



УДК 177

## ВИРТУАЛЬНОЕ ОБЩЕНИЕ: СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ – ОДИНОЧЕСТВО ИЛИ ИСПОВЕДАЛЬНОСТЬ?

**М.С. СОРОЦКИЙ**

Тулский  
государственный  
педагогический  
университет  
им. Л.Н. Толстого

*e-mail:**msorotsky@yandex.ru*

Обсуждаемую проблему можно представить в виде констелляции различных факторов: социальное или межличностное одиночество, аффилиативная тенденция, социальный хронотоп, необходимость в исповедальном диалоге. Сетевое пространство, будучи интерактивным, предлагает человеку сформировать виртуальный мир, имитирующий ситуацию взаимодействия с другими людьми. Интернет-аддикция формируется лишь в случае предпочтения сетевых взаимодействий в качестве основных, предпочитаемых реальным.

Ключевые слова: социальное (межличностное) одиночество, аффилиация, социальный хронотоп, исповедальный диалог

Кому повем печаль мою  
Кого призову к рыданию?

Плач Иосифа Пекраснаго, егда  
продаша братия его во Египет

Обсуждаемую проблему возможно представить в виде констелляции<sup>1</sup> различных факторов, где таковыми являются: социальное или межличностное одиночество, тенденции к аффилиации, наличие социального хронотопа, необходимость в исповедальном диалоге

В XX веке проблема одиночества настолько стала близка человечеству, что Н.А.Бердяев счел уместным назвать ее основной проблемой человеческой личности и философии человеческого существования<sup>2</sup>. М. Бубер в работе "Проблема человека" (1947) выделял в истории человечества "эпохи обустроенности" (*Behausheit*) и "эпохи бездомности". В эпоху обустроенности человек чувствует себя органичной частью космоса — как в обжитом доме. Самочувствие обустроенности характерно, например, для восприятия древних греков. В рамках подобного мировоззрения нет ощущения фатального одиночества. В эпоху бездомности мир уже не кажется гармонически упорядоченным целым, и человеку трудно найти себе "уютное место" в нем, — отсюда чувство неприкаянности и "сиротства". В результате перемен в мировоззрении, происшедших в Новое время, личность "стала бездомной посреди бесконечного". XXI век, с его глобальными потрясениями, открыл человеку глаза на его бесприютное, негарантированное существование. Реакциями на новую ситуацию бездомности оказались индивидуализм (поэтизация одиночества) и коллективизм. Тенденция к коллективизму есть попытка растворения личности в каком-либо большом групповом образовании. Но подобное растворение само по себе не гарантирует единения личности с личностью. Ни индивидуализм, ни коллективизм не решают проблемы одиночества. Понятие одиночества многомерно. Современная философия рассматривает феномен одиночества в следующих аспектах: а) одиночество- "бездомность" — это неопределенность роли и смысла человеческого пребывания в мире; неприкаянность человека в бесконечности; отсутствие предустановленной гармонии

<sup>1</sup> Констелляция (от лат *con* — вместе и лат *stella* — звезда) — в широком смысле взаимное расположение и взаимодействие различных факторов.

<sup>2</sup> Бердяев Н.А. Философия свободного духа. М., 1994. — С. 267, 273, 283.



человека с миром (Паскаль, Киркегор, Ницше, Бубер, экзистенциалисты); б) одиночество-неслиянность — это изначальная и неодолимая обособленность существования "я" от других существований (феноменология, экзистенциализм); в) одиночество-ответственность — это "обреченность" каждого человека на самостоятельный выбор образа действия, невозможность переложить ответственность за свой выбор на другого (Сартр и другие экзистенциалисты); г) одиночество-уединение — это добровольное избегание контактов с другими людьми, преследующее цель сосредоточиться на каком-то деле, предмете, самом себе (Торо и др.).

Современная психология, исходя из обобщенной картины, также выделяет различные модусы одиночества: космическое, культурное, социальное, межличностное одиночество.

Тема виртуального общения корреспондируется с темой культурного, социального и межличностного одиночества. Культурное одиночество — переживания человека, связанные прежде всего с тем, что его ценности, идеалы, представления о должном, сформировавшиеся в определенной культурной среде, не находят отклика и понимания у окружающих людей. Ситуации, в которых у человека возникают такого рода переживания, могут быть обусловлены следующими факторами: а) миграция (переезды людей на жительство в другую страну, город, деревню); б) быстрая переориентация общества на новые ценности (чаще всего в связи с революциями, крупными реформами. В таких ситуациях типичны "конфликты отцов и детей", представляющих старую и новую культуру); в) быстрое интеллектуальное развитие отдельной личности, делающее проблематичным общение с близкими прежде людьми (пример — Мартин Иден, герой романа Дж. Лондона). Социальное одиночество — переживания человека, обусловленные исключением его из определенной группы или невозможностью вступления в группу. Такого рода ситуации чрезвычайно многообразны. Назовем, хотя бы, наиболее распространенные: увольнение с работы, отставка, выход на пенсию, исключение из команды, остракизм, неприятие коллективом по новому месту работы и т.п. Межличностное одиночество — переживание человеком утраты или недостатка духовной связи с другой конкретной, единственной и неповторимой личностью (близкий родственник, друг, любимый).

Человеку свойственно стремиться к людям, пытаться сблизиться, выстроить доверительные отношения. Все это укладывается в понятие «аффилиация»<sup>3</sup>. «Мотив аффилиации побуждает заводить дружбу и испытывать привязанность, радоваться другим людям и жить вместе с ними, сотрудничать и общаться с ними, любить, присоединяться к группе». Цель аффилиации — взаимный поиск приятия, желанности себя, дружеской поддержки и симпатии, созвучия переживаний. Люди с ярко выраженным мотивом аффилиации чаще общаются друг с другом, реализуя таким образом свою потребность в доверительных контактах. Они воспринимают других людей более позитивно и более похожими на себя, что вызывает ответные чувства и даже в общении с незнакомым человеком приводит к ощущению доверия и комфорта. Страх отвержения со стороны других не приводит к снижению аффилиативной потребности, а, скорее, активизирует поиск путей к сближению.

Чрезвычайно важным для раскрытия обсуждаемой темы является рассмотрение феномена социального хронотопа<sup>4</sup>. Ряд исследований в данной области связан с изучением специфических наборов пространственных и временных констант коммуникативных ситуаций. Подобные вычлененные наборы и получили название «хронотопов». Описаны, например, такие хронотопы, как хронотоп «больничной палаты», «вагонного попутчика» и др. Специфика ситуации общения создает здесь порой неожиданные эффекты воздействия: например, не всегда объяснимую откровенность по отношению к первому встречному, если это «вагонный попутчик». По сути, «хронотоп» —

<sup>3</sup> Куницына В.Н., Казаринова Н.В., Погольша В.М. Межличностное общение. Учебник для вузов.- СПб.; Питер, 2001. — С.36.

<sup>4</sup> Слободчиков В.И., Исаев Е.И. Основы психологической антропологии. Психология человека: Введение в психологию субъектности. Учебное пособие для вузов.- М.: Школа-Пресс, 1995. — С. 145.



ближайший собрат понятия «архетип». Понятию “архетип” дал жизнь известный психоаналитик Карл Густав Юнг, объяснявший через него существование коллективного бессознательного — фундамента, на котором строится сознательная жизнь. Термин “хронотоп” появился позднее, впервые был употреблен А. А. Ухтомским, но в общественном сознании связан скорее с М. М. Бахтиным, активно им пользовавшимся. По сути, хронотоп — “специфический набор пространственных и временных констант коммуникативных ситуаций”<sup>5</sup>. Онтологизация движения смыслов в социальном времени и пространстве, иначе говоря, актуализация социального хронотопа, не реализуется ли в вышеозначенных социальных сетях? А “хронотоп больничной палаты” и “хронотоп вагонного попутчика” при наличии максимального раскрытия душевных переживаний, личностного «душевного стриптиза» (даже при наличии определенной «маски», «ника») не являются ли подтверждением действия социального хронотопа?

На сегодняшний день весьма актуальной является часто нереализованная возможность «поговорить по душам», то есть проблема доверительного общения, реализуемая в условиях исповедального диалога. «Исповедальный диалог — самое доверительное общение — происходит в том случае, когда человек стремится выразить и разделить свои глубокие чувства и переживания. Это интимное общение, основанное на взаимопринятии индивидов, на разделении ими общих смыслов и ценностей жизни»<sup>6</sup>. Ситуация исповеди — исповедальное состояние является предельно возможным самораскрытием человека человеку. В.И. Даль в “Толковом словаре живого Великорусского языка” характеризовал исповедь как “искреннее и полное сознание, объяснение убеждений своих, помыслов и дел”. Исповедь, как особый литературный жанр, имеет давнюю историю, классические образцы ее представлены в европейской культуре “Исповедями” Бл. Августина, Ж.-Ж. Руссо, Л.Н. Толстого. Исповедальное общение подразумевает особенно глубокий контакт взаимодействующих сознаний. Оно является именно общением, а не “коммуникацией” — не просто связью двух субъектов сознания с целью обмена информацией, где ценностью обладает информация, а не связующее отношение. Для исповедания важно наличие связи сознающих субъектов, единство разделенных сознаний в общем духовно-психическом творческом акте. Сама потребность исповедания рождается в момент ощущения личностью предела своей самоизолированности, и душа человеческая рвется за пределы созданной им темницы

Является ли виртуальное общение патологичным? Ж. Бодрияру принадлежит следующее утверждение: «В современном мире доминируют смоделированные опыт и чувства, и мы уже потеряли способность воспринимать реальность саму по себе. Наш опыт состоит из обработанных реальностей...». Приобретая компьютер, человек не просто осваивает очередной инструмент. После приобретения способности к манипуляциям с компьютером в жизни человека автоматически возникает дополнительная реальность, называемая «виртуальной». Она является противоположностью естественной, внешней реальности, ее воображаемым, информационным эквивалентом. Виртуальная реальность «имитирует» те же действия и чувства человека, которые он может испытывать в физической реальности. Новая реальность формируется независимо от желаний человека и занимает в его жизни тем больше места, чем больше он взаимодействует с компьютером. Эта реальность становится дополнительным, вспомогательным инструментом, облегчающим достижение целей человека. Особенности взаимоотношений с этой реальностью оказываются отражением жизни человека и ее продолжением, то есть еще одним местом, в которое он может помещать и свои достижения, и свои проблемы. По мнению А.В. Котлярова, виртуальная реальность — это особое, «промежуточное» психологическое «пространство»<sup>7</sup>. За счет виртуальной реальности человек продолжает свою внутреннюю реальность в том направлении, которое соответствует его целям. Виртуальная реальность заполняет

<sup>5</sup> Андреева Г. М. Социальная психология. М., 2008.

<sup>6</sup> Слободчиков В.И., Исаев Е.И. Основы психологической антропологии. Психология человека: Введение в психологию субъектности. Учебное пособие для вузов.- М.: Школа-Пресс, 1995. — С. 144.

<sup>7</sup> Котляров А.В. Другие наркотики, или Homo addictus: Человек зависимый. — М.: Психотерапия, 2006. — С. 71-86.



«пустоты» в жизни человека, создает возможность «изменить, улучшить и создать» на месте обычной реальности новую, сконструированную по заказу. «Новая» реальность дает возможность достигать в ней свои цели и этим привлекательна. Чем больше проблем с достижением в обычной реальности, тем привлекательнее создание виртуальной. Обладание компьютером дает главное — активное участие в формировании реальности «под себя». Виртуальная реальность дала беспрецедентную возможность изменять ее в соответствии с целями человека. В результате она становится еще одним способом отражения человеческой жизни. В виртуальной реальности находит место дефицит общения, близости, неудовлетворенность своими способностями, ролями, их оценкой. Чем больше сил человек вкладывает в ее создание и развитие, тем чаще и быстрее оно становится тем пространством, в котором человек компенсирует свои неудачи в жизни. И чаще всего виртуальная реальность становится пространством компенсации взаимоотношений и радости от действительности. А это значит, что в виртуальной реальности человек пытается достичь тех целей, которые требуют участия других людей, и пытается компенсировать отсутствие радости и праздника из-за неудовлетворенности целями вообще. В итоге человек помещает все свои отношения и способы получения радости в виртуальную реальность и усугубляет свои неудачи во внешнем мире.

Итак, каковой будет виртуальная реальность, в каких взаимоотношениях она будет с внешней реальностью и с внутренним миром человека, зависит от того, каковы цели человека. И если в виртуальной реальности человек находит больше возможностей для комфортного достижения собственных целей, она начинает занимать в его жизни особо важное место, постепенно меняя отношение к обычной жизни. В случае полного перенесения человеком своей цели в виртуальную реальность, происходит «растворение» в чужеродной реальности и становление зависимости. Назначение виртуальной реальности — помочь человеку достичь целей, расположенных в обычной жизни. Она создается как помощник. Но как только человек перестает использовать виртуальную реальность как вспомогательный инструмент, упрощающий его жизнь, и полностью перемещает свою цель в виртуальную реальность, она становится для него основным пространством, в котором проходит жизнь. Человек стирает границы между миром людей и миром компьютера. Началом для этого процесса является признание виртуальной реальности основой своей жизни, единственным достойным местом для своей реализации. Параллельно снижается значение обычной реальности. Сначала у человека размывается граница между реальной жизнью и компьютерным миром, он перестает ее замечать. Затем эта граница начинает смещаться и мир компьютера поглощает его жизнь. «Настоящим» миром человека, его психической реальностью становится виртуальная реальность. Человек начинает воспринимать виртуальную реальность как часть своего внутреннего или внешнего мира и становится зависимым. Человек теряет активность, становится потребителем виртуальной реальности, а не ее исследователем и творцом.

Исходя из того, какие цели человек помещает в виртуальную реальность, зависимость может иметь различные внешне проявления: 1. Виртуальные отношения проявляются заменой реальных отношений и секса виртуальным общением в Интернете (часто, но не обязательно сексуально окрашенным). Благоприятные условия для переноса отношений в виртуальную реальность — анонимность и доступность. Человек получает возможность свободно проявить любые скрытые или подавляемые фантазии без страха понести физический ущерб, быть наказанным и осмеянным. Виртуальная реальность откликается на любые пожелания, что дает ощущение признания своего успеха в отношениях. Женщины получают возможность «изменить» свою привлекательность и подтвердить собственные ограничивающие представления о ней. Мужчины подтверждают свои ограничения, «пряча» свою тревогу по поводу материальной состоятельности, потенции. 2. Виртуальные взаимодействия с людьми проявляются заменой реальных взаимодействий виртуальными (общение в чатах). 3. Виртуальные действия проявляются заменой реальных поступков виртуальными (азартные сетевые игры, зависимость от интерактивных аукционов и бирж в Интернете, компьютерные игры, информационная перегрузка).



Виртуальная реальность благодаря своей уникальной особенности — интерактивности, подстраивается под любого пользователя. Возможности виртуальной реальности, способствующие возникновению зависимости таковы: **1. Возможность сокрытия любого проявления жизни.** Обеспечивается прежде всего за счет анонимности (сокрытия своего имени). Если человек остается неизвестным, то он автоматически освобождает себя от ответственности за свои действия. Отсутствие ответственности создает для него иллюзию свободы. Человек «может делать что угодно», поскольку о том, что это сделал именно он, никто не узнает». Следующая возможность — право на изменение пола. Возможность сокрытия пола используется достаточно часто для «бегства» от реальных отношений с позиции своего пола **2. Возможность изменения роли.** Она подразумевает отказ от роли, которая соответствует реальности и выбор виртуальной роли. Человек получает возможность создать новую, виртуальную личность и «убежать из собственного тела». Так человек сразу получает не только анонимность имени, но и «новую» жизнь, пол, возраст, социальный статус, внешность (с самостоятельно выбранной привлекательностью). **3. Возможность замены действий игрой** Человек испытывает постоянную потребность к перевоплощению, желание попробовать себя в той роли, которая недоступна в жизни. Это роль космонавта, наемного бойца, следователя, Бога, полководца... Мужчине хочется побыть в роли женщины, и наоборот... Если человек отрицает возможность игры в жизни, то он начинает использовать «разрешенные варианты» игры (игра в супружескую измену, игра в риск). **4. Возможность изменения мира вокруг себя, конструирования другой реальности.** Замена объективной реальности виртуальным миром вызвана потребностью полностью «отстраниться» от жизни и ее проблем, избавиться от душевного дискомфорта. Этот радикальный способ в основном предоставляют компьютерные игры.

Зависимость от сетевых действий получила название интернет-аддикция. Сетевое пространство предлагает человеку сформировать такой виртуальный мир, который имитирует ситуацию взаимодействия с другими людьми. Сетевой виртуальный мир — особое место для взаимодействия, которое в силу ряда своих особенностей может легко оказаться комфортной средой для размещения ложной цели.

- Виртуальный мир сети имеет общие признаки с реальностью, что способствует «размыванию» и устранению границ между ними. Загадочность и непредсказуемость Интернета напоминают неопределенность и изменчивость мира. Неискренность, замаскированность самого себя в Интернете похожа на маски, которые человек одевает в реальной жизни.

- Виртуальный мир сети пропагандирует легко доступные, очевидные преимущества перед реальностью. Это возможность добиться успеха «только за счет активности и творчества», за счет сокрытия своих реальных физических особенностей, которые сам человек привычно считает недостатками, за счет возможности взять себе любую роль, оставаясь анонимным и невидимым, а также в любое время ее сменить. Виртуальный мир всегда доступен для использования, позволяет контролировать время своего использования, давая полную власть над взаимоотношениями.

- В виртуальном мире предоставляется возможность любого поведения без ответственности за него, без страха получения последствий, отвержения или осуждения. Это достигается за счет анонимности и недостижимости. Часто высказывания противоречат мнению других людей. В реальной жизни Интернет-зависимые не могут высказать аналогичные мнения даже своим близким знакомым и супругам.

- Виртуальная реальность сети позволяет создать иллюзию защиты от одиночества, получить эмоциональную поддержку и признание в Интернете. Она компенсирует причины трудностей в реальном общении без их понимания и действительных шагов для их устранения.

- Виртуальный мир позволяет уйти от взаимодействий с реальными людьми, не учитывать их особенности, цели, что невозможно в жизни. Сетевой мир позволяет легко перенести любые свои убеждения по поводу взаимодействий на воображаемого



собеседника, «наделить» его любимыми способностями, выгодными для своих ложных целей.

- Сетевая реальность позволяет имитировать творческое состояние. Это достигается за счет возникновения в процессе использования сети состояния, по внешним признакам близкого к творческому. Это прежде всего возможность постоянного доступа к большим массивам информации, их «открытие», «поиск». И самое главное — это возможность испытать во время серфинга в сети состояние «потока». Оно проявляется в поглощенности деятельностью, отвлечением от окружения и «выключенностью» из времени, в ощущении переноса в иной мир, другую реальность, в новые измерения.

Зависимость формируется в том случае, когда человек перестает использовать виртуальные сетевые взаимодействия для достижения целей в обычной жизни, как только он переносит свои жизненные цели в эти виртуальные взаимодействия, воспринимает сетевые взаимодействия как основные, предпочитаемые реальным, и даже как единственные взаимодействия для достижения целей. Подобная зависимость называется патологическим использованием Интернета (pathological Internet use, сокращенно PIU) или зависимостью от Интернета (Internet] addiction disorder, или IAD).

#### Список литературы

1. Андреева Г.М. Социальная психология. М., 2008
2. Бердяев Н.А. Философия свободного духа. М., 1994.
3. Котляров А.В. Другие наркотики, или Homo addictus: Человек зависимый. – М.: Психотерапия, 2006.
4. Куницына В.Н., Казаринова Н.В., Погольша В.М. Межличностное общение. Учебник для вузов.- СПб.; Питер, 2001.
5. Слободчиков В.И., Исаев Е.И. Основы психологической антропологии. Психология человека: Введение в психологию субъектности. Учебное пособие для вузов.- М.: Школа-Пресс, 1995.

## VIRTUAL COMMUNICATION: SOCIAL NETWORKS – LONELINESS OR FRANKNESS?

**M.S. SOROTSKI**

*Tula State Pedagogical  
Institute Named After  
L.N. Tolstoy*

*e-mail:  
msorotsky@yandex.ru*

The problem being discussed can be considered as the following constellation: social or interpersonal loneliness, affiliative tendency, social chronotrope, necessity of confessional dialogue.

The network space, being interactive, suggests humans to make a virtual world which imitates interaction with other people. Internet-addiction is formed only when network interactions are preferred as the real ones.

Keywords: social (interpersonal) loneliness, affiliation, social chronotrope, confessional dialogue.