

Понятието за социализация през съвременния процес на социализиране

Ваня Серафимова

Минно-геоложки университет "Св. Иван Рилски", 1700 София

РЕЗЮМЕ: В социологията, както и в други науки, проблемът за социализацията не е нов, т.е. бил е във фокуса на много изследователи, представители на различни хуманитарни науки. Днес проблемът за социализацията добива нови социални, социоикономически и социокултурни измерения в бързопроменящата се среда на информационното общество. Съвременният социален свят е все по-силно зависим от масмедияте и компютърно опосредените комуникации. Тази нарастваща зависимост е и един от аргументите съвременността да бъде тематизирана като "информационно общество". Появата на високите технологии и медиите формират качествено нов исторически етап, където други фактори (различни от класическите - семейство и училище) задават "правилата" при формирането на личностната идентичност в процеса на социализация. Такива фактори са например мобилността и детериториализацията, които обуславят кризата на идеята за принадлежност. Циркулацията на образите става определяща за изборите на отделния човек; пролиферацията на информация и улесненият достъп до нея задават други типове разслоение и начини да се мисли различието (етническо, полово и т.н.). Друг важен фактор е отдръпването и свиването на родителския и учителски авторитет като задаващи ценности, нагласи, мотивация, модели на поведение. Практическите особености на социализацията в условията на информационното общество изискват и частично преразглеждане на класическите социализационни теории. В този доклад се прави опит в това направление.

CONCEPT OF SOCIALIZATION THROUGH THE CONTEMPORARY PROCESS OF SOCIALIZING

ABSTRACT: The problem of socialization is not new. It has been a central issue for many researchers representing different branches of humanitarian science. Today, in the rapidly changing environment of Information society, the problem of socialization gets new social, social-economical and social-cultural dimensions. Contemporary Social world is a world determined by media and computer-intermediate communication. This increasing dependency is one of the arguments to call the society we live in Information Society. The appearance of High technology and Media is defining a qualitative new history stage, where other factors (different from the classical ones – family and school) are important for the process of identity constructing during the period of socialization. Such kind of factors are, for example, mobility and "the end of limits", which put the idea of affiliation in crisis. The circulation of images determines the choices of the single person; the proliferation of information and the easy access to information are creating another type of separation and another way of thinking out the differences (ethnic, gender and etc.). Another important factor is the collapse of the parent and teacher's authority as a factor forming motivation, models of behaviour, values. In other words, the practical specialties of socialization process require overlooking of classic theories about socialization in the conditions of Information Society. The report is an attempt to show exactly this point of view.

В социологията, както и в други науки, проблемът за социализацията не е нов - бил е във фокуса на много изследователи, представители на различни хуманитарни науки – психолози, социолози, политолози, педагози; разглеждан е през множество теоретични парадигми, задаващи нееднакви рамки на целеполагането и тълкуването му. Така например според Ерик Ериксън социализационните процеси са различни, защото протичат в различни социални среди и исторически епохи, които по различен начин обуславят процеса на социализация. Това обстоятелство дава основание да се твърди, че проблемът за социализацията добива нови измерения в бързопроменящата се среда на информационното общество. Настоящият текст се опитва да тематизира спецификата на процеса на социализация в съвременността. Той се състои от две основни части. Първата залага теоретичната основа, върху която да бъде осмислен проблемът, а втората верифицира емпирично, заложените в първата част работни хипотези. В първата част се разглеждат няколко теории за социализацията, които са достатъчни, за да бъдат показани различните начини, по които може да се мисли и говори за този проблем. Целта тук е да се заяви важността на проблема и да се маркират пунктовете, в които се разкрива съвременния процес на социализиране, а не толкова да се превърне проблема за социализацията в теоретична задача. Разглеждат се бегло

концепциите на Емил Дюркем и Толкът Парсънс, които показват социализацията като процес, в който позицията на индивида в социалното пространство е предпоставена и трябва просто да бъде заета. По-подробно и аналитично се представят концепциите за социализация на Бъргър и Лукман и тази на Аксел Хонет, които мислят индивида като субект на действие в процеса на социализация. Така подобрите концепции очертават ясно рамките, в които ще бъде мислен проблемът за социализацията, което от своя страна е добра отправна точка за анализ на двадесет дълбочинни интервюта, които помагат по-добре да бъде разбран процеса на социализиране днес – в обществото на бързо течащата информация, компютърно опосредената комуникация, където скорост, време и пространство се измерват не в километри или часове, а в "bite"-ове.

1. Очертаване на работни хипотези и понятието за социализация

Съвременният социален свят е все по-силно зависим от компютърно опосредените комуникации. Тази нарастваща зависимост е и един от аргументите съвременността да бъде определяна като "информационно общество". Появата на високите технологии формира качествено нов

исторически етап, където други фактори (различни от класическите – семейството и училището) задават “правилата” при формирането на личностната идентичност в процеса на социализация. Такива фактори са например мобилността и детериториализацията, които обуславят кризата на идеята за принадлежност. Циркулацията на образите става определяща за изборите на отделния човек; пролиферацията на информация и улесненият достъп до нея задават други типове разслоение и начини да се мисли различието (етническо, полово и т.н.). Друг важен фактор е отдръпването и свиването на родителския и учителския авторитет като задаващи ценности, нагласи, мотивация, модели на поведение. Свиването тук се разбира поне като необходимост този авторитет да се съотнесе с нов тип интегративни механизми, възникващи във пространството на тези социални институции.

Може определено да се каже, че социализацията в информационното общество е процес на взаимодействие между постоянно променящата се социална реалност и формирането на личностна идентичност в условията на това общество, а не е акт на “впечатване” в тази социална реалност. Иначе казано интеграцията не е заемане на вече готово място в социалната структура, а е многофакторно взаимодействие, в което социалните позиции се отлагат и променят актуално, без да са предпоставени, а индивидът е отговорен и има съзнание за собствените си избори¹. С други думи казано практическите особености на социализацията в условията на информационното общество изискват и частично преразглеждане на класическите социализационни теории. Защото децата се социализират в нов тип виртуална реалност (“виртуална социалност”), където механизмите на въздействие са: признание; въображение; свобода; гъвкавост; трупане и размен на информация, която не е канализирана и няма ясни опозиции.

С очертаването на условията, в които се осъществява социализацията на децата днес, се заявява и хипотезата за социализацията в условията на информационното общество, която е в основата на изследователския ни интерес. Разбира се тя е твърде широка, за да бъде цялостно емпирично проверена в рамките на този текст, но нейното присъствие е необходима предпоставка за цялостното разбиране на тази разработка. Все пак ще бъде частично верифицирана чрез помощните хипотези, които се появяват в процеса на теоретичното очертаване на понятието за социализация.

В началото на теоретичното изложение ще разгледам концепцията за социализация на Емил Дюркем. Френският социален учен мисли социализацията през проблема за възпитанието, като инструмент на “социалното фасониране”. Както отбелязва Любен Николов, Дюркем започва да се занимава със социалното фасониране още в книгата си “Правилата на социологическия метод”. Според Дюркем възпитанието е практическа теория (practical theory). То стои между изкуството и науката. Не е изкуство, защото не е система от практики, а от идеи разчитащи на тези практики. Възпитанието е корпус от теории и като такъв се

¹ С основание може да бъде отправена критика за това, че подобно определение за социализация е валидно не само за конкретната епоха на информационното общество. Това обаче е само работна тематизация на понятието, която тепърва ще подлежи на емпирична верификация. Емпиричната проверка ще даде възможност за намирането на *diferencia speciffica* на понятието за социализация в условията на информационното общество.

доближава до науката (Дюркем, 1961: 191). Според Дюркем то се стреми да наложи на детето начини на виждане, на чувстване и на действие, до които не би могло да достигне спонтанно. Този процес на възпитаване френският социолог мисли като натиск от страна на социалната среда, в който родителите и учителите са само посредници. Детето има определено място в обществото, само трябва да усвои неговите модели и норми чрез възпитанието (education). В сходна посока разгръща своята теория и Толкът Парсънз, според когото “социализационният ефект е включване на его в роля, която взаимно допълва ролята на другия (другите) по такъв начин, че общите ценности се интернализират в личността на его и съответстващите им поведения образуват система от взаимодопълващи се роля-очакване-санкция” (Парсънз, 1990: 186). В теорията на Парсънз проблемът за социализацията е обвързан с този за ролята и ролевите отношения, т.е. социализация е процесът на интернализиране на социални роли. Акторът усвоява поведенческите стандарти на социалната система, докато те се превърнат във вътрешни цели и Аз-ефективни сили за действие и формират личностната система. При Парсънз социализацията се оказва така търсения баланс между нуждите на организма, личността и социалната структура на обществото. В процеса на социализация индивидът преминава през усвояването на различни типове ролеви отношения – от отношението майка-дете, през ролевите взаимодействия в нуклеарното семейство, ролевите отношения в училище или други групи, до сложните ролеви полета на професията или семейството (за възрастните). Така че за Парсънз, социализацията е процес на превръщането на индивида в пълноценен член на обществото чрез преминаването през йерархията на социалните роли и успешното им усвояване.

В опозиция на разбиранията на Дюркем и Парсънз за социализацията, като процес на механично възпроизвеждане на социалните структури и вписването на индивидите във вече готови социални роли, застават както теорията на П. Бъргър и Т. Лукман, така и тази на А. Хонет. Те мислят социализацията като процес на взаимодействие, в което социалните позиции не са предпоставени, а са актуално създаващи се. Възприемането и научаването са само едната страна на социализацията. Много по-важната страна на социализацията е тази, която засягат Бъргър и Лукман от една страна и Хонет от друга. *Именно идеята, че макар и социално определен, човек може да създава социалното, е в основата на тук изложената хипотеза за социализацията.*

Бъргър и Лукман твърдят, че социализацията е процес на “всеобхватно и последователно въвеждане на индивида в обективния свят на дадено общество или част от него” (Бъргър и Лукман, 1996: 156). Авторите говорят за няколко типа социализация - според периода от живота на човека, в който протичат и задачите, които изпълняват - първична социализация, вторична социализация и ресоциализация. Първичната социализация² е “първата социализация, на която индивидът е подложен в детството и чрез която той става член на обществото” (П.Т.: 156). Според тях най-

² Макар първичната социализация да не е пряко в обсега на нашите аналитични интереси, тя е необходим инструмент и подход към разбирането на вторичната социализация и съпътстващите я кризи, на които се спираме тук.

важна за индивида е първичната социализация – това е етапът от живота на детето, когато то няма избор на значими други, а само точно определени значими други са отговорни за детето и неговото въвеждане в света; когато детето поема ролята и нагласите на значимите други, както и техния свят; когато се придава идентичност на детето, което означава, че му се приписва определено място в света. Следователно по време на първичната социализация се “конструира първия свят на индивида”. Бъргър и Лукман обръщат специално внимание на езика. Те смятат, че той е най-важният инструмент на социализацията. Езикът може да пренася значения и точно това го обособява от ситуацията лице-в-лице, макар и да има своя произход именно в нея. Благодарение функцията на езика да пренася значения от всяко “тук и сега” различните зони на всекидневния живот се свързват. Първичната социализация приключва, казват Бъргър и Лукман, когато детето формира генерализирания друг в съзнанието си – разбирането на детето, че е част от обществото. Според тях “това интернализиране на обществото, идентичността и реалността не е нещо веднъж завинаги дадено. Социализацията никога не е тотална и окончателна” (П.Т.: 164). Тя не е тотална, защото никога не обхваща всички измерения на субективно преживяване на света от страна на индивида. И не е окончателна, защото човек се социализира през целия си живот, т.е. винаги усвоява роли, които правят субективното преживяване на обективния свят възможно.

За да отговорят на въпросите как се осъществяват следващите интернализации на света или защо са възможни преломите в субективното му възприемане, Бъргър и Лукман въвеждат термините вторична социализация и ресоциализация. За тях “вторичната социализация е всеки следващ процес, който въвежда социализирания вече индивид в нови сектори от обективния свят на неговото общество” (П.Т.: 156). Когато говорят за вторична социализация те имат предвид процеса на интернализиране на “институционални или основаващи се на институции “подсветове” (П.Т.: 164). Казано по друг начин, индивидът трябва да усвои знанието за определената роля, която ще изпълнява, както и съпътстващата я езикова реалия. Вторичната социализация е процесът, който надгражда първичната социализация, т.е. вторичната социализация се занимава с вече формиран Аз. Тя е процес, съпроводен от множество кризи, които са причинени от това, че децата осъзнават, че светът на техните родители не е единственият възможен, че има определена социална локализация и дори може да бъде изживяван от децата като обект на срам. Може би тук е уместно да се спомене начинът, по който Ерик Ериксън въвежда понятията социализация и криза. Според него изграждането на идентичността, е онова, което задава посоката и смисъла на социализационния процес. Етапите на този процес се припокриват с етапите на формиране на самоличността. Всеки етап от развитието на самоличността е съпроводен от криза, която играе ролята на двигател на процеса. Всяка криза е свързана с принципно преустройство в отношенията на детето с околните.

Когато говорят за вторична социализация Бъргър и Лукман акцентират върху това, че тя е свързана предимно с усвояването на институционален контекст. Това е важен

акцент, защото следващия анализ на събрания емпиричен материал се занимава както с процеса на вторична социализация (или ресоциализация), доколкото се изследват деца между 12 и 17 години, така и с институциите, които правят този процес възможен. Във връзка с вече казаното ще обърна внимание върху още един момент от концепцията за вторична социализация на Бъргър и Лукман. Според тях “развитието на модерното образование е, разбира се най-добрата илюстрация на вторична социализация, извършва се под надзора на специализирани институции. Произтичащото от тук отслабване на ролята на семейството по отношение на вторичната социализация е нещо достатъчно добре известно, за да изисква допълнително разглеждане в настоящия контекст” (П.Т.: 174). Тази теза е изключително важна, защото една от хипотезите, които се залагат и проверяват емпирично тук е, че училището като институция е слаба и неефективна в света, в който живеем днес. То е заменено от виртуалните пространства на Интернет и компютърните игри, където става процеса на социализация на детето.

Тук си заслужава специално да бъде разгледан един друг подход към разбирането на вторичната социализация, принадлежащ на Аксел Хонет. Той поставя проблема за вторичната социализация в различен контекст. Според него “поведението, което позволява на младежите да упражняват насилие над чужденци, не може да бъде просто резултат от достигане до определени убеждения или теории; те не са склонни към насилие, защото са убедени, че преследваните от тях чужденци притежават качества достойни за презрение; по-скоро е обратното, такива теории, такива расистки убеждения могат да бъдат само резултат от рационализирането на начина на поведение, приет от младежите в един вторичен социализационен процес, който е в състояние да преформулира тяхната първична система от нагласи” (Хонет, 2003: 127). Според Хонет вторичната социализация се намесва толкова дълбоко във мотивационната система на човека, колкото и “първичното упражняване във възприемане на света”. Бъргър и Лукман проблематизират същите процеси, но ги наричат процеси на ресоциализация. Според тях процесът на ресоциализация е пряко обвързан с възможността субективната реалност да бъде променяна или модифицирана. Тези модификации на реалност, Бъргър и Лукман, наричат прелом. Според тях “тези процеси напомнят първичната социализация, защото трябва по радикално нов начин да поставят акценти на реалност и следователно трябва да изкопират в значителна степен високо ефективната идентификация със социализиращия персонал, характерна за детството” (Бъргър и Лукман, 1996: 185). За да стане това е необходима “ефективна структура на правдоподобност”, която ще бъде опосредена за индивида от значими други, тя трябва да се превърне в свят на индивида, “измествайки всички други светове, особено света обитаван от индивида преди прелома” (П.Т.: 187). Пример за процес на ресоциализация, който Бъргър и Лукман смятат за най-показателен е религиозното обръщане.

Докато за Бъргър и Лукман социализацията е процесът, в който индивидът интериоризира обективния свят посредством процес на интернализация и във взаимно-

действието си със значимите други, то за Аксел Хонет социализацията е процес на нормативна интеракция, където нормите не са абстрактни, а субективно значими, доколкото са приложими във взаимоотношенията между хората. Разбирането на немския учен може да се представи най-общо така: процесът на социализация е такъв на интериоризиране на признанието като основен регулативен механизъм. Хонет разбира признанието като "поведение по отношение на другите личности, в чиито нормативен характер намира израз обстоятелството, че автономността на другия се зачита и уважава" (Хонет, 2003: 126). Признанието е не само поведение, но и нагласа. Според него всички "форми на упражняване на насилие се характеризират с отсъствието на една нагласа, която днес обикновено ни изглежда толкова само-разбираща се в цивилизованите отношения между хората, че ние днес почти не си припомняме нейното морално значение. Имам предвид онази форма на респект, уважение или признание, която ние показваме по отношение на всички други хора чрез това, че се чувстваме естествено обвързани с известни норми в интеракцията, възплътени в принципите на отказ от насилие, готовност за разбирателство или дискретност" (П.Т.: 124). Хонет твърди, че простото убеждаване не би могло да унищожи усещането за признание - необходим е много по-въздействащ процес, а именно вторичната социализация, за която вече стана дума. Следователно и признанието и незачитането са резултат от социализационни процеси. Разликата обаче се състои в това, че признанието е резултат от процеса на "първичното упражняване във възприемане на света", докато незачитането може да е ефект само на вторична социализация, когато зачитането и уважението към другите не се преживяват като нормативно регулиращи взаимоотношението, не са безвъпросно дадени; когато, както биха казали Бъргръ, Лукман или Ериксън детето е в криза и осъзнава, че има и други светове освен света на родителите (от който понякога може да изпитва срам).

Според Хонет "младеш, който има расистки убеждения, ги има не защото е бил впечатлен или повлиян от някакви теории, а защото не се е научил да възприема всички хора не според цвета на кожата им, а на първо място, като равнопоставени индивиди" (Хонет, Стоянов: 132). Хонет твърди, че терапия за подобни социализационни дефекти няма. Тъй като са продукт на социализацията, единственият шанс да се коригират е да се премине през друг процес на социализиране - корективната социализация. Въздействието на подобен опит Хонет си представя така: "Младешите би трябвало да се уверят от опит чрез постигането на общи цели, чрез съвместното преодоляване на проблемите, чрез координирана работа, че възприятията и моделите на поведение, които са имали не са адекватни... Със сигурност тук не става въпрос за възраждане на идеята за възпитание чрез труд. Но налагането на такива социализационни практики с елементи на съвместна работа ми изглежда важна част от педагогическата задача" (П.Т.: 136). *Тази концепция за социализацията навежда на следната хипотеза свързана с Информационното общество: във виртуалната реалност на мрежата (била тя Интернет или компютърна игра) детето има много по-голям шанс да получи признание, което е водещ мотив във всяко*

взаимоотношение и именно това го привлича така силно към анонимната виртуална социалност на компютърно генерирания свят. Да видим дали е така.

2. Съвременния процес на социализиране

Емпиричното изследване, част от което е представено тук, е замислено като опит да бъдат обхванати всички участници в процеса на социализация днес: компютърни специалисти, родители, учители, от една страна, като посредници в процеса на социализация, и от друга - деца между 12 и 17 години. Засега не могат да бъдат показани всички гледни точки към проблема, защото изследването все още не е завършило. Тук е представен анализ само на част от въпросите в 20 дълбочинни интервюта, които са направени с компютърни специалисти – програмисти, web designer-и, web developer-и. Изборът е продиктуван от факта, че именно този тип компютърни специалистите създават и променят виртуалната реалност (пространството на Интернет и това на компютърните игри). Интервюираните са на възраст между 23 и 48 години, като за съжаление интервюираните жени са само две. Основната задача на дълбочинните интервюта с компютърните специалисти е да се разбере как те създават света, в който всички попадат, когато влязат в Интернет или в някоя от многобройните игри с примамливи графики и творчески концепции; има ли правила в тази реалност; какво ги ръководи, когато правят един продукт; какво мислят за училището, като социализационна институция; и най-вече дали виртуалното пространство може да социализира децата.

Оказа се, че основните правила, които водят компютърните специалисти в създаването на сайт, игра или каквото и да е друг продукт, са две: визията да е изключително примамлива; с продуктът да се борави лесно (да е user friendly). Тяхното обяснение за привлекателността на това пространство е, че децата обичат да са в него, защото: имат свободно време; това е по-лесния начин да задоволят потребностите си; нямат нищо друго – стадионите и площадките станаха жертва на апетитите на предприемачите; игрите ги привличат; в това пространство могат да намерят каквото искат/не искат (в повечето случаи едва ли знаят какво търсят). Мненията за това защо децата предпочитат пространството на Интернет или това на игрите, са различни. Някои от интервюираните даже не могат да си обяснят защо, но всички са единодушни, че децата са силно привлечени от това пространство. Ето част от мненията, репрезентативни за групата: *"Децата въобще не знаят, какво да търсят ... друг е въпросът какво намират. Могат да намерят от порно до картата на Колумбия на site-а на ФБР или на НАСА, или където и да било. Зависи от техните интереси. Могат да намерят всичко, стига да знаят как."; "Искат да бъдат големи. Имат това, което в реалния свят не могат да намерят. Едно 12 годишно момче не може да си купи порно списание от будката, тъй като няма да му го продадат, докато в Интернет е пълно"; "Децата търсят забавление, запознанства, имат време"; "Във виртуалната реалност децата имат усещането, че те самите са господари включително и на самите себе си (за разлика от пространството на училището)"; "Компютърните игри в мрежа, което*

впрочем привлича не само децата, но и доста възрастни. Другото което ги привлича са Интернет чат-програмите; "Това е, което децата търсят в Интернет – място за изява. Трябва да се търси баланса между ограниченията, които налага обществото и нуждите на младия човек"; "Виртуалната реалност създава чувство за анонимност, което ги предразполага към повече "рискове" в комуникирането". Тук ключовите думи или фрази като "анонимност", "място за изява" или "предполага към повече рискове в комуникирането", които описват виртуалната реалност, са възможен индикатор, че признанието в тази реалност е по-достъпно, защото тази реалност предразполага много по-лесно към това да станеш част от общност, за разлика от пространството на дома или училището. Но все пак, това е много по-видимо в частта от този анализ, който се спира на причините децата да предпочитат пространството на Интернет-клуба пред пространството на дома, дори когато е изпълнено условието да имат компютър въкъщи.

Децата очевидно предпочитат пространството на Интернет-клуба, вместо физическото пространство на дома или училището. Заложената тук хипотеза е, че го предпочитат, защото там са свободни да избират какво да правят пред компютъра. Няма го контрола, няма ги правилата на пространството на дома или училището. Това е пространството на безкрайната игра. Какво мислят обаче респондентите по въпроса защо децата предпочитат Интернет-клуба, даже когато си имат компютър въкъщи: "Жаждата за контакт. Те пак са пред компютъра, но го правят заедно с други хора"; "В Интернет-клуба е по-добре и е много по-интересно, когато влизаме заедно във виртуалната реалност, това ни дава възможност да обсъждаме нещата"; "Децата ходят в Интернет-клубове главно не заради Интернет, а заради игрите в мрежа"; "Дори съседчетата да имат мрежа, дори да са вързани собствените им компютри в мрежа, те пак ходят в зали – това мога да го кажа със сто процента сигурност. Физическия контакт, реалния крясък, а не през модулатори и пренос, ги кара да го правят! Пак до емоции се свеждат нещата ... всякакви такива виртуалности, от моя гледна точка, са си временни неща – реалната емоция е по-запомняща се и си е много як фийчър (feature)"; "Много деца ходят на клуб, въпреки че имат компютър въкъщи, защото, поне така си го обяснявам, въкъщи не могат да пушат. Те спокойно могат да играят и от въкъщи, но в клуба предполагам им е по-добре щото всички крещат, ходят на ляво надясно и така"; "Естествено, че ще ходят нали трябва да излизат навънка. Имат нужда да са с други деца. Това че се правят на майmunки е съвсем друг въпрос, но пак имат нужда да са с някой. Изтичат им очите в мониторите и живеят Warcraft"; "Желанието все пак да е близо до "себеподобни". Оказва се, че виртуалното пространство е много по-завладяващо за децата, когато е съчетано със своето физическо измерение – Интернет-клуба. Там допирът и емоцията, живият контакт и контакта лице-в-лице, превръщат престоя във виртуалната реалност в предизвикателство за децата. Изглежда, че децата не бягат от въкъщи, за да търсят свободата, а точно обратното – за да бъдат част от общност, или както би

казал Бауман: избират сигурността³. Вероятно в термините на Хонет "стрежежът към сигурност" е "стрежеж към признание". Все пак, както казват част от респондентите, това може да се окаже ефект от несъвършените технологии, които все още не са достигнали нивото на развитие, което да осигурява преноса на емоции и допир. Или поне все още не са масово потребявани като посредник в комуникацията.

Следващият важен пункт от този анализ е свързан с проверка на хипотезата, че виртуалната реалност социализира. Самият процес на социализация тук се разбира като двупосочен, т.е. винаги като процес на взаимодействие. Неговото случване/неслучване се проследява като се вземе предвид разбирането на компютърните експерти за възпитанието и правилата във виртуалната реалност. Интервюираните смятат, че виртуалната реалност може да възпитава, да обучава, но не и да изгражда личности. Част от тях казват, че виртуалната реалност възпитава, защото е социална реалност: "Ми разбира се, как няма да може да възпитава, то всяко нещо може да възпитава. Ти можеш да направиш един цял нов виртуален свят - разбира се, че ще те възпитава"; "Възпитава по същия начин, по който и нормалната реалност възпитава". Друга част от компютърните специалисти, макар и да твърдят, че виртуалното пространство възпитава, го правят сдържано и условно: "Много често във виртуалната реалност хората имат достъп до всякакъв тип информация, контрол над информацията във ВП няма – не може да се забрани влизането. Така че веднъж възпитава, но два пъти повече дава свобода да се правят неща, които в реалния живот са или забранени или ограничени"; "По-скоро спомага за формиране на мнение"; "Всичко преживяно възпитава. Въпросът е как.. Може да води както в положителна посока, така и в отрицателна, както в повечето случаи се случва с малките деца"; "При всички положения възпитава, но въпросът е дали добре или зле. Тийнейджърите са яко в Интернет, там те си комуникират, споделят си знания, опит, развиват се по някакъв начин. Друг е въпросът, че средата е някак си нездрава, гнила, защото там човек няма ограничения и може да казва и да налага неща на другите, неща които не мисли"; "Зависи как човек иска да се възпитава сам. От това, което виждаш и това, което възприемаш резултатите могат да бъдат от нула до 180 градуса. Едната крайност и другата крайност. Може да възпитава на всичко най-хубаво и може да възпитава на всичко най-лошо". Респондентите отчитат възпитаването без конкретна посока като отрицателна практика. Когато започнат интензивно да присъстват във виртуалната реалност, децата трябва вече да са изградили принципите на "виждане-и-разделяне", които да насочват процеса на възпитаване в тази реалност. И макар да не могат да оценят еднозначно влиянието на виртуалното пространство върху децата, те оценяват неговото физическо измерение – Интернет-клуба като "безопасно" място. Този извод се налага от мненията на повечето респонденти, че не бива да има ограничение за

³ Зигмунд Бауман в своята книга "Общността" твърди, че най-голямата дилема на съвременния човек е изборът му между свободата и сигурността, или по-друг начин казано, да бъде сам или част от общност.

допускането на децата в Интернет-зали. Двама от компютърните експерти обаче смятат, че ограничения трябва да има. Те определят възможните ограничавания така: 1. възрастово - до 10 годишна възраст да нямат право да посещават клубове; 2. времево - да се допускат до 22 часа в Интернет-залите.

Проблема за социализацията може да бъде видян и през един друг проблем. Ако се придържаме към теорията на Ериксън, че процесът на социализация и процесът на изграждане на личностна идентичност вървят заедно, като вторият задава посоката на процеса на социализация, то възможна ли е социализацията във виртуалната реалност, когато според компютърните експерти процеси на личностно изграждане в горепосочената реалност няма? И все пак изглежда, че виртуалната реалност социализира, а и мненията на респондентите навеждат на тази мисъл. Както казват част от тях, виртуалната реалност възпитава, защото всяка социална реалност възпитава. Това означава, че във виртуалната реалност съществуват правила, които регулират взаимоотношенията между участниците в нея. За съжаление обаче, малка част от експертите успяха да назоват и опишат правилата във виртуалната реалност: *“Различните общности в глобалната мрежа имат изградени правила. Съществуват и някои по-обща правила, приложими при воденето на електронната кореспонденция, задаване на въпроси във форума, комуникация в Usenet и т.н. Някои от правилата са подобни на правилата от истинския живот, но някои са малко по-различни. Например в Хакерска общност голямо значение се отдава на познанието и способностите ... много по-голямо отколкото в други общности извън Мрежата”; “Вероятно да, има правила, но те са неписани може би и повечето се спазват само от ... и истински правила, написани някъде може би няма. Най-голямото доказателство за това е, че на практика всичко в Интернет е безплатно и може да бъде намерено безплатно ... едно беззаконие. Има етични правила, но те пак се свеждат до човек, всеки може да ги наруши”; “Това все пак са човешки отношения, доколкото те ... засягат отношението на един човек към друг човек и начинът, по който бива защитен”; “Във всяка реалност си има правила. Тук специално те са по-малко и не са задължителни. Да не уверждаш чужд сайт (компютър), да се държиш добре във форумите и да ползваш етикета (емоции) , да даваш съвсем малко информация за себе си”. По-голямата част от компютърните специалисти твърдят, че във виртуалното пространство правила има, но никой от тях не ги назовава, а само казват, че не са задължителни. В тази посока един респондент казва нещо много характерно за тази група: *“Правила има. Да не се краде. Използвайте крадена кредитна карта. Успех”*. Съществуването на правила обаче, както твърдят експертите, подкрепя хипотеза, че виртуалната реалност е социална реалност (както тук възкликна един респондент: *“Ама, разбира се. Нали е продукт на човека!”*). Социализацията, разбираана като взаимодействие, в това пространство е възможна по силата на обстоятелството, че виртуалната реалност предполага както необходимостта от нормативност във взаимоотношенията, така и нуждата от избор дали да спазваш или не правилата. Проблемът е, че не се знае*

успешно или неуспешно, както вече отбелязахме във връзка с темата за възпитанието във виртуалното пространство, се осъществява социализацията. И когато казваме успешно или неуспешно, не го ли правим, защото не можем все още да примирим институционалното пространство на училището, което е скучно и тромаво, с интерактивното виртуално пространство, което е игрово и забавно?! Важното тук е, че социализира, а в каква посока, тепърва предстои да се разбере.

Друга хипотеза, която се прави опит да бъде проверена тук чрез дълбочинните интервюта с компютърни експерти, е тази свързана с вторичната социализация, за която говорят Бъргър и Лукман – процесът, в който индивидът интериоризира институционално поведение. Хипотетично предположих, че в Информационното общество институции като семейството и училището претърпяват свиване, а родителите и учителите престават да бъдат онези значими други, които задават ценности и мотивации. Тези пространства и актьори са заменени с виртуалните пространства на Интернет и игрите. Както вече стана дума виртуалната реалност не е място за възпитаване, там можеш да си изградиш само мнение, но ето още едно и то доста по-силно потвърждение на факта, че училището все още е институцията, в която се възпитава. И според по-голямата част от респондентите тя е ефективната институция. Ето и част от мненията на респондентите, които смятат училището за ефективна институция: *“По-скоро е ефективна, в сравнение с другите държави”; “Училището, като такова е първата и най-голяма и значима възпитателна институция по принцип. Децата прекарват по-голяма част от времето и социалните си контакти в училището, отколкото където и да било другаде”; “Супер яко. Ефективна! За деца податливи ... те, тия дете сме като мен «изродетата» ... нищо ефективно няма за нас ... Срецу теб застава един човек, който се е посветил изцяло да ти покаже неща, които са хубави неща и които ... е хубаво за теб да знаеш”; “Много зависи от училището, но ако училището е подходящо – да системата може да бъде използвана ефективно”; “Пространството на училището вече е придобило някакви норми, това е институция от хиляди години, нормите вече са установени и даже тежат тези структури на образователната система”; “Да, но с много пропуски. Заетите в него са недостатъчно материално и духовно мотивирани. Допускат да разграничават децата, което е в разрез с педагогиката”; “Да, защото няма алтернатива”; “Би могло да се каже, но има още какво да се иска ...”.*

Това заключение се оказа доста изненадващо, защото очакванията ми бяха компютърните специалисти да пропагандират виртуалната реалност като по-ефективно възпитателно пространство, в което знанието е основано на принципа проба-грешка, т.е. практическо знание, а не абстрактно и безполезно; където основните принципи на гъвкавост и изобретателност гарантират свободата. Но се оказа, че подобна идеология все още не съществува, защото знанието основано на принципа проба-грешка не е достатъчно, а свободата съвсем не е свобода (което пък отново потвърждава наличието на правила във виртуалното пространство). И отново ни отправя към темата за стремежа към признание или изборът на сигурност. Приведените мнения отхвърлят предварително

заложената хипотеза. И макар, че има респонденти, които са съгласни с това, че системата не е ефективна, те потвърждават позицията на тези от интервюираните, които мислят училището като ефективна система, защото не са в състояние да посочат алтернатива на неефективната училищна институция. Това, което правят е да кажат какво трябва да се промени в училището, за да се превърне то отново в ефективна социализираща институция. За да стане това респондентите твърдят, че трябва да бъде въведен игрови модел на преподаване, повече компютърно време в часовете, промяна на програмите, мотивирани преподаватели, скъсяване на дистанцията учител-ученик и др.

Макар тук да не са представени гледните точки по проблема на всички участници в процеса на социализация, подобен анализ би могъл да е полезен за разбирането на проблемите, свързани с децата и тяхното "порастване" днес. Той има практическа значимост, доколкото търси отговорите на въпроси свързани с процеса на социализация в условията на компютърно опосредените комуникации. Но също така би могъл да е полезен и за теоретичната рамка, доколкото придава плътност и реално измерение на понятието за социализация. В тази връзка би следвало да се върна към началото на текста, за да видя промените в понятието социализация след емпиричната верификация на заложените хипотези. Разбира се това ще е само моментна снимка на процеса на социализиране в условията на съвременната социална действителност.

Социализацията в информационното общество е процес на взаимодействие между постоянно променящата се социална реалност и формирането на личностна

идентичност. В него децата не приемат компютърно-опосредената комуникация като основна във взаимоотношенията (може би защото с машините не се чувстват сигурни). Децата се социализират в нов тип виртуална реалност, където механизмите на въздействие са: признание, сигурност, забавление, размен на информация. Но тя не е много различна от социални реалности, които добре познаваме – например училището. А, както се оказа, училището все още е институцията, която играе основна роля в процеса на социализация. Всичко това ни води до необходимостта от промяна в рамките на двете полета, която да превърне тези посредници в "съ-участници" в процеса на социализация.

Литература

- Бъргър П., Т. Лукман, 1996. *Социално конструиране на реалността*. Критика и хуманизъм, София
- Ериксън Е., 1996. *Идентичност, младост и криза*. Наука и изкуство, София
- Николов Л., 2001. *Социология на личността*. Избрано. Софи-Р
- Парсънс Т., 1990. *Социализацията на детето и интернализирането на социални ценностни ориентации*. Структура на "базовата" личност. В: *Социология на личността*. Наука и изкуство, София
- Хонет А., 2003. *Расизмът като деформация на възприятията*. *Критика и хуманизъм* 2/2003
- Хонет А., К. Стоянов, 2003. *Расизмът като социализационен дефект*. *Критика и хуманизъм* 2/2003
- Durkheim E., 1961. *Moral Educatio*