

Идентичность личности (самопрезентация молодежи в виртуальной реальности).

Научный руководитель – Гребенюк Александр Александрович

Стрелец Мария Юрьевна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Высшая школа современных социальных наук (факультет), Москва, Россия

E-mail: mystrelec@mail.ru

Работа посвящена актуальной проблеме идентичности личности - ее самоидентификации в культурном пространстве, которая предполагает оценку собственной адекватности стандартам общества. Идентичность означает меру совпадения у молодых людей социально желательных, признанных качеств и индивидуально-уникальных черт личности. Результатом становится степень эффективности личностного самовыражения молодого человека.

Цель работы - теоретический анализ проблемы идентичности личности и практического самовыражения индивида в виртуальной реальности интернет - пространстве.

В процессе поиска и самопрезентации «Я» традиционно выделяются физические, социальные и духовные компоненты, установки и поступки, выявляемые только на базе тождества «Я» в самом себе, т.е. собственно идентичности.

Данная проблема связана с процессом социализации молодого человека, который стремится, одновременно: 1) освоить культурные ценности и стандарты самопрезентации и 2) вывить уникальное содержание своего бытия в социуме.

Разноплановость «Я» обнаруживается в признаках здоровой, самостождественной личности (психологический аспект) и в качестве «единства лица» в различных статусно-ролевых ситуациях общественной жизни (социологический аспект).

Теоретические исследования [1, 5, 6] проблемы идентичности привели к необходимости различать «чисто Эго» (самость «Я») и «эмпирическое Эго» (У.Джемс), тождество «Я» и «кризис идентичности» (Э.Эриксон), самоидентификацию как «сплав», или «смешение» социальных ролей и подлинную Эго-идентичности (Дж.Мид).

В концепциях символического интеракционизма (Дж. Мид, И. Гоффман, Г. Фогельсон, Г. Брейкуэлл и др.) [5] идентичность рассматривается в контексте выбора типов идентичности и соответствующей «политики» индивида (И. Гоффман).

Личностная и социальная идентичность предстают как «вертикальный» и «горизонтальный» векторы самоопределения индивида в социуме (Ю. Хабермас) [5].

В плане когнитивной психологии, важнейшим процессом самоидентификации становится рефлексия структурных компонентов идентичности (Г. Брейкуэлл), а Дж. Тэрнер вводит понятие «самокатегоризация», или отождествление индивидом себя с некоторым множеством значимых для него объектов (других людей, групп, социума в целом). Опасной здесь объявляется возможность деперсонализации личности, когда человек выявляет в себе и поддерживает стереотипные качества, оставляя в тени черты уникальности [2]. Особенно сложные условия возникают при ломке «социального мира»: резкой переориентации общества в политическом, экономическом и культурном аспектах.

Рассогласование интересов индивидов, групп и всего социума, отсутствие культурно-правовых механизмов солидаризации этих интересов приводят индивида к поиску «иной реальности» [8], каковой становится реальность виртуальная, или медийная.

Самопрезентация индивида в интернет-пространстве осуществляется способами реализации «Я», дополняющими и (или) компенсирующими традиционное социальное общение, интериоризацию культурных стандартов и паттернов поведения, виртуальными [3,4].

В постклассической интерпретации «виртуальная реальность» мыслится как порождение реальности вообще, но относительно автономное и, по-своему, актуальное, концентрирование (Ж. Бодрийяр, Н.А. Носов, С.С. Хоружий и др.), требующее для своего осмысления «полионтическое мышление».

Идентичность личности в таком ракурсе видения обнаруживается в ее здоровом, самоидентификационном состоянии, адекватном и собственным интересам, потребностям общества. В социологическом плане, идентичность достигается путем активно-деятельностной самореализации в виртуальном общении, с сохранением индивидуальной позиции в его структуре. А также самоидентификационности в динамике социальных изменений [6,7].

Свобода «электронной личности» ее виртуального самовыражения ограничивается (лимитируется) установками индивидуализма, конформизма, маргинальности или криминальными рамками.

По мнению исследователей виртуальной реальности, современные технологии кардинально меняют человеческий мир, антропологизируя информацию, развивая воображение и преодолевая экзистенциальную «заброшенность» человека в мир, где он чувствует себя одиноким, смертным и беспредельно тревожащимся.

Интернет, или «всемирная паутина» (World Wide Web - WWW), стал, пожалуй, наиболее важным социокультурным феноменом конца XX - начало XXI веков, оказавшим огромное влияние на решение проблем самоидентификации и идентичности современного человека. Дело, здесь, в том, что ему предоставляется возможность, во-первых, неограниченного доступа к ценностям мировой культуры, а, во-вторых, индивидуального самовыражения путем создания собственных Web - страниц и широкого общения с другими пользователями сети. Ценным является такое свойство медиа-общения как его информационная прозрачность, а также демократическая ацентричность культурной среды.

Интернет позволяет индивидам непосредственно общаться друг другом вне социальных ролей и функций, накладывающих ограничения на свободу самоидентификации в медийном пространстве.

К недостаткам такого типа общения, однако, следует отнести отсутствия фактора телесности, что создает возможность противоправных действий, киберпреступлений (компьютерного пиратства, распространения программных «вирусов», хакерства, или несанкционированного доступа к конфиденциальной информации и т.д.). Быстрое эволюционирование и сложность компьютерных технологий затрудняет использование традиционных методов обнаружения и пресечения подобных действий.

Таким образом, наше исследование предполагает следующие выводы:

а) главная задача индивида в обществе заключается в необходимости совмещения «вертикального» и «горизонтально-сетевого» векторов существования индивида в социуме (освоение культурных стандартов и социально желательных способов самореализации и самопрезентации уникальных черт индивида);

б) успешность или не успешность социализации проявляется в доминировании того или иного типа идентичности, избираемого молодым человеком, а, значит, в акцентировании психологических или социологических аспектов его бытия;

в) формы и способы самопрезентации личности в «естественной» и «виртуальной» реальности имеют взаимодополнительный, компенсаторный характер, что предполагает, одновременно, отказ от «демонизации» медийного существования человека, и учет его особенностей, в плане оценки и регуляции.

Источники и литература

- 1) 1. Джемс У. Психология/ Под. ред. Л.А. Петровской / – М.: Педагогика, 1991. – 368 с.
- 2) 2. Зимбардо Ф., Ляйппе М. Социальное влияние. – СПб.: Издательство «Питер» 2000. – 448 с.
- 3) 3. Климова С.Г. Стереотипы в определении «своих» и «чужих» // Социологические исследования. 2000. № 12. – С. 13 – 22
- 4) 4. Козлова Н.С. Реальная и виртуальная идентичность // Социум и власть. 2015. №2 (52). – С. 118 – 121.
- 5) 5. Психология самосознания. Хрестоматия. – Самара: Издательский дом «Бахра-М», 2007. – 672 с.
- 6) 6. Ритцер Дж. Современные социологические теории. – СПб.: Питер, 2002. – 573 с.
- 7) 7. Тронеvская М. А. Социальные медиа в сети интернет в контексте исследования проблем социальной идентификации// Историческая и социально-образовательная мысль. 2016. Том 8. № 5. Часть 2 – С. 150 – 154.
- 8) 8. Ядов В.А. Социальные и социально-психологические механизмы формирования социальной идентичности // Психология самосознания. Хрестоматия. – С. 589 – 602.