УДК 13

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ И МОЛОДЕЖЬ: ПРОБЛЕМА ВЗАИМООТНОШЕНИЙ

Гилязова О.С.
Кандидат философских наук
Уральский Федеральный Университет
г. Екатеринбург

Видя увлеченность современной молодежи различными социальными сетями, публицисты и исследователи обращают внимание, прежде всего, на негативные стороны этой увлеченности. Однако такой подход только затушевывает многомерность и сложность данной проблематики.

Ключевые слова: социальные сети, молодежь, социальность, интеракция.

SOCIAL NETWORKS AND YOUTH: THE PROBLEM OF RELATIONSHIP

Gilyazova O.S.
Ph.D. in Philosophy
Ural Federal University
Ekaterinburg

Seeing the enthusiasm of today's youth different social networks, journalists and researchers pay attention, first of all, on the negative side of this passion. However, this approach only obscures the multidimensionality and complexity of this problem.

Key words: social media, youth, social, interaction

В словосочетании «молодежь и Интернет» в первую очередь слышаться различные негативные коннотации: чрезмерная увлеченность молодежью интернет-практиками со всеми сопутствующими последствиями, прежде всего связанными с резким ограничением прямых непосредственных отношений с реальностью, с окружающими. И действительно, можно отметить, что в современную эпоху меняется даже направление освоения пространства в молодежной среде (по крайне мере в идеологическом плане): бывший в 60-е (и позже) энтузиазм по поводу возможностей освоения космических просторов уже не может конкурировать с привлекательностью киберпространства, где человеку значительно проще репрезентировать свое всемогущество. Компьютерная техника расширяет возможности традиционных массмедиа, усиливая их функцию «производителя чудес», столь важную для массового сознания, особенно в критические эпохи. Показательным в этом смысле является процесс все увеличивающейся популярности среди молодежи (и не только) таких жанров как фэнтези (в кино и литературе), сопровождаемый резким уменьшением внимания к жанру научной фантастики.

Киберпространство – это в определенном роде пространство фантазии, человеческого творчества, «объективация» внутреннего мира воображения человека в образный, доступный для восприятия множества пользователей мир. В этом обнаруживают сходство виртуальных компьютерных реальностей с художественными, т.к. и те и другие отличаются способностью к «миропорождению» за счет, соответственно, «технобразов» и художественных образов.

Более важная особенность (и парадоксальность) компьютерной виртуальной реальности состоит в том, что, не прибегая к сложным формам идентичности, позволяет одновременное осознанное присутствие и участие до прямого вмешательства в *двух онтологически разделённых реальностях*. Участие, не гарантирующее себя иллюзией, выдающей себя за действительность: иллюзия в виртуальных реальностях – не условие, а следствие соучастия происходящему, и притом, в отличие от сновидения, она не затмевает и не скрывает собой онтологическую условность. Эта интерактивность отменяет различие между зрителем и участником, автором-демиургом и его персонажем. Эта особенность

виртуальной реальности сближает ее с психическими реальностями *осознанного* сновидения, фантазии и воображения, хотя она лишена их приватности и интимности.

Именно виртуальная реальность как *реальность, порождаемая компьютерной техникой, обеспечивающей возможность интерактивного влияния на нее со стороны пользователя*, предоставляет ему право на прямое вмешательство в ход и развитие событий при сохранении им своей отстранённой позиции. Эта позиция позволяет пользователю полноценно жить и действовать в виртуальной реальности, не боясь, что его на самом деле убьют в имитационном сражении или что ему придётся отвечать за последствия своих поступков и слов в виртуальном мире. Это чувство неуязвимости, крайне полезное имитационным виртуальным реальностям тем, что позволяет им служить тренажерами действительной реальности, защищая пользователя онтологической границей от воспроизводимых ими опасностей, тем не менее, открывает обширное поле для вполне безответственного произвола. Да, параметры виртуального мира заданы изначально, но его становление не закончено, а зависит от его пользователей, которые вполне «магическим» образом способны преобразовывать его. Воспитывается чувство господства, которое существенней, чем у обычного кукловода, который волен руководить марионетками, но не волен (и в импровизации) полностью предопределять это руководство.

С действительностью же вынуждены считаться не столько как с реальностью, чей объективный статус не может подлежать сомнению, а как с реальностью, которой приходится жить для того, чтобы иметь возможность выжить, конечно, не только в физическом смысле, но и социальном. Таким образом, главное превосходство действительности обусловлено ее давлением – физическим (материальным) и социальным, чье «императивное присутствие» (по выражению П.Бергера и Т.Лукмана) невозможно игнорировать или ослабить, можно лишь попытаться сбежать – в выдумку (как Дон Кихот), болезнь, или даже смерть. Или, что менее радикально – в ту же виртуальность реальность, приятную тем, что она и «простому смертному» предоставляет преимущества власть имущих: власть и свободу действий, мало корректируемых ответственностью за них.

Виртуальная реальность привлекательна тем, что дает чувство свободы не только от законов физики, но и от социальности, однако говорить о полном исчезновение собственно социальности вряд ли допустимо. Корректнее, по-моему, говорить о новой особой социальности, появляющейся в киберпространстве, которая не только не отрицает привычную социальность, но и прямо поддержана ею (что особенно заметно в социальных сетях. Анонимность, прикрытая никами, гендерными трансформациями, играми с изменениями своей идентичности, - удобна на различных развлекательных сайтах, особенно на каких-нибудь сомнительных сайтах знакомств, на форумах, где важнее общение, мнение человека, чем он сам, но уже в социальных сетях такого рода анонимность во многом теряет свой смысл. Какой смысл в тех же, например, «Одноклассниках» выдумывать себе несуществующие имя, биографические данные, если именно в силу своей полной измышленности, когда за ними не стоит реального прототипа, известного и интересного хотя бы ограниченному кругу лиц, они никого не заинтересуют. Конечно, полная откровенность, открытая для всеобщего обозрения, может только повредить, поэтому и приходится приукрашивать, скрывать многие данные, делать ограниченным доступ для определенных категорий пользователей. Именно здесь и приходится отвечать за свои слова и действия так, что иной раз доходит и до уголовной ответственности.

В этом смысле, можно сказать, что социальные сети вернули интерес, а вернее акцентировали неизбывность этого интереса, к реальному человеку, а не только к его бесчисленным виртуальным маскам, столь значимым для прежних сетевых сообществ. И такая популярность социальных сетей вызвана не только их многофункциональностью, способностью сочетать в себе преимущества различных форм коммуникаций – письменных, устных, непосредственных и опосредованных, но и тем, что эти коммуникации напрямую связаны с реальным миром. Распространенность социальных сетей среди молодежи (да и среди более старшего поколения) лишний раз, по-моему, демонстрирует, что, вопреки

паническим уверениям, утраты связи со своим реальным окружением не происходит. Интернет не только способен замыкать своего пользователя в выдуманность виртуального пространства (что особенно заметно по компьютерным играм), а, наоборот, с помощью своих технологий, передающих письменную и медийную информацию мгновенно – как телефон – устную, размыкает коммуникационные возможности пользователя, расширяя, в том числе и его «оффлайновые» контакты.

Правда и здесь появляются дополнительные поводы для претензий: отношения в сети поверхностны и легковесны, а главное, их техническая опосредованность, награждающая их преимуществами, отсутствующими в таком масштабе у отношений «в реале»: легкостью, быстротой, обширностью, сказывается и на непосредственных отношениях. Особенно актуальна эта проблема именно в молодежной среде. Да, интернет-общение в социальных сетях происходит между реальными людьми, зачастую знакомыми между собой в «реале», но оно происходит в ущерб полноценному прямому и непосредственному общению. Именно в ущерб, взамен, а не в дополнение.

Однако, не происходит ли в данном случае переворачивание причины и следствия: не является ли поглощенность онлайновыми контактами не причиной, а, наоборот, следствием, пустоты и безразличности в реальных отношениях, от которых спасаются в интернет сообществах так, как от пустоты, банальности жизни спасаются в глубине и занимательности искусства и беллетристики, в алкогольном и наркотическом одурманивании, в виртуальности кибермиров и т.п. В конце концов, у многих ли их «оффлайновые» контакты настолько глубоки, полножизненны, что способны конкурировать с «выхолощенными» «онлайновыми» отношениями. Ведь и в реальном мире львиная доля отношений ничего не дает ни уму, ни сердцу, сводясь к формальным официальным или бытовым контактам и спасая своими этикетными или привычно-стандартными формами от конфликтов и от чрезмерной близости. Даже дружба иногда представляется привилегией исключительно детского и подросткового возраста: для проверки дружбы нужны испытания, которыми так богат взрослый возраст, но для самой дружбы требуются немало времени, досуга, взаимной внимательности – всего того, что взрослый возраст лишает своими заботами, а главное лишними отвлечениями. Поэтому можно говорить о кругах по интересам, о приятельстве, но не о дружбе, душевной близости. И хорошо если хотя бы в семье есть отдушина, позволяющая среди множества людей, с которыми поневоле приходится взаимодействовать, не чувствовать свое одиночество и заброшенность. По-настоящему близкий круг все же узок. Внешняя широта этого круга у компанейских людей обманчива и обычно говорит о поверхностности их якобы близких и серьезных отношений.

Также не совсем уместно видеть в Интернете главную причину замены и вытеснения непосредственных контактов опосредованными, а также отчуждения от реального мира, стремления затушевать общение с ним сетевыми эрзацами. Это давняя тенденция, имеющая корни в становлении массмедиа, которые, по их определению Н.Луманом, характеризуются отказом от непосредственности интеракций между отправителем и адресатами. Адресат массмедийной коммуникации представляет тип «массового отшельника», сидящего у себя дома, но не для того, чтобы отказаться от мира, а для того, чтобы ничего не упустить из того, что в нем происходит. В этом смысле, массмедийная коммуникация не столько объединяет субъектов (как полагал провозвестник «электронной эры» М.Маклюэн), сколько разъединяет, не столько открывает мир, сколько отчуждает от него, обольщая мнимой властью над ним (в любой момент мы можем «включить» или «выключить» его), а также обеспечивая чувство безопасности от происходящего, за счет выстраивая позиции субъекта как «стороннего Наблюдателя» («праздного зеваки», словами Андреса). Ведь чем более наше осознание себя присутствующим, озабоченным и задетым происходящим опосредовано рамками условности, отстраняющих нас от возможности, а главное - потребности вмешательства и участия, тем проще даже к действительности отнестись как к условности. Так что перед нами отнюдь не новое явление, а лишь продолжение давней тенденции, правда, усилившейся в «сетевую» эпоху.

Да, возможности киберпространства значительно облегчают жизнь и не только, как и подобает развитым и широко распространенным технологиям, в техническом или информационном плане, а становятся образом жизни (косвенно – даже для тех, кто им совсем не живет). Но и без каких-либо существенных катастрофических последствий нам приходится переживать со всей тяжестью уже не только приятные и положительные стороны этой взаимосвязи виртуальной компьютерной реальности с повседневной жизнью, но и отрицательные. Однако сводить только к отрицательным сторонам (как это любят делать особенно в рамках темы «молодежь и Интернет») все богатство, все нынешние и будущие возможности этой взаимосвязи двух уже неразделяемых миров – все же не правомерно.