

УДК 316.3:004

Трансформация системы потребностей личности в контексте информатизации современного социума

Каскенов П.П.

*Учреждение образования «Гродненский государственный университет
имени Янки Купалы», Гродно*

Все большее проникновение виртуальной среды в жизнь человека обусловлено погружением в нее последнего. Изобретение и распространение интернета и другие технологические усовершенствования внедрены настолько фундаментально, что откат к прежнему технологическому укладу невозможен или, как минимум, фатален. Исходя из предпосылки симулятивности виртуального пространства, можно прийти к выводу о том, что формируется потребность в доступе к виртуальной среде, а также виртуализация существовавших ранее потребностей.

Цель статьи – раскрыть сущность и выявить основные векторы трансформации системы потребностей личности в процессе развития современного киберпространства.

***Материал и методы.** Представленное исследование написано исходя из работ таких авторов, как Абрахам Маслоу, Жан Бодрийяр, Карл Роджерс, Е.Н. Шапинская, Л.П. Шиповская и др. В его основе лежат принципы научности, системности и достоверности. В процессе написания публикации использовались общенаучные методы исследования.*

***Результаты и их обсуждение.** При ближайшем рассмотрении потребностей человека, осуществляемом на основе иерархической системы потребностей Абрахама Маслоу, можно заметить, что все потребности, за исключением базовых физиологических, тем или иным образом виртуализированы посредством замещения их удовлетворения виртуальными аналогами (симулякрами).*

***Заключение.** Потребность в информационном пространстве, с учетом социальной природы человека, превращается в объективную, т.к. современная социализация предполагает некоторую степень виртуализации индивида. Однако необходим социальный контроль виртуальной среды для недопущения коммодификации, дегуманизации, обезличивания и принижения потенциала человека.*

***Ключевые слова:** виртуальное пространство, потребность, иерархия потребностей, симуляция.*

(Ученые записки. – 2018. – Том 26. – С. 128–132)

Transformation of the Personality Needs System in the Context of the Informatization of Modern Society

Kaskenau P.P.

Educational Establishment «Yanka Kupala State University of Grodno», Grodno

Increasing penetration of the virtual environment into the life of a person is due to immersion in it of the person. The invention and dissemination of the Internet and other technological improvements are implemented so fundamentally, that a rollback to the old technological order is impossible, or at least fatal. Based on the premise of simulation-based nature of virtual space, we can conclude that there is a need for access to a virtual environment, as well as virtualization of previously existed needs.

***Material and methods.** The article is written on the basis of works by such authors as Abraham Maslow, Jean Baudrillard, Carl Rogers, E.N. Shapinskaya, L.P. Shipovskaya, etc. The article is based on the scientific principles, principles of consistency and authenticity. In the process of writing the work, general scientific methods of research were used.*

***Findings and their discussion.** On closer human needs examination, carried out on the basis of the Maslow's hierarchy of needs, it can be seen that all needs, with the exception of basic physiological needs, are virtualized in one way or another by replacing them with virtual analogs (simulacras).*

***Conclusion.** The need for information space, taking into account the social nature of a person, turns into an objective one, since modern socialization involves some degree of virtualization of the individual. However, social control of the virtual environment is necessary to prevent commodification, dehumanization, depersonalization and diminishing human potential.*

***Key words:** virtual space, need, hierarchy of needs, simulation.*

(Scientific notes. – 2018. – Vol. 26. – P. 128–132)

Адрес для корреспонденции: e-mail: kaskenau.pavel@gmail.com – П.П. Каскенов

Виртуальная среда активно проникает в жизнь человека по причине все большего погружения человека в последнюю. Важную роль в информатизации и виртуализации индивида сыграло изобретение и распространение интернета, что стало возможно благодаря персональным компьютерам, а впоследствии мобильным устройствам коммуникации.

Информационные технологии способны значительно облегчить жизнь человека как в бытовой сфере (расширение доступа к информации любого рода, «умные дома» и т.д.), так и в профессиональной среде (возможности для разработки сложных моделей, что особенно полезно в области естественных наук и инженерном деле). Более того, за счет самих информационных технологий характер функционирования самого мира настолько изменился, что его работа не представляется возможной без этих технологий, т.е. откат технологического уклада невозможен или максимально затруднен и обречен на фатальные последствия. Одновременно виртуальный мир способен заставить человека чувствовать, наблюдать и самостоятельно воздействовать на происходящее. Раньше у индивида также были возможности попасть в мир виртуальной реальности (например, при помощи музыки или книг), однако новые информационные технологии дают совершенно иные способы [1]. Среди примеров подобных возможностей влияния на виртуальные действия, которые зачастую воспринимаются как реальные из-за симулятивной природы виртуального [2], можно назвать общение в социальных сетях, компьютерные игры или, например, виртуальные экскурсии. В конце концов, через образы телевидения, кино и вообще любого вида искусства, которое ввиду развития современных технологий стало настолько высокотехнологичным и всепроникающим, что теперь «образ не может более вообразить реальность, поскольку он сам становится реальностью, не может ее превзойти, трансформировать, увидеть в мечтах, так как сам образ есть виртуальная подкладка реальности» [3]. Очевидно, что в таких условиях всепроникающей информатизации и виртуализации вполне естественным образом формируется естественная потребность в электронных устройствах и самой информационной среде, часто перерастающая в зависимость.

Цель статьи – раскрыть сущность и выявить основные векторы трансформации системы потребностей личности в процессе развития современного киберпространства.

Материал и методы. Представленное исследование написано исходя из работ таких авторов, как Абрахам Маслоу, Жан Бодрийяр, Карл Роджерс, Е.Н. Шапинская, Л.П. Шиповская и др. В его основе лежат принципы научности, систем-

ности и достоверности. В процессе написания публикации использовались общенаучные методы исследования.

Результаты и их обсуждение. Ныне встает вопрос о том, каким образом информационные технологии вписываются в систему уже сложившихся ценностей, на какие уровни иерархии потребностей информационное способно повлиять и в какие уровни проникнуть. Как известно, Абрахам Маслоу, разработавший наиболее известную иерархическую систему человеческих потребностей (пирамида Маслоу), считал, что «все потребности человека *врожденные*, или *инстинктоидные*» [4, с. 487]. Если принять это утверждение как верное, то становится самоочевидным, что потребность в информационной среде не может существовать как нечто отдельно стоящее, как самостоятельная ступень пирамиды потребностей, а должна вписываться в рамки других потребностей. Для того чтобы понять, каким образом происходит это взаимопроникновение информационной среды в потребности и потребностей в информационную среду, проанализируем классическую пирамиду Маслоу сверху вниз, т.е. от высших к низшим потребностям.

Согласно Маслоу, на вершине пирамиды находится потребность в *самоактуализации*, как наиболее отвечающей признакам высших потребностей. К этим признакам он относил, например, то, что высшие потребности являются более поздними с филогенетической и эволюционной точек зрения (чем выше потребность, тем более она присуща именно человеку), то, что высшие потребности являются более поздними с онтогенетической точки зрения (чем выше потребность, тем более поздно она формируется у каждой конкретной личности), или то, что высшие потребности являются субъективно менее насущными [5, с. 109]. Поскольку согласно данной теории «достижения вторичны по отношению к самоактуализирующейся личности» [5, с. 230], то очевидным фактом будет то, что наиболее важным для личности является ее самовосприятие как самоактуализирующейся. В данном контексте, а также исходя из реалий формирующегося общества информации, можно утверждать, что самоактуализация стала доступна для гораздо большего количества человек. Ярким примером могут служить компьютерные игры в жанре RPG (многопользовательская ролевая онлайн игра), где существует определенный набор опциональных параметров для персонажа. Если, к примеру, присутствует 10 опциональных параметров, для которых возможны 10 вариантов выбора, то по сути есть 1010 потенциальных различных и уникальных разновидностей персонажей. С учетом того, что из-за особенностей виртуальной среды человек способен самореализовываться и самоактуализи-

роваться через персонаж, то можно утверждать, что индивид и будет воспринимать себя как самоактуализирующуюся личность через деятельность по созданию и развитию своего виртуального альтер эго (даже если с реальной жизнью ни внешних, ни социальных совпадений не будет), что по сути будет являться развитием не своего потенциала, а статистического потенциала игры. Подобного рода тенденции опасны тем, что несамоактуализировавшаяся в реальной жизни и самоактуализировавшаяся в виртуальной среде личность (особенно с учетом того, что возможностей для подобного рода может быть несколько) в один момент может стать просто неспособна следовать нескольким моделям поведения одновременно (диссонанс). Тем не менее следует отличать самоактуализацию через самовыражение (т.е. через выражение себя по причине достижения некоторого уровня развития личности, когда становится невозможным ее существование без самоактуализации путем, например, написания книг или песен) и самоактуализацию через самоутверждение (т.е. через достижение преимуществ над другими людьми). К последним относится в том числе и самоактуализация путем создания персонажа компьютерной игры (поскольку игры строятся на соревновательном принципе), блоггинга и стриминга (ведь решающее значение для повышения статуса имеет количество подписчиков) и пр. Количество людей самоактуализирующихся (или думающих так, т.к. стереотип о подобного рода самоактуализациях навязан масс медиа с целью отвлечь человека от проблем, связанных со все большим отчуждением от результатов труда и публичным одиночеством), очевидно, растет во времени, в то время как количество самоактуализирующихся таким образом, как это понимал Маслоу, скорее всего остается неизменным или умеренно снижается.

На ступень ниже в пирамиде потребностей находится потребность в *самоуважении*, принимающая в информационном пространстве совершенно новые черты. Здесь Маслоу разделяет данный вид потребности на подклассы, к первому из которых относятся «сила, достижения, адекватность, мастерство и компетентность, уверенность перед лицом внешнего мира, независимость и свобода», а ко второму – престиж, определяющийся как «уважение или оценка со стороны других людей», а также «статус, известность и слава, превосходство, признание, внимание, значительность, чувство собственного достоинства или признательность» [5, с. 67]. Совершенно очевидно, что первый подкласс обращает индивида к его внутренним ощущениям, а второй к ощущениям, которые он вызывает в других индивидах. С учетом симулятивного характера любых взаимодействий в информационной среде [2] первый

подкласс даже в своем абсолютном проявлении претерпит ряд изменений. Так, многие достижения становятся не более чем иллюзией, однако в контексте всеобщего принятия правил «игры» (будь то действительно компьютерная игра или пространство виртуального общества в социальной сети) воспринимаются как значимые, что опасно ввиду того, что индивид не существует исключительно в виртуальном пространстве (впрочем, с учетом взаимопроникновения виртуального и реального мнимые достижения все больше котируются в реальной сфере жизнедеятельности). Примерно те же тенденции наблюдаются относительно адекватности, мастерства и компетентности, которые также «принимают» правила тотальной симуляции. Не более оптимистичными выглядят перспективы таких понятий, как независимость и свобода, т.к. их содержание формируется СМИ, действующими не только через традиционные пути распространения информации (телевизор, радио, новостные интернет-порталы), но и через активное использование других, менее заметных каналов (кинематограф, популярная литература, интернет-мемы).

Что касается второго подкласса данной потребности, то он подвергается гораздо более ощутимым метаморфозам, нежели первый, ввиду своей связанности с социальными взаимодействиями, которые претерпевают ряд принципиальных изменений. В первую очередь это зависит от трансформации самого понятия статуса, ведь в условиях формирующегося информационного общества статус превращается в товар, т.е. он перестает являться результатом жизнедеятельности индивида и мерой результатов работы и, наоборот, необходим для достижения некоторого рода успеха (в первую очередь, коммерческого). Коммерческий же успех достигается путем, например, ассоциирования с каким-либо продуктом рынка виртуального альтер эго индивида, что наиболее выгодно для заказчика при уже имеющемся статусе. И вот тут, казалось бы, должно возникнуть какое-то противоречие, во всяком случае для тех индивидов, что не имеют высокого статуса в традиционном понимании. Однако оно в условиях информационного общества разрешается весьма цинично и просто: при помощи симуляции статуса. Это стало возможно в том числе и потому, что как «в определенный момент товар был собственной рекламой», то теперь «реклама стала своим собственным товаром» [6, с. 124]. С учетом того, что не только реальное имеет влияние на виртуальное, но и наоборот, неудивительно, что обретенный таким образом статус рано или поздно, но превращается в воспринимаемый самим индивидом как реальный. Что же касается потребности во внимании и популярности, то, очевидно, в условиях информационной среды

(особенно это заметно на примере социальных сетей) они могут быть инициированы самим индивидом повышением виртуально-социальной активности, что в симбиозе с симуляцией статуса может привести к удовлетворению и этой части второго подкласса потребности в самоуважении.

Необходимым базисом для выше обозначенной потребности является потребность в *принадлежности и любви*, при неудовлетворенности которой личность начинает «жадно стремиться завязать отношения с людьми вообще – ради места в группе или семье – и будет всеми силами стремиться к достижению этой цели» [5, с. 65–66], притом, что в условиях информационной среды это стремление будет особо интенсивным в силу своей направленности на компенсацию неудовлетворения данной потребности в рамках реальности обыкновенной. Одной из главных особенностей виртуальной реальности является возможность формирования виртуальных сообществ и даже обществ, которые имеют различную степень условной защиты от чуждых элементов (термин «условная» применен здесь по той причине, что взаимодействие в информационной среде происходит не между реальными людьми, а между симулякрами (т.е. семиотическими знаками, не имеющими оригинала в реальности), и, соответственно, любые признаки, блокирующиеся при «входе» в ту или иную виртуальную группу, по мере надобности, скрываются или вовсе ликвидируются, что часто обозначает одно и то же). Поэтому можно утверждать: любой пользователь сети может принадлежать большому количеству виртуальных обществ (часто явно противоречащих друг другу по своим функциям и конституции), при этом разыгрывая там различные роли и занимая различное виртуальное социальное положение, что приводит, во-первых, к постоянному напряжению ввиду необходимости мгновенного переключения ролей, так и к дисбалансу самовосприятия (по причине различного социального положения в каждом виртуальном обществе, а также в реальной жизни). Естественно, потребность в виртуальных сообществах формируется на фоне переживаемого индивидом одиночества, что, по мнению Карла Роджерса, является результатом сформированного при помощи заимствования у родителей и кого-то из значимых в его жизни фигур фасада, который не соответствует ожиданиям и личным предпочтениям других индивидов [7]. Именно это ощущение одиночества, в конечном счете, и подталкивает личность к удовлетворению потребности в принадлежности группе путем погружения в виртуальное пространство (в том числе речь идет и о многопользовательских ролевых онлайн играх) [8].

Что касается такого феномена, как любовь, то киберпространство представляет собой универсальный инструмент для отрешения от обытов-

ления любви, столь чуждого как страстной, так и романтической любви. В киберпространстве, в силу симулятивного характера взаимодействий, можно целиком и полностью оправдывать любовные ожидания партнера (в переписках, любовных играх и т.д.). Однако есть и невероятная опасность построения любви в виртуальном пространстве, в силу которой успешный перенос отношений в пространство реального становится практически невозможным: они изначально строятся «как эскапистское пространство, противоположное реальности, и не предполагают воплощения в реальной жизни, как бы это ни казалось заманчивым их участникам» [9]. Таким образом, можно говорить, что потребность в принадлежности и любви в виртуальном пространстве может быть удовлетворена лишь в компенсационно-контрастном смысле, что приведет индивида лишь к усилению ощущения публичного одиночества, характерного для современного социума.

Согласно Маслоу, *потребность в безопасности* (удовлетворение которой является необходимым условием для возможности удовлетворения вышеперечисленных) есть (в более развернутом виде) потребность в «защищенности; стабильности; зависимости; защите; отсутствии страха, тревоги и хаоса; потребности в структуре, порядке, законе и ограничениях; силе покровителя» [5, с. 63]. По сути, все сводится к стабильности и защищенности, т.к. первая и вторая достигаются путем выстраивания необходимой для поддержания стабильности социальной системы, которая, в свою очередь, строится на законах, негласных социальных нормах и другого рода ограничениях. Однако распространение информационных технологий и рост информационного потока привели к тому, что на первую роль вышла не сама система, а лишь ее репрезентация (в СМИ, кино, социальных сетях и т.д.), направленная на то, чтобы вызвать отсутствие страха, тревоги и хаоса путем выдачи иллюзии безопасности за саму безопасность. При этом формируется скорее не отсутствие страха, тревоги и хаоса, а страх страха, страх тревоги и страх хаоса, что приводит к желанию не самой безопасности, а симуляции ощущения безопасности, что не одно и то же, т.к. первое отсылает к системе социальных взаимодействий, на основе которой появляются некие ощущения, а второе – к боязни ощущения небезопасности. В этом смысле доступ к информационному пространству сам превращается в потребность, в том числе и в рамках потребности в безопасности, т.к. безопасность начинает прочно ассоциироваться с доступом к киберпространству.

Наименее подверженным влиянию информационной среды являются *физиологические потребности* (не думаем, что стоит рассматривать различного рода интернет-магазина как сильное

влияние интернета на данный вид потребностей), что приводит нас к мысли, что *потребность в киберпространстве*, если располагать ее в рамках теории Маслоу, находится где-то между физиологическими потребностями и потребностью в безопасности (т.е. удовлетворение потребности в информационной среде необходимо для удовлетворения вышерасположенных потребностей, во всяком случае в условиях формирующегося информационного общества).

Заключение. Таким образом, потребность в информационном пространстве, с учетом того факта, что человек – существо социальное, а следовательно, не может существовать в условиях социального вакуума, в настоящее время, с учетом кибернетизации социализации, превращается в потребность если не естественную, то, во всяком случае, объективную. Поэтому важен социальный контроль формирования (или трансформации уже существующих) потребностей с той целью, чтобы не допустить коммодификации и товаризации человека путем создания и монополизации способов удовлетворения потребностей, что может привести к дегуманизации, обезличиванию и принижению потенциала человека.

Литература

1. Шиповская, Л.П. Виртуальная реальность. Потребность в новых информационных технологиях [Электронный ресурс] / Л.П. Шиповская // Сервис+. – 2010. – № 4. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-realnost-potrebnost-v-novykh-informatsionnyh-tehnologiyah>. – Дата доступа: 23.03.2018.
2. Ажимова, Л.В. Жан Бодрийяр о феномене массовых коммуникаций в обществе потребления [Электронный ресурс] / Л.В. Ажимова // Гуманитарные исследования в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке. – 2012. – № 3(19). – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/zhan-bodriyyar-o-fenomene-massovykh-kommunikatsiy-v-obschestve-potrebleniya>. – Дата доступа: 23.03.2018.
3. Бодрийяр, Ж. Эстетика иллюзий, эстетика утраты иллюзий [Электронный ресурс] / Ж. Бодрийяр // Элементы. – 2000. – № 9. – Режим доступа: <http://arcto.ru/article/555>. – Дата доступа: 23.03.2018.
4. Хьелл, Л. Теории личности / Л. Хьелл, Д. Зиглер. – 3-е изд. – СПб.: Питер, 2010. – 607 с.: ил.
5. Маслоу, А. Мотивация и личность: пер. с англ. / А. Маслоу. – 3-е изд. – СПб.: Питер, 2008. – 352 с.
6. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр; [пер. с фр. А. Качалова]. – М.: Издательский дом «ИО-СТУМ», 2018. – 240 с. – (Технология свободы).
7. Роджерс, К. Эллиен Вест и одиночество / К. Роджерс // Московский психотерапевтический журнал. – 1993. – № 3.
8. Брагина, О.А. Одиночество как значимый фактор формирования зависимости от многопользовательских ролевых онлайн игр [Электронный ресурс] / О.А. Брагина // Пензенский психологический вестник. – 2015. – № 2. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/odinochestvo-kak-znachimyy-faktor-formirovaniya-zavisimosti-ot-mnogopolzovatelstkih-rolevykh-onlayn-igr>. – Дата доступа: 23.03.2018.
9. Шапинская, Е.Н. Виртуальная реальность как пространство эскапизма: безграничные возможности и новые опасности [Электронный ресурс] / Е.Н. Шапинская // Культура культуры. – 2014. – № 4(4). – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-realnost-kak-prostranstvo-eskapizma-bezgranichnye-vozmozhnosti-i-novye-opasnosti>. – Дата доступа: 23.03.2018.

Поступила в редакцию 09.04.2018 г.