение человеком индивидуальности, т. е. неповторимости. Если идентификация человека доводит его до уровня всеобщего, делает его «как все», то индивидуализация позволяет ему обрести самого себя. Персонализация интегрирует обе предшествующие ступени, превращая человека в творца, созидателя. В личности, как в фокусе, собирается весь процесс социализации: это и человеческое в человеке, и его индивидуальность, и, наконец, активная реализация в деятельности всего того, что было усвоено на предшествующих ступенях. Социализация – это не механическая передача суммы знаний, умений и установок. Процесс включения в современный поток информации из прошлого носит селективный характер. В ходе этого процесса с помощью трех функций педагогической деятельности (образование, обучение, воспитание) формируются информационная, операционная и мотивационная подсистемы человека.

Внедрение информационного компьютеризированного взаимодействия в процесс социализации личности способствует образованию нового ее вида – информационной компьютерной социализации, имеющей определенную специфику по сравнению с традиционной формой передачи социального опыта. Согласно культурно-исторической теории деятельности, разработанной школой Л.С. Выготского, существенным стимулом для психического развития является внешняя орудийная деятельность человека.

Наибольшее значение в своих теоретических построениях он отводил именно семиотическим орудиям деятельности – знакам[1]. Современные информационные технологии оказались в ряду подобных знаковых систем. Поэтому логику становления личности можно выстроить в цепочку взаимосвязанных явлений: цивилизация – культура – знаковые средства деятельности – психика человека – личность – социум – цивилизация. Понятно, что изменение всех перечисленных элементов, составляющих систему социализации, зависит от изменения каждого из них. Первое, на что следует обратить внимание, – форма социального взаимодействия, которая находится в основе процесса социализации в период существования различных цивилизаций (архаическая, аграрная, индустриальная, информационная). Второе – качественные и количественные изменения социальной информации, лежащей в основе социального взаимодействия. И третье – изменение информационных процессов, без которых невозможна циркуляция социальной информации, а следовательно, и существование социального взаимодействия. Таким образом, складывается очередная подсистема: социальное взаимодействие – социальная информация – информационные процессы – социализация личности – социальное взаимодействие.

Информационная компьютерная социализация личности, происходящая в поле виртуально-информационной реальности, осуществляется с помощью функций педагогической деятельности, которые в основе своей имеют информационное компьютеризированное взаимодействие: компьютеризированные образование, обучение и воспитание. Именно здесь заключена основная проблема современного этапа развития общественных систем, когда различные формы социализации личности не только сосуществуют, но и конфликтуют, внося коррективы как в структуру личности, так и в общественную систему. Чтобы увидеть перспективы, а вместе с ними и проблемы, которые несет с собой виртуально-информационная реальность для человека, необходимо раскрыть ее воздействие на процесс становления личности.

При анализе данного этапа становления личности обратимся к периодизации детства, где идентификацию можно соотнести с возрастом человека примерно до 7 лет. Л.С. Выготский показал, что в основе развития ребенка лежит смена типов деятельности. Согласно А.Н. Леонтьеву, ведущая деятельность обусловливает главнейшие изменения особенностей ребенка в тот или иной период развития.

Важным элементом оказывается тот факт, что основные информационные навыки человек получает в процессе освоения речевой и письменной деятельности. Что принципиально нового может внести в данные процес-

[1] См.: *Выготский, Л.С.* Собр. соч. : в 6 т. – М., 1982–1984.

сы виртуально-информационная реальность? Ведущей деятельностью в период идентификации является игра. Сегодня на смену карандашу и бумаге, кубикам и мозаике все активнее приходят компьютерные игры. Они привлекательны для ребенка, так как красочны, музыкальны, включают элементы мультипликации. Однако для их использования требуются определенные навыки и понимание логики действий и их последовательности, из чего складывается игровое действие. Но известно, что эти навыки не могут быть сформированы без соответствующего уровня развития сенсомоторных навыков. В.А. Сухомлинский писал, что истоки способностей и дарований детей – на кончиках их пальцев. Следовательно, в этом случае нарушается природный цикл развития человека, что можно назвать своеобразным актом насилия над психикой личности.

Лишив ребенка возможности ощущать любимую игрушку, листать страницы красочной книжки, слышать голос родных и близких, мы с раннего возраста погружаем его в информационный мир. Хорошо известно, например, что телесный контакт родителей с ребенком является одним из существеннейших факторов формирования личности человека. Более того, духовное начало в человеке произрастает только на основе усвоения определенных традиций телесной культуры. Очевидно также, что без «живых примеров» родителей и близких людей затрудняется выработка моральных критериев поведения. Оставляя детей наедине с компьютером, мы обрекаем их на восприятие мира не эмоциями и чувствами, а разумом, который еще не способен правильно оценивать ситуацию. При этом формируется дематериализованный мир, заменяющий реальный, к взаимодействию с которым приспособлены психика и тело человека. Возникает опасность того, что ребенок будет идентифицировать себя не с близкими людьми или с человеческим обществом, а с компьютерным квазисубъектом. Появится проблема, которую можно назвать «проблемой Маугли», с той лишь разницей, что дети будут воспитаны не в волчьей стае, а в среде информационных квазисубъектов.

Наверное, найдутся сторонники мнения, что, утратив потребность в наличии реального мира, человек в будущем перестанет нуждаться и в формировании способности общаться, и в идентифицировании себя с человеческим родом. А.М. Горький говорил, что в каждом человеке скрыт бубенчик, и если его затронуть, человек зазвучит всем лучшим, что в нем есть. Лишая ребенка возможности учиться общаться в кругу себе подобных, мы можем оказаться перед фактом, когда не будет нужды затрагивать эти самые бубенчики, потому что их просто не останется.

Анализируя последствия информационно-компьютерной социализации на раннем этапе становления личности, мы пришли к тому, что подобная социализация неизбежно влечет за собой трансформацию человеческой сущности. Известно высказывание, что ребенка можно воспитывать

до 5 лет, а после 5 только перевоспитывать. Становится очевидным, что идентификация, осуществляющаяся в виртуально-информационной реальности, с необходимостью предполагает в нем и индивидуализацию. Иначе стресс, связанный с насилием при раннем обучении компьютеризированному взаимодействию, вызывающий практически необратимые психические изменения, сменится новым стрессом – невостребованностью навыков, приобретенных столь дорогой ценой. Но и дальнейшая социализация на базе виртуально-информационной реальности – это путь к следующему этапу деформации личностных качеств, а значит новый стресс.

Если в процессе идентификации человек неосознанно подражает тем, кто его окружает, то индивидуализация требует от него не механического повторения, а творческого преобразования получаемой информации, когда социальный опыт предшествующих поколений осваивается избирательно.

Компьютеризированное образование в условиях виртуально-информационной реальности имеет массу положительных сторон: дифференцированный и индивидуальный подход, доступность, непрерывность, эффективность, широкие возможности самообразования и др. Но есть и другое мнение: современные электронные виртуальные реальности однозначно приводят к безумию, возникновению шизофрении, к тому, что школьники перестают ценить живое общение и живого учителя. Частичная или полная замена в образовательном процессе межличностного общения на взаимодействие с компьютерными квазисубъектами несет угрозу повышения социальной отчужденности индивида. Стремление с помощью компьютеризированного образования вернуть педагогической деятельности интерактивность еще более отдаляет друг от друга субъекты педагогической деятельности, способствует потере индивидуальных качеств, которые отфильтровываются компьютерными средами. Наиболее серьезные опасения вызывает тот факт, что подобное образование вынуждает человека с раннего детства отдавать предпочтение компьютеризированному взаимодействию, в результате чего там же происходит и процесс воспитания.

Воспитание – это, прежде всего, длительный процесс формирования установок, ценностных ориентаций, убеждений человека. В киберпространстве у детей и подростков изменяется мотивация деятельности. Познавательный мотив может переходить в хакерство, которое становится модным стилем поведения для подростков. Суть в том, что в роли источника ценностных ориентаций оказывается не реальный человек, а его двойник – информационный квазисубъект, образ и стиль поведения которого могут быть какими угодно, поскольку они не регулируются моральными или иными социальными нормами. Компьютерные квазисубъекты превращают процесс человеческого общения в стандартизированные приемы «обезличенных» ценностных ориентаций, в набор рациональных клише, разрушая мир человеческой культуры. Вседозволенность, безнаказанность и аноним-

ность приводят к зависимости от интернет-общения, а чрезмерное увлечение компьютерными играми – к переносу опыта поведения в них на стиль поведения в реальной жизни. Среди причин множественного конструирования «фиктивных личностей» в компьютеризированном взаимодействии выделяется компенсаторная мотивация, т. е. стремление человека компенсировать недостатки традиционной или реальной социализации, что приводит не к формированию необходимых личностных качеств, а к симуляции данного процесса.

Анализируя образование и воспитание в виртуально-информационной реальности, приходится констатировать, что современный человек должен уметь искать и обрабатывать информацию, необходимую для принятия верного решения. Наибольшую тревогу у психологов вызывает проблема одаренности детей и подростков в освоении компьютеризированной деятельности. Эти дети в меньшей степени, чем их одноклассники, нуждаются в помощи взрослых. Именно поэтому одаренные дети вынуждены больше общаться с компьютерными квазисубъектами, нежели с реальными людьми, так как они чаще испытывают дискомфорт и непонимание среди сверстников, а также отсутствие должного внимания со стороны педагогов.

Таким образом, компьютеризация образования, обучения и воспитания требует серьезнейших исследований со стороны педагогов, психологов, социологов и философов.

Если в период индивидуализации человек преобразует в себе социальные знания (образование), опыт (обучение) и ценностные установки (воспитание), сообразуясь со своей биопсихосоциоиндивидуальностью, то в период персонализации ему предстоит реализовывать полученные знания, умения и установки.

Известно, что жизнь человека сопровождается изменениями социальных статусов и социальных ролей, приобретением нового и утратой прежнего, трансформациями привычек и образа жизни. Наиболее распространенной социальной ролью, где проявляется и реализуется индивидуальность человека, является роль, выполняемая в семье. Что принципиально нового дает в этом случае виртуально-информационная реальность? Перенос семейных отношений в киберпространство может оказать психологическую помощь, но в большинстве случаев способствует разрушению семьи, заменяя реальный процесс воспитания детей на его симуляцию. Эти и многие другие проблемы могут усугубиться, если дальнейшее развитие информационных технологий будет идти в направлении максимального удовлетворения человеческих потребностей.

Уже сегодня в большинстве случаев на протяжении рабочего дня индивид вынужден вступать в компьютеризированное взаимодействие, что приводит к формированию характерных черт личности: необычно высокая

степень фактуального мышления, неспособность к чувствам, любовь к эффективности и скорости, недостаток симпатии к окружающим, нетерпимость к неясности человеческого поведения и общения, частичная потеря интуиции и творческих способностей, патологическая любовь к порядку, требование предсказуемости от окружающих. В период персонализации наиболее существенную роль продолжает играть процесс самообразования, что еще больше интенсифицирует компьютеризированноое взаимодействие.

Трудности, связанные с проблемами реализации человека в профессиональной деятельности с помощью виртуально-информационной реальности, начинают решаться через поиск новых возможностей досуга и отдыха, каковыми оказываются игровая деятельность и коммуникация в компьютерной информационной реальности. В результате тенденция нарастания патологической зависимости от виртуально-информационной реальности имеется уже сейчас и не только в подростковой среде, но и среди взрослых, так как возникает опасность массового поражения.

В результате развития виртуально-информационной реальности человек сливается с компьютером на уровне биологии и физиологии. Так, в США подготовлен долгосрочный прогноз развития на период до 2030 г., в котором к 2017 г. намечен серийный выпуск биокомпьютеров, встроенных в живые организмы. Собственно, проблема, поднятая нами, – замена диалога реальных субъектов на взаимодействие реального и квазисубъектов, получает дальнейшее развитие, когда физически исчезает и сам реальный субъект: «Современный цивилизационный кризис разрешится за счет появления ”странного“ субъекта с производственно созданным телом, а также обретения субъективности ”второй“ (искусственной средой), с которой этот странный субъект вступит в субъект-субъектные отношения»[1]. Возникает вопрос: личность ли формируется в компьютерной виртуально-информационной реальности или какое-то иное «нечто»? «Персона(ж), – пишет В.А. Кутырев, – эмпирический концепт личности, обозначающий то, что от нее осталось после вычета телесности и выпадения из реальных социальных связей»[2]. В самом деле, проанализировав реальную ситуацию, используя конкретный материал социологии и психологии, можно допустить, что идеи современных футурологов получают все больше шансов стать действительностью.

Итак, становясь основным механизмом социализации, виртуально-информационная реальность оказывает как положительное, так и отрицательное воздействие на формирование личности. Она уплотняет социаль-

---

[1] *Назаретян, А.* Беспределен ли человек? (Еще раз о гуманизме и его паллиативах) // Общественные науки и современность. – 1992. – № 5. – С. 176–183.

[2] *Кутырев, В.А.* От какого наследства мы не отказываемся // Человек. – 2005. – № 2. – С. 11.

ное время, что становится необходимым фактором для адаптации индивида к быстро меняющимся социальным условиям. Однако это уплотнение происходит в большей степени за счет сокращения доли непосредственного общения. Это, в свою очередь, разрушает реальное соседство людей, к которому приспособлен человеческий организм биологически, физически и психически. Виртуально-информационная реальность лишает человека права учиться жизни в общении и формировать самосознание в привычных для него условиях, что не может не сказаться на его психике; она предоставляет возможность для индивидуального развития личности, но вместе с тем лишает ее индивидуализации за счет шаблонного видения мира. Информационное компьютеризированное взаимодействие открывает другие пути для распространения новых способов познания, но вместе с тем угрожает пагубным влиянием на сознание и психику человека. Выход один – не позволять виртуально-информационной реальности сделать процесс социализации личности неуправляемым и бесконтрольным для социальных институтов общества.

Список литературы

Выготский, Л.С. Собр. соч. : в 6 т. – М., 1982–1984.

Кутырев, В.А. От какого наследства мы не отказываемся // Человек. – 2005. – № 2.

Назаретян, А. Беспределен ли человек? (Еще раз о гуманизме и его паллиативах) // Общественные науки и современность. – 1992. – № 5.

© Грязнова Е.В., 2010