

УДК 316.32

ПОЛИТИЧЕСКАЯ СОЦИАЛИЗАЦИЯ ЛИЧНОСТИ В УСЛОВИЯХ ВИРТУАЛИЗАЦИИ СОЦИАЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ

Янковская Лидия Васильевна
доцент кафедры социально-гуманитарных дисциплин
учреждения образования «Полоцкий
государственный университет»;
кандидат философских наук, доцент
(г. Новополоцк, Беларусь)

Политическая социализация приобретает в современных условиях характер киберсоциализации. Использование компьютерно-сетевых технологий, с одной стороны, ведет к росту виртуальной политической активности граждан, а, с другой, снижает степень их участия в реальных политических процессах, что затрудняет процесс освоения необходимых навыков политического поведения.

Политическая социализация, понимаемая как процесс становления личности в качестве субъекта политики и предполагающая освоение индивидом социальных ролей избирателя, кан-

дидата на избираемую должность в системе государственной власти, депутата, члена партии, общественной организации, участника митинга, уличного шествия, налогоплательщика и др., в настоящее время все более разворачивается в виртуальном социальном пространстве.

В современной научной литературе понятие виртуальной реальности, толкуется, как правило, достаточно узко, т.е. связывается только с процессами компьютеризации общества [2; 3, с. 60; 4, с. 16] и появлением всемирной системы объединенных компьютерных сетей – Интернета. Соответственно под виртуальной социализацией личности понимается процесс освоения ею особой киберкультуры, происходящий в рамках киберсоциализации. [1, с. 48].

В политической сфере Интернет-технологии используются как способ существования политических СМИ, как средство организации политических акций, виртуальных политических институтов: партий, общественных организаций, электронного правительства, как способ создания технологий электронного голосования граждан на выборах.

Считается, что использование компьютерно-сетевых технологий способствует демократизации общества, повышая политическую активность граждан, т.к. каждый пользователь Интернета становится участником конкретного политического процесса. С другой стороны, очевидно, что лишь вхождение индивидов в определенные группы в социальных сетях, расстановка подписей под конкретными петициями не всегда выступает эффективным способом влияния на власть. Кроме того, общая тенденция современного общества – физическая и умственная «инвалидизация личности» в связи с современным НТП – находит свое проявление и в политической деятельности граждан. Участие в конкретных политических процессах через Интернет позволяет делать эту работу максимально облегченной. Поэтому все чаще граждане игнорируют участие в реальных политических процессах (физических), проявляя свою активность лишь в компьютерно-сетевом пространстве. Поэтому, несомненно, виртуализация в определенной степени осложняет процесс политической социализации личности, не способствует освоению соответствующих социальных ролей.

Выявляя значение виртуальной реальности как фактора политической социализации личности и стремясь преодолеть узкое толкование данного понятия, необходимо рассматривать ее сквозь призму одного из главных понятий постмодернистской философии – понятия «симулякр», которое было введено в научный оборот во второй половине XX века. Симулякры как результат вымысла, искусственности – это те процессы, предметы, явления в современном обществе, которые представляют собой имитацию, фальсификацию реальных процессов и ввиду этого содержат в той или иной степени обман [5].

Виртуальная реальность как «вымышленная, искусственная», есть и вне Интернета и была в обществе всегда. Весь мир артефактов есть результат определенного вымысла, креативной функции человеческого сознания. Примером, подтверждающим наличие виртуальности в социальных процессах, является также вполне естественное желание людей, имевшее место в любую эпоху и в любом обществе, сэкономить на реальных действиях, получив за это вознаграждение как за реально осуществленные (выигрыш во времени, зарплату, премию, повышение социального статуса и т.д.). Речь идет о значительной массе людей, реально не работающих, а лишь имитирующих полезную деятельность и потому также производящих симулякры.

Угол зрения, заданный этим понятием, позволяет зафиксировать в реальной политической жизни возрастание объема симуляционных процессов и явлений, причем не всегда связанных с компьютеризацией. Это проявляется особенно в период избирательных кампаний, когда борьба за власть конкретных кандидатов приобретает черты театрализованных действий со всеми элементами вымысла, притворства, искусственности; в период войн, которые довольно часто основываются на вы-

мышленных угрозах из-за стремления агрессора замаскировать свои истинные цели.

Рост симуляционности политических процессов, с одной стороны, способствует формированию позитивных качеств так называемого «сомневающегося человека», у которого, утверждаются элементы рационализма с повышенными запросами на навыки аргументации и доказательности, что делает его участие в общественной жизни осознанным. Но, с другой стороны, в сознании личности культивируется изначальное сомнение в достоверности даже очевидных явлений и процессов, из-за чего в его характере может утвердиться неумеренный скепсис.

Степень симуляции тех или иных видов политической деятельности неодинакова. Наличие или отсутствие имитации, симуляции всегда связано с выявлением результата и определением эффективности конкретной деятельности. Легче определить степень симуляции и имитации в индивидуальной деятельности в сфере политики, в которой более просто определяется степень ее результативности. В коллективной политической деятельности в силу ее многосубъектности сделать это сложнее.

В меньшей степени вышеназванная характеристика присуща институализированным видам политической деятельности, где совершаются действия, порядок которых регламентирован правовыми нормами и иными предписаниями. Это не только позволяет преодолеть возможный хаос и анархию, но и достаточно четко и однозначно определить степень участия различных субъектов в полученном результате, а, значит, и устранить максимално его симуляционность.

Говоря о росте виртуальности в политике, необходимо вместе с тем помнить, что в ней есть пределы, границы, которые не позволят ее заполнить полностью симуляционными, имитационными процессами. Они определяются, в конечном счете, стремлением человека к безопасности, к самосохранению.

Выводы о противоречивом влиянии виртуальной реальности на формирование навыков политического поведения гражданина, носят в основном предположительный характер. Необходимы основательные теоретические и грамотные эмпирические исследования, объясняющие, в какой степени эта реальность, с одной стороны, расширяет кругозор личности, культивирует чувство свободы, креативности, рациональности, а, с другой, порождает определенную безответственность, неумение следовать политическим нормам в реальной жизни, формирует ослабленные волевые качества и т.д. Результатом будущих научных исследований должна также стать обстоятельная характеристика действия основных агентов политической социализации – семьи, учрежденный образования, общественно-политических институтов, СМИ, групп интересов – в условиях растущей виртуализации общества.

Список использованной литературы

1. Плешаков, В. А. Виртуальная социализация как современный аспект квазисоциализации личности // Проблемы педагогического образования : сборник научных статей. Вып. 21 / под ред. В. А. Сластёнина, Е. А. Левановой. – М. : МПГУ – МОСПИ, 2005. – С. 48–49.
2. Кривошапко, А. Я. Социальные последствия воздействия виртуальной культуры на мироощущение человека : автореф. дис. канд. филос. наук / А. Я. Кривошапко ; Южный федер. ун-т. – Краснодар, 2010. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.krdu-mvd.ru/987651rd1.html>. – Дата доступа: 11.12.2011.
3. Степанов, А. Н. Процессы виртуализации как фактор трансформации образовательной среды / А. Н. Степанова // Философия образования. – 2008. – № 1. – С. 60–65.
4. Гура, В. В. Проблема развития социальной активности молодежи в виртуальном пространстве/ В. В. Гура // Сборник научных трудов «Социально-педагогические проблемы детей и молодежи». – Ростов-на-Дону, 2009. – С. 16-22.
5. Симулякр. Википедия. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki>. – Дата доступа: 28.02.2018.