

Научная статья

УДК 316.177

doi: 10.47475/1994-2796-2022-11009

КОМПЕНСАТОРНОЕ ОБЩЕНИЯ В СЕТИ

Владимир Иванович Гладышев

Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия, gladyshev1947@mail.ru,
ORCID 0000-0001-8431-125X

Аннотация. В статье анализируются одна из наиболее распространенных сегодня модификаций компенсаторного общения — общение в сети Интернет.

Ключевые слова: компенсаторное общение, иллюзорная компенсация, компенсаторное общение в сети, информационное насилие, гедонистический риск, самоутверждение, самореализация

Для цитирования: Гладышев В. И. Компенсаторное общения в сети // Вестник Челябинского государственного университета. 2022. № 10 (468). Философские науки. Вып. 66. С. 67—70. doi: 10.47475/1994-2796-2022-11009.

Original article

COMPENSATORY COMMUNICATION IN THE NETWORK

Vladimir I. Gladyshev

South-Ural State University, Chelyabinsk, Russia, gladyshev1947@mail.ru. ORCID 0000-0001-8431-125X

Abstract. The article analyzes one of the most common modifications of compensatory communication today — communication on the Internet.

Keywords: compensatory communication, illusory compensation, compensatory communication in the network, informational violence, hedonistic risk, self-affirmation, self-realization.

For citation: Gladyshev VI. Compensatory communication in the network. Bulletin of Chelyabinsk State University. 2022;(10(468)):67-70. (In Russ.). doi: 10.47475/1994-2796-2022-11009.

Сущность и природа компенсаторного общения

Общение является важнейшим личностно-формирующим фактором. Особая роль в этом процессе принадлежит общению в сфере свободного времени. «Свободное время — пространство для развития личности» — гласит известный афоризм. При этом решающее значение приобретает направленность развития. Особо важное значение это имеет в период формирования личности. Досуговые формы общения молодежи весьма разнообразны и включают в свой состав различные

¹ Работа выполнена при поддержке российского научного фонда Конкурс «Проведение фундаментальных научных исследований и поисковых научных исследований отдельными научными группами» (региональный конкурс) 22-18-20011 «Цифровая грамотность: междисциплинарное исследование (региональный аспект)».

© Гладышев В. И., 2022.

модификации *компенсаторного общения* [2]. Если исходить из этимологии слова *compensare* (лат. возмещать, уравнивать), то под компенсаторным общением понимается некое возмещающее, уравнивающее общение. Логично предположить, что оно призвано корректировать нечто недостающее как непосредственно в самом повседневном общении личности, так, возможно, и в других проявлениях ее жизнедеятельности. При этом было бы ошибочно расценивать компенсаторное общение как действующее исключительно по принципу гомеостаза. Компенсаторное общение включает в себя бифуркационные механизмы и может осуществляться по принципу *гетеростаза*. В арсенале компенсаторного общения имеются как *сверхкомпенсация* средствами общения, так и *декомпенсация*. В первом случае компенсаторные процессы запускают механизмы восходящего развития Они устанавливают «плюс гармонию»,

во втором, осуществляется угасающее развитие и устанавливается «минус гармония». Субъективно личностью декомпенсация зачастую воспринимается как прямая компенсация, либо даже как сверхкомпенсация. Но на самом деле это мнимая или *иллюзорная компенсация*. Предельно общей причиной компенсаторного общения выступает та или иная деформация в структуре общения вплетенного в предметную деятельность. Решающую роль в возникновении конкретных модификаций компенсаторного общения играют особенности конкретной коммуникативной ситуации, предъявляющие к личности определенные требования. На пересечении требований, предъявляемых к личности коммуникативной ситуацией, в которую она погружена, и ее индивидуальным уровнем культуры общения осуществляется выбор той или иной модификации компенсаторного общения. Диапазон выбора для подростков и юношей чрезвычайно широк. Это, во-первых, стихийно — групповое общение подростков и юношей; общение в неформальных молодежных объединениях, во-вторых. Вызывает беспокойство то обстоятельство, что сегодня наиболее востребованными в компенсаторном общении оказываются контакты, связанные с интенсивными эмоциональными переживаниями (такими, например, как *гедонистический риск*), и *самоутверждением*, не сопровождающимся эффектом социально-положительной самореализации.

Антиномии компенсаторного общения в сети

В структуре общения целесообразно выделять *непосредственное* общение и общение *опосредованное* инструментальными средствами. Развитие цивилизации постоянно сопровождается ростом доли инструментального общения в его структуре. Известно, что человеческая деятельность включает в себя иррациональные компоненты, то есть такие результаты к которым никто из участников не стремился. Сказанное в полной мере относится к современным информационным технологиям и, безусловно, к общению в сети. Различные формы компенсаторного общения людей в киберпространстве помогают реализовать самые разнообразные коммунологические потребности людей как *реально*, так и *иллюзорно*. Выступая в качестве личностно-формирующего фактора они могут способствовать всестороннему развитию личности (*сверхкомпенсация*) или, напротив, ее деградации (*декомпенсация*), либо как прямая компенсация, которая достраивает коммуникативный мир личности не производя в нем существенных изменений. Прямая компенсация обладает маргинальным статусом.

Компенсаторное общение в киберпространстве занимает важное место в жизни цифрового поколения. При этом, все большее число исследователей привлекает изучение интернет-девиаций, многие из которых имеют общую компенсаторную природу. Н.В. Старых обратилась в российскую электронную библиотеку «Киберленинка» с запросом «троллинг». Ею была получена следующая информация. Указанный термин фигурирует в 674 публикациях. Большая часть указанных статей входит в перечень ВАК и в список Scopus. Первые публикации датируются 2011 годом, а с 2016 года интерес к этой проблеме возрастает по экспоненте [3, с. 517].

Представление об аддиктивном поведении личности в настоящее время значительно расширилось. Это произошло за счет образования буквально армии кибер-аддиктов. Кибер-зависимость превращает личность в заложника онлайн-общения. Он совершает титаническое усилие над собой, чтобы покинуть заветное место за компьютером, а находясь за его пределами, страстно стремится вернуться обратно. Прямому контакту с миром он предпочитает опосредованный; оффлайн-общению, общение онлайн. Виртуальная реальность становится для кибер-аддикта более привлекательной чем повседневная реальная-реальность. Она легко доступна, находясь на расстоянии всего одного «клика». Таким образом, развивается новая форма эскапизма — «кибер—эскапизм», бегство от реальности не требующее практически никаких усилий. Понятно, что здесь речь идет о максимально выраженной, о максимально заостренной интернет-зависимости. Интернет-зависимости, все чаще выступающей как специфическая форма отчуждения, как сила вызванная к жизни самим человеком, но безраздельно господствующая над ним. Интернет-зависимость, с точки зрения психологов, есть патологическое, непреодолимое влечение к безудержной эксплуатации Интернета, деформирующая его социально-значимые связи с окружающим миром. При этом нельзя не учитывать того, что ученые обоснованно настаивают на необходимости разведения понятий «Интернет-увлеченность» и «Интернет зависимость». В этом контексте уместно рассмотреть, например, массовые многопользовательские ролевые онлайн игры. Онлайн-игры заняли заметное место в жизни современного человека на рубеже XX и XXI столетий. Сегодня миллионы людей на планете являются пользователями онлайн-игр. «Все больше людей, — утверждает молодой ученый, — уходят» из реальной жизни в надежде открыть для себя более совершенный и дружелюбный виртуальный мир» [4,

с. 301]. Поэтому не стоит удивляться, что представители различных научных специальностей тщательно изучают мир геймеров (людей, играющих в различные видеоигры), их субкультуру, типологические особенности, структуру потребностей, мотивы коммуникативного поведения, результаты их игровой деятельности. Размышляя о влиянии увлеченности геймеров ММОРПГ (массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры) одни отмечают ее исключительно негативное влияние на развитие личности. Другие, считают, что нет убедительных оснований оценивать ММОРПГ лишь отрицательно. Поскольку в ММОРПГ игроки получают полезный социальный опыт, навыки совместного решения задач, возможности самореализации и самоутверждения и эмоционального насыщения. Нет убедительных доказательств наличия свертывания оффлайн контактов у участников ММОРПГ. Вероятно это относится к геймерам с высокой степенью зависимостью от игр. Между тем их онлайн-общение часто трансформируется в оффлайн-общение.

Компьютерные игры давно перестали рассматривать по аналогии с психическими заболеваниями. По мнению ряда исследователей, видеоигры представляют собой жанр близкий к литературе и кино. Высокую социокультурную роль в формировании личности отводят авторитетные сотрудники Лаборатории исследования компьютерных игр (ЛИКИ) при СПбГУ [1].

Анализируя негативные аспекты виртуальной коммуникации, авторы часто выделяют некоторые важные особенности виртуального общения, способствующие девиантному поведению в Интернете. Прежде всего это *анонимность* виртуального общения. Анонимность предоставляет возможность личности, насколько это позволяет ее воображение, осуществлять эксперименты со своей идентичностью. По сути дела это может быть общение масок. Пол, возраст, реальная биография не имеют значения. Электронный двойник может быть таким, каким вы пожелаете. Анонимность позволяет проявлять не только банальное хамство к собеседнику, но и облегчает осуществление зловерных или даже преступных намерений. Особенно уязвимыми, как показывает опыт, оказываются самые юные пользователи. Их сознанием и поступками манипулируют более взрослые и зачастую асоциальные личности. В качестве альтернативы призвано выступить формирование у

молодых людей критического мышления, умение не реагировать на фейки. Этому в современном образовании придается важное значение.

Одним из следствий анонимности контактов в Интернет выступает *стремление к ненормативному поведению*. Здесь проявляет себя закон радости отрицательного суждения, открытый Элиасом Канетти. Жестко критикуя других возвышаешь себя. Разве это не самоутверждение, причем легко осуществимое? Хотя и иллюзорное.

Проблема самореализации часто бывает непростой задачей. Особенно для молодого человека. Разумеется виртуальная самореализация не может подменить реальную. Но она может ее облегчить. Однако злоупотребление анонимностью порождает и противоположные явления: *троллинг* (это злонамеренное общение в сети провоцирующие в ней скандалы участников), *кибербуллинг* (киберзапугивание). Что это как не девиантное или даже не деликventное поведение молодых людей? Что это как не иллюзорное самоутверждение, сопровождающее процессы реальной декомпенсации?

Чрезвычайно актуальной темой, требующей своего решения, была и остается тема *компенсаторного насилия* в медиа. При этом следует различать «насилие в медиа» и «медиа насилие». *Первое* предполагает навязчивую трансляцию сцен насилия в медиапространстве. Подобная трансляция становится массовой. Не случайно исследователи отмечают массовизацию насилия в медиа. В Интернете на любой вкус помещаются так называемые «трэш-стримы» — постановочные сцены насилия и издевательств над людьми. Этот контент становится способом извлечения доходов. *Второе* связано с использованием Интернета в качестве орудия информационного насилия, нацеленного на конкретные жертвы.

Сказанное не должно умалять креативных аспектов общения в Интернете. Оно глубоко антиномично в ценностном измерении. Pro et contra витает над противоречивыми возможностями сетевого общения. В нем возможно, и осуществляется Учитывая экспоненциальный рост общения в сети, в том числе, соответственно, рост девиантного и деликventного ее использования; информационного насилия в интернете. Перед общественностью встают важные задачи по совершенствованию культуры виртуального общения. Задачи неотделимые от вопросов повышения культуры общения в целом.

Список источников

1. Буглак С. С., Латыпова А. Р., Ленкевич А. С., Очеретяный К. А., Скоморох М. М. Образ другого в компьютерных играх // Вестник Санкт-Петербургского университета. 2017. Т. 33, вып.2. С. 242—253.

2. Гладышев В. И. Компенсаторное общение: социально-философский анализ. Екатеринбург : Банк культурной информации, 1999. 292 с.
3. Старых Н. В. Девиантное поведение в интернет-коммуникации: диагностика и профилактика // Медиалингвистика. 2020. № 7 (4). С. 516-530.
4. Юрков А. А. Типологизация пользователей онлайн-игр и их мотивация // Научный потенциал: работы молодых ученых. Знание, Понимание, Умение. № 3. М., 2012. С. 301—304.

References

1. Buglak S. and al. Obraz drugogo v komp'yuternyh igrakh [The image of the other in computer games]. *Vestnik of Saint-Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies*. 2017 ;33(2):242-253. (In Russ.).
2. Gladyshev V. Kompensatornoe obshchenie: social'no-filosofskij analiz [Compensatory Communication: A Socio-Philosophical Analysis]. Ekaterinburg; 292 p. (In Russ.).
3. Starykh N. Deviantnoe povedenie v internet-kommunikacii: diagnostika i profilaktika [Deviant Behavior in Internet Communication: Diagnosis and Prevention]. *Media Linguistics*; 2020;7:516-530. (In Russ.).
4. Yurkov A. Tipologizaciya pol'zovatelej onlajn-igr i ih motivaciya [Typology of online game users and their motivation]. In: *Nauchnyj potencial: raboty molodyh uchenyh. Znanie, Ponimanie, Umenie*. No. 3. Moscow, 2012. Pp. 301-304. (In Russ.).

Информация об авторе

В. И. Гладышев — доктор философских наук, профессор, профессор кафедры философии.

Information about author

V. I. Gladyshev — Doctor of Philosophical Sciences, Professor, Professor of the Department of Philosophical Sciences.

Статья поступила в редакцию 18.10.2022; одобрена после рецензирования 20.10.2022; принята к публикации 24.10.2022.

The article was submitted 18.10.2022; approved after reviewing 20.10.2022; accepted for publication 24.10.2022.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

The author declares no conflicts of interests.