

PERSONĪBAS SOCIĀLĀ ATOMIZĀCIJA SABIEDRĪBAS GLOBĀLĀS INFORMATIZĀCIJAS LAIKMETĀ

Social Atomisation of a Personality in the Period of Global Informatization of the Society

Marina Marčēnoka

Rēzeknes Tehnoloģiju Akadēmija, Latvija

Abstract. Development of information technology as a technical basis of the modern society enters all spheres of life of the society and influences significantly ways and forms of existence of every individual. On the one hand, intensive application of information technology innovations in the society's everyday life and appearance of the sphere of virtual communication create wide space for realisation of possibilities, but on the other hand, it often leads to social atomisation of a personality. Urgency of the given research is caused by dynamics of the information flow as a global factor of contemporaneity that gave rise to the problem of social atomisation of the personality expressed in mediated communication, characterised by isolation of the individual, when the virtual environment becomes the main channel of communication excluding traditional ways of relations.

Keywords: informatization of society, personality, virtual communication, atomization of personality.

Ievads

Introduction

*“Vienīgā īstā bagātība ir cilvēku saskarsmes bagātība, tikai komunicējot,
mēs saprotam, kas mēs esam un kādu vietu mēs ieņemam sabiedrībā”*

A. de Sent-Ekziperī

Informatizācija, būdama mūsdienu sabiedrības tehnoloģiskais pamats, iekļūst visās sabiedrības dzīves sfērās un ievērojami ietekmē katra indivīda dzīves veidus un formas. Informācijas tehnoloģiju aktīvā ieviešana sabiedrības ikdienas dzīvē, virtuālās saskarsmes sfēras parādīšanās, no vienas puses, rada milzīgu telpu savu iespēju realizācijai, bet no otras puses veicina personības sociālo atomizāciju, kas tiek uzskatīta kā “tradicionālo sociālu cilvēku sakaru sadalīšanās un sabrukšanas process, personības izolācija, kad cilvēks daļa dzīvi uz divām daļām: īsto virtuālajā realitātē un viltus dzīvi realitātē, kur tā kļūst miglaina” (Greenfield, 2008).

Pētījuma mērķis:

- izskatīt personības eksistences problēmu globālās sabiedrības

informatizācijas apstākļos un ar to izraisītās sekas;

- noskaidrot personības sociālās atomizācijas problēmu un tās iemeslus, kas ir saistīti ar virtuālo saskarsmi Latvijā.

Pētījuma metodoloģija:

- Teorētiskajā pētījumā: sabiedrības informatizācijas teorija (U. Beks), sociālās informatizācijas teorija (A. Ursuls), sabiedrības sociālo perspektīvu un informatizācijas seku koncepcija (K. Hessigs), sabiedrības sociālās atomizācijas koncepcijas (T. Hobbs, H. Arendta, Lloids deMoss), virtuālās komunikācijas seku pētījumi (S. Grinfilda);
- Empīriskajā pētījumā: anketēšana, anketēšanā iegūtie statistiskie dati tika apkopoti kvantitatīvi, izmantojot *Microsoft Excel* programmu.

Globālā sabiedrības informatizācija: sociālie priekšnoteikumi un sekas
Global informatisation of the society: social preconditions and consequences

Globālā sabiedrības informatizācija ir viena no dominējošajām civilizācijas attīstības tendencēm XXI gadsimtā. Informācijas tehnoloģijas strauji attīstas, nokļūst visās sabiedrības sfērās un ietekmē katra indivīda eksistences veidus un formas, un, pateicoties tam, veidojas cilvēku aktivitāšu informācijas vide.

Termins “*sabiedrības informatizācija*” tiek izskatīts kā “informācijas resursu aktīvas attīstības un plašas izmantošanas globālais sociālais process” (Финансовый словарь, 2004).

Aktīvā informācijas tehnoloģiju ieviešana sabiedrības ikdienas dzīvē, no vienas puses, veido plašu telpu personības attīstībai un iespēju realizācijai, bet vienlaicīgi tā rada daudzas problēmas un riskus.

Piemēram, vācu sociologs un filozofs, sabiedrības informatizācijas un riska sabiedrības teoriju autors, mūsdienu globalizācijas problēmas pētnieks Ulrihs Beks atzīmē, ka “pastāv pretruna starp mūsdienu informācijas sabiedrību un cilvēku orientāciju uz sociāli kultūras vērtībām, kuru pamatā ir tradicionālās sociālās saiknes” (Beck, 1992).

Sociālās informatizācijas teoriju izvirzīja krievu filozofs, akadēmiķis Arkadijs Ursuls, kas pētīja sabiedrības un informācijas tehnoloģiju savstarpējo iedarbību un šīs mijiedarbības likumsakarības un tendences. Galvenā viņa teorijas tēze ir “globālajai jaunu informācijas tehnoloģiju ieviešanai ir jānes cilvēcei labumu, nevis kaitēt tai” (Урсул, 2006). A. Ursuls uzskata, ka sociālajai informatizācijai ir jāizseko sociālās sekas un izmaiņas sabiedrībā, kuras izraisa globālās informatizācijas process, kā arī ir jāatklāj informatizācijas sociālie noteikumi un priekšnosacījumi, tās sociālo ievirzi un humānistisko orientāciju.

Šveiciešu zinātnieks K. Hessigs grāmatā “*Bailes no datora*”, apkopojot savas valsts pieredzi un salīdzinot to ar lielāko informācijas valstu pieredzi, mēģināja pārskatāmi parādīt globālās sabiedrības informatizācijas iespējamās

pozitīvās un negatīvās perspektīvas un sekas. Darba rezultātā viņš izstrādāja tabulu “*Informatizācijas sekas sabiedrības spogulī*”; šī tabula ir labs sistemātiskās pieejas izmantošanas piemērs informatizācijas sociālo seku analīzē.

1. tab. **Informatizācijas sekas sabiedrības spogulī (Hessigs, 1990)**

Table 1 Consequences of informatisation in the mirror of the community (Hässig, 1990)

Pozitīvās sekas	Negatīvās sekas
KULTŪRA UN SABIEDRĪBA	
Brīvā personības attīstība Informācijas sabiedrība Informācijas socializācija Komunikatīvā sabiedrība Civilizācijas krīzes pārvarēšana	Personības “automatizācija” Dzīves dehumanizācija Tehnokrātiskā domāšana Kultūras līmeņa pazemināšanās Informācijas lavīna Elitārās zināšanas (polarizācija) Personības izolācija (atomizācija)
POLITIKA	
Brīvību paplašināšanās Decentralizācija Varas hierarhijas izlīdzināšanās Paplašināta piedalīšanās sabiedriskajā dzīvē	Brīvību samazināšanās Centralizācija Valsts – “uzraugs” Valsts birokrātijas paplašināšanās Varas pastiprināšanās pateicoties zināšanām Cilvēku manipulācijas pastiprināšanās
SAIMNIECĪBA UN DARBS	
Produktivitātes pieaugums Dzīves racionalizācija Kompetences paaugstināšana Bagātības pieaugums Krīzes pārvarēšana Resursu ekonomija Vides aizsardzība Rūpniecības decentralizācija Jauna produkcija Kvalitātes uzlabošana Produkcijas diversifikācija Jaunas profesijas un kvalifikācijas	Pieaugoša sarežģītība Rūpnieciskā krīzes saasināšanās Koncentrācija Tendence uz krīzēm Standartizācija Masu bezdarbs Jaunas prasības darbaspēka mobilitātei Darba dehumanizācija Stresi Dekvalifikācija Daudzu profesiju izzušana
STARPTAUTISKĀS ATTIECĪBAS	
Nacionālā neatkarība Parādās attīstības iespējas “trešajām valstīm” Valsts aizsardzības spēju palielināšanās	Savstarpējās atkarības palielināšanās Tehnoloģiskā atkarība Attiecību Dienvidi – Rietumi saasināšanās Ievainojamība Jauna kara draudu palielināšanās militāro sistēmu atjaunošanas rezultātā

Apskatot tabulu, redzams, ka lielākā daļa respondentu uzskata, ka informatizācija dod sabiedrībai iespēju pāriet uz citu dzīves līmeni, respondents redz sabiedrības attīstības iespējas. Piemēram:

- pieaug informācijas novirze uz sociālo jomu;
- veidojas priekšnoteikumi globālo krīžu risināšanai (ekonomikā, politikā, ekoloģijā u.c.) un ilgtspējīgai civilizācijas attīstībai kopumā;
- veidojas iespēja iesaistīt vairāk cilvēku politikā, radīt apstākļus viņu sociālā statusa paaugstināšanai;
- jaunu, intelektuālāku profesiju rašanās, kompetences un izpildītā darba kvalitātes paaugstināšanās;
- informatizācijas attīstības līmenis dod iespēju valstīm iegūt nacionālo neatkarību.

Toties respondentus uztrauc riski, kas ir saistīti ar šo jautājumu:

- iespēja, ka strauji pieaugs to cilvēku skaits, kuri mehāniski patērē informāciju, kas rada priekšnosacījumus personības kultūras līmeņa samazināšanai (cilvēki retāk apmeklē bibliotēkas, muzejus, koncertus, kinoteātrus utt.);
- zināšanu polarizācijas bīstamība sabiedrībā;
- pastarpinātā saskarsme starp cilvēkiem, kas ir bīstama sociālā parādība (notiek personības izolācija, pazūd personīgās saskarsmes nepieciešamība un vēlēšanās, priekšroka tiek dota virtuālajai saskarsmei);
- pateicoties mūsdienu tehnoloģijām, ir iespējama cilvēku kontrole, no kuras izriet cilvēku manipulēšanas iespēju paplašināšanās (ja valsts neradīs apstākļus intelektuālās personības audzināšanai, parādīsies daudz viegli pārvaldāmu un prognozējamu indivīdu);
- straujās informācijas tehnoloģiju attīstības dēļ var izzust daudzas profesijas, var iestāties masu bezdarbs un tā rezultātā – sabiedrības stress;
- jaunu karu iespējamības paaugstināšanās militāro sistēmu kļūmes dēļ.

Tādējādi, neskatoties uz to, ka globālā sabiedrības informatizācija dod iespēju pāriet uz citu dzīves līmeni un sabiedrības attīstības iespējas, tās sekas ir pretrunīgas.

Personības sociālā atomizācija, virtuālā saskarsme un sociofobija *Social atomisation of a personality, virtual communication and social phobia*

Sabiedrības informatizācijas pretrunīgais raksturs noteica personības sociālās atomizācijas problēmu. Daudzi pētnieki uzskata, ka sociālā atomizācija ir draudzības, ģimenes, kaimiņu un citu sociālo saikņu pārtraukšanas process,

kas rodas informācijas tehnoloģiju attīstības rezultātā (T. Hobbs, H. Arendta, Lloids deMoss, u.c.).

Pirmoreiz sociālās atomizācijas teorētiskā izpratne tika atspoguļota angļu filozofa Tomasa Hobbsa koncepcijā. Savā darbā „*Leviathan*” viņš raksta par “karu pret visiem”, runājot par eksistējošo sociālo saikņu sabrukšanas sekām. Autors runā par sociālā atomisma parādību, kad raksta: “...tādā stāvoklī nav vietas strādīgumam, jo nevienam nav garantēti viņa darba augļi, tāpēc arī nav zemkopības, kuģošanas, ērtu ēku, nav zināšanu par zemes virsmu, laika aprēķinu, amatniecības, literatūras, nav sabiedrības...” (Новиков, 2009).

Termins “sociālā sabiedrības atomizācija”, saskaņā ar Hannas Arendtas viedokli, ir “sociālā sakaru pārtraukšana, izolētu indivīdu parādīšanās, to sociālajiem sakariem ir bezpersonisks raksturs” (Арендт, 1996).

Amerikāņu psihologs Lloids deMoss arī apraksta sociālo vidi, kuru raksturo sakaru sabrukšana mūsdienu informācijas sabiedrībā, atzīmējot, ka “atomizētā sabiedrība ir haotisks garīgi norobežotu indivīdu kopums, kur pazaudēti ierastie sociālie sakari, tāpēc ir ļoti grūti aprakstīt to pasauli, kuru var izveidot individualizētās personības. Sakaru un saskarsmes sistēmas sabrukums novedīs pie vērtību zaudēšanas un sabiedrības regresa” (DeMause, 2002).

Virtuālā saskarsme un aizraušanās ar sociālajiem tīkliem, pēc Oksfordas Universitātes profesores Sjūzenas Adeles Grinfieldas vārdiem, ved pie personības un smadzeņu degradācijas. Pētniece norāda, ka sociālie tīkli ir bīstami, tāpēc ka cilvēki daļa dzīvi uz divām daļām: “īsto virtuālajā realitātē un “kvazidzīvi” (viltus dzīvi) realitātē, kur realitāte kļūst miglaina” (Greenfield, 2008). Cilvēks rada kādu mītisko būtni – tādu, kas viņš īstenībā nav, un to izrāda visiem, aizvieto sevi ar kaut ko virtuālo. Šī aizvietošana nedod iespēju personībai parādīt sevi reālajā situācijā, “radot draudzīgu attiecību ilūziju bez draudzības prasībām, mīlestības ilūziju bez atbildības par to” (Greenfield, 2008). Viņas pētījuma dati liecina par to, ka sociālo tīklu piekritējiem draud “personības krīze – viņi var pazaudēt izpratni par sevi un savu vietu sabiedrībā” (Greenfield, 2008), kā arī uzmanības koncentrācijas samazināšanās, daudzu verbālo un neverbālo iemaņu zaudēšana.

Tādējādi, globālo sabiedrības informatizāciju raksturo tas, ka cilvēku pamata intereses novirzījās neklātienes, virtuālās mijiedarbības un saskarsmes jomā. Sakarā ar to, ka informācijas iegūšanai vairs nav nepieciešama nepastarpināta saskarsme starp cilvēkiem, cilvēks var arvien vairāk izolēties, atomizēties no sabiedrības un izjust ilūziju, ka viņš ir neatkarīgs no sabiedrības. Cilvēki ir gatavi pavadīt brīvdienas un vaļas brīžus globālajā tīmeklī, forumos, aizmirstot par reālo dzīvi. Pastāvīgās atrašanās virtuālajā telpā rezultātā, pēc psihologu un sociologu vārdiem, samazinās reālās saskarsmes un mijiedarbības ar apkārtējiem kvalitāte, cilvēki var pilnībā atteikties no reālās saskarsmes ar citiem; tas var arī izraisīt mūsdienu slimību – *sociofobiju*, kas tiek uzskatīta par

bailēm no sabiedrības, bailēm no sociālajām situācijām (bailēm no uzstāšanās, sapulcēm, no cilvēkiem, ar kuriem būs jārunā, jāiepazīstas, jāatbild vai jāuzdod jautājumi) (Несвитский, 2012). Psihologi apgalvo, ka sociofobija ir personības pastāvīgās uzturēšanās virtuālajā realitātē sekas, kas bremsē personības attīstību un pašapzināšanās sabiedrībā.

Empīriskais pētījums ***Empirical Research***

Empīriskā pētījuma mērķis: noskaidrot personības sociālās atomizācijas problēmu un tās iemeslus, kas ir saistīta ar virtuālo saskarsmi Latvijā.

Empīriskā pētījuma uzdevumi:

- noteikt pusaudžu laika pavadīšanu sociālajos tīklos;
- noteikt iemeslus, kāpēc tiek izvēlētas virtuālās, nevis reālās, saskarsmes formas.

Empīriskajā pētījumā piedalījās skolēni no dažādu Latvijas reģionu vispārējās izglītības iestāžu (Kurzemes, Latgales un Vidzemes) 10. klasēm.

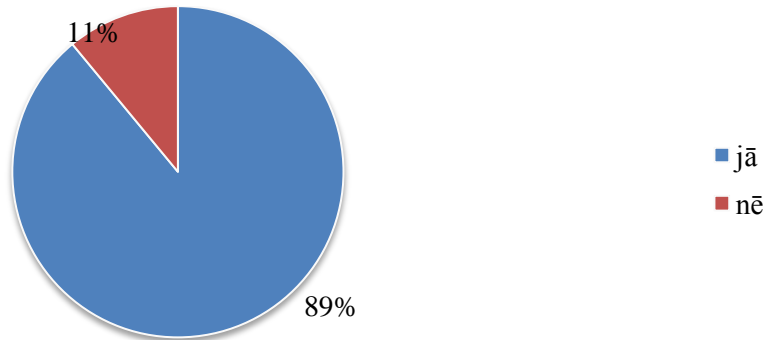
Pētījuma metodes:

- anketēšana;
- anketēšanā iegūtie statistiskie dati tika apkopoti kvantitatīvi, izmantojot *Microsoft Excel* programmu.

1. Anketa “Pusaudžu laika pavadīšana sociālajos tīklos”

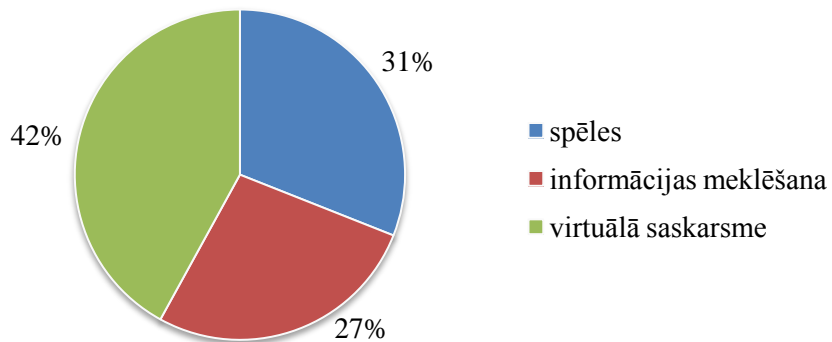
Lai noteiktu, kam pusaudži dod priekšroku komunikācijā, un cik laika viņi pavadā sociālajos tīklos, tika izstrādāta anketa. Pusaudžiem tika piedāvāts atbildēt uz 5 jautājumiem:

- Vai Jums ir svarīga saskarsme?
- Kādam nolūkam Jūs izmantojat internetu?
- Kādam saskarsmei Jūs dodat priekšroku: reālajai vai virtuālajai?
- Cik vidēji stundas Jūs pavadāt internetā, komunicējot sociālajos tīklos?
- Cik vidēji stundas Jūs komunicējat reālajā pasaulē?



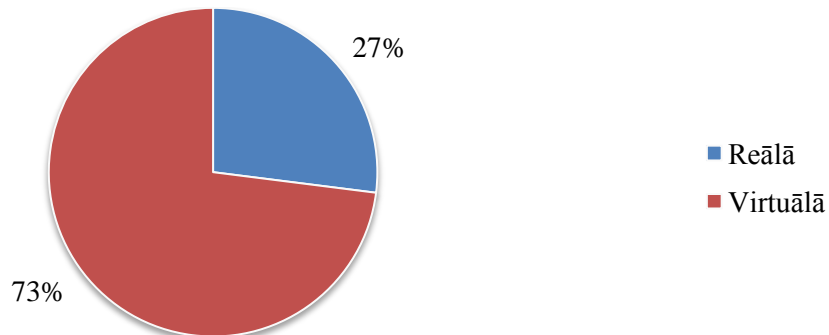
1. att. **Komunikācijas svarīgums (Marčēnoka, 2016)**

Fig. 1 Importance of communication



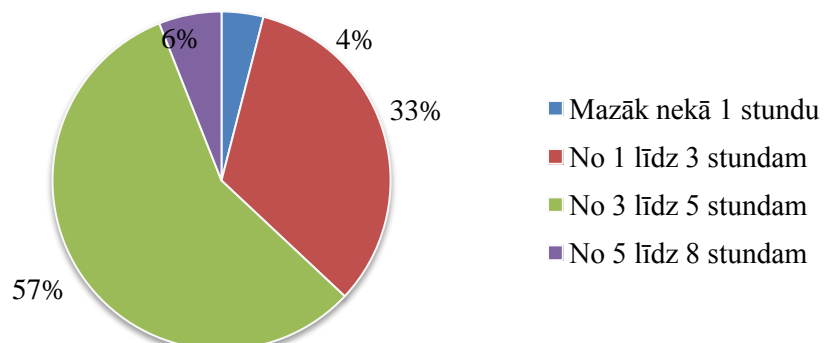
2. att. **Mērķi, kuriem pusaudži izmanto internetu (Marčēnoka, 2016)**

Fig. 2 Purposes, which teenagers are using the Internet



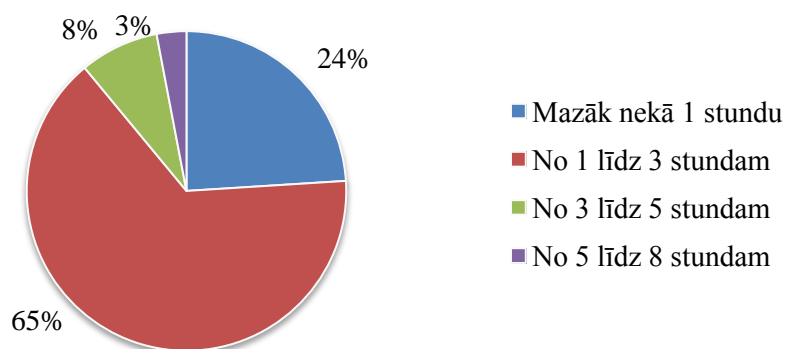
3. att. **Komunikācijas priekšroka: reālā vai virtuālā (Marčēnoka, 2016)**

Fig. 3 Communication preference: real or virtual



4. att. **Pusaudžu laika pavadīšana sociālajos tīklos (Marčēnoka, 2016)**

Fig. 4 Teenagers' pastime on social networking sites



5. att. Laiks, kādu pusaudži velta reālajai komunikācijai (Marčēnoka, 2016)

Fig. 5 Time that teenagers dedicate to real communication

2. Anketa “Pusaudžu reālā un virtuālā komunikācija: iemeslu noteikšana”

Respondentiem tika piedāvāts atbildēt uz jautājumiem ar iespējamo atbilžu izvēli: virtuālā vai reālā komunikācija.

2. tab. Virtuālās, nevis reālās, komunikācijas iemeslu noteikšana (Marčēnoka, 2016)

Table 2 Determining reasons of virtual instead of real communication

Jautājumi	Reālā Komunikācija %	Virtuālā Komunikācija %
Kā Jums šķiet, kur Jūs labāk saprot?	28	72
Kur Jums vieglāk iepazīties ar citu cilvēku?	6	94
Kur Jums ir vieglāk atklāt savas domas?	25	75
Kur ir vieglāk izteikties? Izteikt savu viedokli?	12	88
Kur Jūs esat patiesāks?	50	50
Kur ir vieglāk atrast draugus?	5	95
Kur ir vieglāk izvēlēties pareizos vārdus un formulēt domas?	25	75
Kurš saskarsmes veids Jums liekas pievilcīgāks?	10	90
Kur cilvēki liekas labāki?	40	60
Kur Jūs varat būt tāds, kāds gribat būt?	15	85
Kā Jums šķiet, kur ir lielāks atbildības līmenis?	75	25
Kur ir vieglāk šķirties no cilvēka, pārtraukt attiecības?	0	100
Kur ir vieglāk lūgt padomu?	25	75
Kur Jums ir vieglāk atklāt savu talantu?	50	50
Kur Jums ir vieglāk pateikt patiesību?	40	60
Kur Jums ir vieglāk atzīties savās jūtās?	35	65
Kas Jums vairāk patīk: virtuālās komunikācijas anonimitāte vai reālās komunikācijas publiskums?	10	90

Kas Jums patīk vairāk: personības izvēles “daudzveidība” virtuālajā komunikācijā vai personības “vienreizīgums” reālajā komunikācijā?	20	80
Kur Jums ir vieglāk pārtraukt nepatīkamu sarunu?	5	95
Kur Jūs esat atklātāks?	33	67
Kur Jums ir vieglāk norādīt uz cilvēka trūkumiem?	10	90
Kur Jums ir vieglāk parādīt savas emocijas?	40	60

Secinājumi Conclusion

- Neskatoties uz to, ka globālā sabiedrības informatizācija dod iespēju pāriet uz citu dzīves līmeni un sabiedrības attīstības iespējas, tās sekas ir pretrunīgas;
- Sabiedrības informatizācijas pretrunīgais raksturs noteica personības sociālās atomizācijas problēmu;
- Sabiedrības globālo informatizāciju raksturo tas, ka cilvēku pamata intereses pārvietojās neklātienes, virtuālās mijiedarbības un komunikācijas jomā, kur cilvēks var vairāk izolēties, atomizēties no sabiedrības, un kur viņš lolo ilūzijas, ka viņš ir neatkarīgs no sabiedrības;
- Pētījums parādīja, ka lielākajai daļai respondentu (89 %) komunikācija ir vajadzīga un svarīga. Gandrīz puse vecāko klašu izglītojamo (42 %) izmanto datoru virtuālajai komunikācijai, pavadot sociālajos tīklos no 3 līdz 5 stundām katru dienu (57 %), reālajai saskarsmei (komunikācija ar draugiem, klasesbiedriem, radniekiem, kaimiņiem, u.c.) veltot tikai no 1 līdz 3 stundām dienā (65 %). Uztrauc fakts, ka 11 % respondentu vispār nejūt nepieciešamību komunicēt, bet 6 % respondentu dzīvo virtuālo dzīvi no 5 līdz 8 stundām dienā;
- Pētījuma rezultāti parādīja, ka pusaudži ļoti aizraujas ar komunikāciju sociālajos tīklos. Interesanti bija atklāt, ka viņi paši bija pārsteigti ieraudzīt anketēšanas rezultātus – cik bieži viņi deva priekšroku komunikācijai sociālajos tīklos. Virtuālā saskarsme ir pievilcīga ar to, ka tā dod rīcības brīvību, kad pusaudzis pats var radīt “savu tēlu”. Apskatot atbildes, var secināt, ka lielākā daļa respondentu (72 %) uzskata, ka virtuālajā realitātē viņu labāk saprot, viņiem vieglāk iepazīties ar kādu (94 %), vieglāk atvērties (75 %), vieglāk izteikties un pateikt savu viedokli (88 %), vieglāk atrast draugu vai mīļoto cilvēku (95 %), vieglāk šķirties no cilvēka (100 %), vieglāk atzīties savās jūtās (65 %), vieglāk pārtraukt nepatīkamu sarunu tieši virtuālajā komunikācijā (95 %). Virtuālitate arī ir pievilcīga tās anonimitātes dēļ (90 %);
- Pētījuma dati norāda uz virtuālās komunikācijas dominēšanu, tas ir, uz

pusaudžu sociālo izolāciju un atomizāciju, kad cilvēks sadala savu dzīvi uz divām daļām: “īsto virtuālajā realitātē un “kvazidzīvi” (viltus dzīvi) realitātē, kur realitāte kļūst miglaina” (Greenfield, 2008).

Summary

Urgency of the research is called forth by the increasing of information technologies influence over many spheres of life of the society, including teenagers' communication, and by emergence of problems accompanying this way of communication. As information acquisition does not require direct communication with other people, teenagers are isolating themselves from the society; they are creating illusions of being independent of the society. They are ready to spend week-ends and leisure time at internet sites and forums, forgetting about the real life. Long and permanent time spending in the virtual space provokes decrease of communication quality or complete rejection of the real communication and interrelation with other people, leading to isolation and atomisation of the individual, encumbering personal development and self-perception in the society.

Literatūra References

- Beck, U. (2000). *What Is Globalization?* Cambridge: Polity Press.
- Beck, U. (1992). *Risk Society: Towards a New Modernity*. London: Sage.
- DeMause, L. (2002). *The Emotional Life of Nations*. New York: Karnac.
- Greenfield, S. (2008). *ID: The Quest for Identity in the 21st Century*. London: Scepter.
- Marchenoka, M., Lubkina, V. (2015). Global informatisation of society as a factor of transformation of the identity of a personality: the theoretical aspect. *Proceedings of the CiCea/ CiCE Jean Monnet Conference :Identity in time of crisis, globalization and diversity: Practice and Research Trend*, University of Peloponnese and the University of Patras, Greece.
- Арендт, Х. (1996). *Истоки тоталитаризма*. Пер. с англ. Борисовой И. В. и др.; послесл. Давыдова Ю. Н.; под ред. Ковалевой М. С., Носова Д. М. — М.: ЦентрКом.
- Бек, У. (2000). *Общество риска. На пути к другому модерну*. М.: Прогресс–традиция.
- Бек, У. (2001). *Что такое глобализация?* М.: Прогресс-Традиция.
- Несвитский, А. (2012). Социофобия как болезнь современности. *Вестник РОИВТ*, № 7. - с. 9
- Новиков, А. (2009). *Атомизация общества и ее роль в становлении общества масс./ Теория и история*. - № 2. - с. 192-197.
- Урсул, А. (2006). *Устойчивое будущее (глобализация, безопасность, ноосферогенез)*. М.: Жизнь.
- Урсул, А. (2003). Информатизация общества и переход к устойчивому развитию цивилизации, *Вестник РОИВТ*, № 1-3. - с. 35-45.