

Человек в мире Интернета

В статье рассматривается феномен Интернета с позиции, которую в нем занимает человек. Переход к техногенной цивилизации изменил место и роль человека в обществе и культуре. Проводится анализ поведения личности в Сети и ее трансформации в реальности.

Ключевые слова: Интернет, Сеть, техногенная цивилизация, интернет-пространство.

Rodina Valeriya,

*Article lecturer, department of logic, philosophy and methodology of Science,
Orel State University*

The person in the world of the Internet

In article the Internet phenomenon from a position which in it is taken by the person is considered. Transition to a technogenic civilization changed a place and a role of the person in society and culture. The analysis of behavior of the personality is carried out to Networks and its transformation in reality.

Keywords: Internet, Network, technogenic civilization, Internet space

Наука неоднозначно характеризует современную цивилизацию. В западной традиции используют такие термины, как постиндустриальное и информационное общество. В национальной традиции для характеристики современного общества часто используют термин «техногенная цивилизация».

В. С. Степин является наиболее глубоким и интересным отечественным исследователем проблем техногенной цивилизации. Под цивилизацией он понимает некий целостный социальный организм, предполагающий определенный тип культуры. Современный техногенный тип цивилизации отличается от предыдущего традиционного тем, что «ценностью становится сама инновация, оригинальность, вообще новое» [4]. Бурно развивается техника и технологии, которые выступают в современном мире не просто предметами, а составляют предметную среду, в которой протекает жизнедеятельность человека. В. С. Степин пишет и о возникновении совершенно новых форм кооперирования человеческого труда, новых типах коммуникаций, способах хранения и передачи информации, связях и отношениях в человеческих сообществах, новых формах взаимодействия различных культурных традиций, поэтому личность чувствует себя по-иному в изменяющемся мире. Ибо с новыми технологиями в техногенной цивилизации изменяются и ценности, важные как для общества в целом, так и для каждого отдельного человека.

Важнейшими компонентами в системе ценностных приоритетов техногенных обществ являются: активность в отношении природы, переходящая на социальную сферу; преобразующая деятельность, противостоящая миру в целом; рассмотрение природы как неисчерпаемой кладовой ресурсов, которой человек может неограниченно пользоваться; научная рациональность, инновации, прогресс; идеал автономии личности, то есть не коллективное, а индивидуальное творчество в любых сферах действительности. Как отмечает В. С. Степин: «В культуре техногенных обществ система этих ценностей центрирована на идеалах преобразующей деятельности, инновациях и творческой активности суверенной личности. И только в этой системе ценностей научная рациональность и научная деятельность обретают приоритетный статус» [3; 19].

В современной цивилизации ценится образованный человек, усвоивший определенную сумму научных знаний, а сама система образования охватывает все большие массы людей. В техногенной культуре возникают и специально поддерживаются инновационные процессы, генерирующие образцы, идеалы, знания, мировоззренческие идеи, адресованные будущему. Они могут быть расценены в качестве возможных программ будущих форм и видов деятельности, поведения и общения людей.

Одним из феноменов, характерных для современной техногенной цивилизации, является Интернет, в котором в полной мере проявляются такие ценности, как развитие инноваций и прогресс, преобразовательная деятельность, а также автономность личности.

Человек в эпоху Интернета становится автономным пользователем, что меняет сущность личности. Однако, не смотря на массовость и популярность, феномену Интернета достаточно сложно дать какие-то определенные сущностные характеристики. Многие современные ученые, не касаясь технических аспектов существования сети, считают его миром симулякров. Как пишет Ш. Тёрк: «В моих мирах, опосредованных компьютером, самость множественна, текуча и строится во взаимодействии с машинным соединением, она сотворена и трансформирована через язык; сексуальное общение представляет собой обмен означающими; и понимание следует из движения и переобозначения скорее, чем из анализа. В мире MUD, сотворенной машиной, я встретила персонажей, которые изменили мое отношение к собственной идентичности» [1; 15].

Всю возможную деятельность в пространстве Интернета можно свести к двум типам. Один из них деловой, служащий для передачи информации наиболее удобным способом или связанный с техническими аспектами Интернета: создание сайтов, веб-дизайн и подобное. Другой - развлекательный, целью которого является общение (игра в том числе), а не только передача информации. При таком общении возможна анонимность.

Интернет имеет множество особенностей. Основными из них являются: анонимность пользователей, нелокализуемость в пространстве, преодоление пространства и времени средствами Интернета, возможность произвольного конструирования субъективных идентичностей.

Анонимность пользователей в Интернете гарантируется уникальностью IP адреса компьютера, то есть определенного расположения компьютера в сети, при этом уникального и зашифрованного. Помимо технического аспекта анонимность в Интернет-пространстве достигается за счет возможности не указывать реальные данные о себе. Реальные имена заменяются никнэймами, если это не относится к сфере деловых отношений и не связано с финансовой деятельностью. Естественно - это приводит к восприятию Интернета как нового, не обремененного моральными и нравственными, а часто и правовыми, нормами пространства.

Особенностью пространства Сети является его сверхпространственная и вневременная структура, которая открывает перед пользователем те возможности, которые не достижимы в физической реальности. Несмотря на то, что как таковой локализации в реальности у Интернета нет, к нему часто применяются топографические критерии. Он фактически есть место. Сеть выступает пространством, где находятся сайты, которые так же, как в реальности, имеют адреса. Временная координата, конечно, существует в этой реальности, но все способы передачи информации, включая общение и игры, можно разделить на проходящие онлайн, то есть в реальном времени, и не зависящие от времени. Информация сохраняется и становится доступна достаточно долго. Онлайн общение тоже специфично тем, что изменяет язык. Письменная речь, в форме которой и происходит общение, приобретает специфику устной речи. Часто в сообщениях не соблюдаются правила грамматики, неправильно строятся предложения. Сообщения практически всегда требуют ответа, но, в отличие от письма, он должен быть быстрым. Все эти особенности приводят к возникновению специфического сленга в онлайн общении.

Сеть сама создает события и жизнь внутри себя, вне зависимости от событий реальности. Интернет в данном случае становится не просто местом хранения и обмена информацией, а миром, в котором пользователь может прожить жизнь, занимаясь всеми привычными и необходимыми видами деятельности: учиться, получать информацию, читать книги, слушать музыку, играть, дружить, любить, жениться, заводить домашних животных, ходить по магазинам и т.д.

Одной из наиболее значительных особенностей является конструирование субъективных идентичностей в Сети. Ж. Бодрийяр пишет, что «нет больше отчуждения человека человеком, есть гомеостазис человека и машины» [2]. В мире Интернета человек перестает быть человеком, а становится пользователем, приобретая при этом новые качества. Сеть практически не ограничивает возможности субъекта. Пользователь имеет возможность самоидентифицироваться с помощью внешних атрибутов, таких как, например, домашняя страница, статус, аватар. Через эти показатели проявляется то, как человек сам хочет выразить себя. Каким набором технических знаний он обладает, таким образом он выражает и свою позицию по отношению к остальному миру Интернета, а часто и реальности вообще. Ш.

Тёркл приводит высказывание одного игрока в MUD, что при нахождении в Интернете «ты – тот, кем ты притворяешься» [1; 15].

В мире Интернета, а тем более сетевых игр есть возможность притвориться практически любым персонажем. Здесь не имеют значения возрастные рамки, учитывается только опыт, это привлекает детей, которые могут скрыть свой возраст и общаться на равных с любым членом сообщества. Подобное свидетельствует о большой толерантности пользователей друг к другу. Также пользователи Сети получают возможность конструировать в Интернете любую гендерную идентичность, не будучи при этом ограниченными гендерными рамками реального общества.

В техногенном обществе под влиянием Интернета постепенно трансформируется личность. Превращения человека в пользователя в Интернет-пространстве приводят к изменениям личностных характеристик в реальности. Вслед за появлением сленга в Сети, он постепенно переходит и в реальное общение. Нивелируются в Интернете и морально-этические нормы за счет анонимности и безнаказанности. Человек в Сети чувствует себе более открытым и имеет возможность конструировать идентичность сам. Несмотря на то, что Интернет–пространство всего лишь часть жизни человека, оно вносит глубокие изменения в саму структуру личности и трансформирует ее навсегда.

Список литературы

1. Turkle S. Life on the screen.
2. Бодрийяр Ж. Америка. СПб., 2000.
3. Степин, В.С., Кузнецова, Л.Ф. Научная картина мира в культуре техногенной цивилизации / В.С. Степин, Л.Ф. Кузнецова. М., 1994.
4. Степин В.С. Эпоха перемен и сценарии будущего. <http://www.philosophy.ru/library/stepin/epoch.html>
5. Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. СПб, 2007.

References

1. Turkle S. Life on the screen.
2. Bodriyyar Zh. Amerika. SPb., 2000.
3. Stepin, V.S., Kuznetsova, L.F. A world picture in culture of a technogenic civilization / V. S. Stepin, L.F. Kuznetsova. M, 1994.
4. Stepin V. S. Era of changes and scenarios of the future. <http://www.philosophy.ru/library/stepin/epoch.html>
5. Taratuta E.E. Philosophy of virtual reality. SPb, 2007.