

СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ КАК РАЗНОВИДНОСТЬ СУРРОГАТНОЙ КОММУНИКАЦИИ.

Черкасенко Ольга Сергеевна

*Аспирант Белорусского государственного педагогического университета
им. М. Танка, г. Минск*

Глобализационные изменения происходящие в современном социуме, актуализируют проблему взаимоотношений человека и компьютера. Поскольку резко увеличивающийся поток информации в социуме, воздействующий на формирующуюся личность затрудняет ее социальную ориентацию. Предъявляя с одной стороны, принципиально новые требования к воспитанию и развитию информационной личности – мобильной и способной к творческой переработке потока информации. С другой сама инфраструктура информационного общества обладает большими возможностями для творческого развития личности, как в связи с доступом ко всему многообразию существовавших знаний и ценностей, так и в связи с включением ее в активную деятельность посредством виртуальной реальности.

Считается, что понятие виртуальной реальности появилось не так давно, однако более детальное изучение данной проблемы непременно приведет нас к давним истокам формирования представлений о виртуальной реальности. Термин виртуальная реальность прошел долгий путь становления. Начало которого восходит к древнегреческой философии, а в частности к аристотелевскому и платоновскому пониманию смысла виртуальности. Следует отметить, что понимание виртуальности Аристотелем и Платоном различались, однако в них также есть единая «линия» объединяющая противоречивые взгляды. Итак, древнегреческие мыслители считали, что виртуальная реальность концептуализируется как отвлеченная от антропологической проблематики и выступает как атрибут бытия.

Современное понимание виртуальной реальности отличается от представителей древнегреческой философии, так в большом психологическом словаре дается следующая формулировка термина виртуальная реальность - это модельное отображение квазиреальности с помощью определенных технологий и технических средств, позволяющих обеспечить частичное или полное погружение человека в это отображение и создающее иллюзию действительной реальности. В основу виртуальной реальности положено использование компьютерных технологий, которые позволяют в наиболее полной мере реализовывать погружение человека в искусственный мир, создаваемый техническими средствами [2]. Как известно из истории киберпсихологии виртуальная реальность получила новый толчок в развитии, благодаря всемирной паутине - интернет. Сегодня интернет это почти всегда доступный источник информации, сфера игровой деятельности, а так же среда общения. В современном обществе всевозможные социальные сети стали едва ли не самым важным атрибутом современного общества. Однако до сих пор остается спорным вопрос о влиянии социальных сетей на коммуникацию. С одной стороны действительно, облегчает поддержание отношений, расширяет возможность новых знакомств и т.д., а с другой общение в социальных сетях порождает ряд негативных тенденций. В данной статье мы бы хотели остановиться прежде всего на анализе неблагоприятных аспектов коммуникации в социальных сетях.

Термин социальная сеть был введен в 1945 году американским социологом Джеймсом Барнсом в работе «Классы и собрания в норвежском островном приходе», вошедшей в сборник «Человеческие отношения», понимая под ним различные взаимосвязи одного человека с другими людьми. Во второй половине 20 века понятие сети как разветвленной системы человеческих взаимоотношений стали активно использовать для обозначения любых отношений. Появление интернет пространства привело к интеграции разнообразных социальных связей в виртуальную среду посредством электронной почты и телеконференций. На

первоначальном этапе существования интернет, коммуникационные инструменты в большей степени использовались для решения бизнес задач, деловых и рабочих вопросов, однако в процессе интеграции интернета в повседневную жизнь человечества, социально-развлекательная функция быстро вышла на одну из первых ролей.

Первой социальной сетью в современном понимании этого термина принято считать сайт «Одноклассники» (Classmates), появившийся в 1995 году. Созданный Рэнди Конрадом, инженером компании «Боинг», который очень хотел найти своего одноклассника. Как и современный российский аналог, сайт помогал зарегистрированным пользователям находить и поддерживать связь с друзьями и знакомыми, с теми, с кем человек имел дело в течение всей своей жизни - в детском саду, школе, вузе, на работе или находясь на военной службе. Данная социальная сеть существует до сих пор. В современном мире под термином социальная сеть понимается онлайн-сервис или веб-сайт, предназначенный для построения, отражения и организации социальных взаимоотношений, визуализацией которых являются социальные графы.

Одной из основных целей использования современной молодежью социальных сетей является коммуникация. В психологической литературе под коммуникацией понимается обмен информацией и взаимодействие людей друг с другом. Так, А.Е. Войскунский считает, что на современном этапе развития общества процесс коммуникации трансформируется. Автор в своих работах «Источники психологической информации в Интернете», «Психологические исследования деятельности человека в Интернете» убедительно доказывает, что стремительное развитие современных и высокотехнологичных средств коммуникации, прежде всего социальной сети, приводит к увеличению доли опосредованного общения в системе межличностных связей субъекта. В соответствии с этим технические особенности организации виртуального коммуникативного пространства обуславливается закономерным изменением

характеристик субъектов опосредованного общения [1]. На современном этапе по средствам коммуникации теряют свое значение невербальные средства общения в интернет. В интернет пространстве существует возможность в текстовой коммуникации выражать свои чувства при помощи смайликов, физическое отсутствие участников коммуникации в процессе общения приводит к тому, что чувства можно не только выражать, но и скрывать. Несколько субъектов взаимодействующих между собой посредством интернет в определенный момент времени могут вводить в заблуждение друг друга, навязывать несуществующие чувства, что в дальнейшем может привести к изменениям личностных особенностей индивида, и как следствие трансформация личности. В социальных сетях люди могут общаться вне зависимости от пола, социальной принадлежности, возраста, внешней привлекательности или непривлекательности. Это свидетельствует о том, что перед человечеством перестают существовать определенные коммуникативные преграды.

Так же важным аспектом коммуникативных преград является преодоление возможности создавать наиболее благоприятное или наоборот негативное впечатление, так как интернет общение происходит не с реальным человеком, а с его виртуальным образом. Образ человека, с которым мы общаемся в интернете, всегда создается самим этим человеком, и самопрезентируется им, в зависимости от его желаний. Самопрезентация личности в социальной сети – проявление одного из самопроцессов в ходе которого происходит целенаправленное или стихийное, сознательное или неосознанное предъявление личностью себя, а результатом является сформированное впечатление у собеседника по интернет-общению. Под основными каналами самопрезентации в рамках социальной страницы мы понимаем: *аватар* - визуальное выражение образа пользователя, являющаяся особым компонентом образа пользователя, фотографии или картинки, не имеющие прямого отношения к пользователю. *Никнейм* – индивидуальное имя пользователя в социальной сети. *Индикатор текущего состояния (статус)*.

Статусы также заменяются «постами» и «репостами» на «стене» страницы пользователя. Что касается данной формы активности в социальной сети, то важно подчеркнуть то, что предметом «перерепоста» часто являются социально значимые темы (розыск пропавших людей, сбор пожертвований на лечение детей). И важно отметить, что все чаще «посты» наполнены информацией о событиях из личной жизни пользователей. О событиях, которые не описываются в непосредственном общении, но имеют место в социальной сети. Принадлежность пользователя к сообществам. Важно отметить, что сообщества в социальных сетях не редко представляют формальное объединение пользователей, где увлеченно рассматривают различные медиа-материалы и успешно переводят их в объект «репоста» на своей странице. Однако существуют сообщества, где имеют место обсуждения, опросы. [3].

Таким образом, логика рассуждений приводит к следующим выводам: изучение генезиса категории «виртуальная реальность» указывает на давнюю историю формирования термина истоки которого берут свое начало за долго до появления интернет. Процесс коммуникации претерпевает трансформацию в связи с тем, что в социальной сети у человека нет ограничений характерных для реального социума, поэтому с уверенностью можно говорить об общении в социальных сетях как о суррогатной коммуникации.

Список литературы:

1. Войскунский А.Е. Источники психологической информации в Интернете//Иностранная психология – 1997.- № 9. - С. 73-78.
2. Мещеряков Б., Большой психологический словарь/ Б. Мещеряков, В. Зинченко – М.: АСТ Москва, 2009. – 816 с.
3. Черняева К.О. Культурная идентификация в условиях глобализации: случай социальных сетей: автореф. дис. ... канд. соц. наук: 22.00.06 / К.О. Черняева. — Саратов, 2010. — 22 с.