

# СОЦІОЛОГІЯ МАСОВОЇ КОМУНІКАЦІЇ

УДК 316

БАТЮК Г.Ю.

## ЕПІКАЦІЯ ВІРТОСОЦІАЛЬНИХ ПРОЦЕСІВ НА РЕАЛЬНІ ПОВЕДІНКОВІ ПРАКТИКИ

Одним із найбільш суттєвих проявів світового процесу інформатизації можна вважати виникнення та розвиток глобальної мережі Інтернет. Саме завдяки цій мережі значна частина комунікації, як ділового, так і особистого характеру, здійснюється у віртуальному середовищі. Варто зауважити, що сприяють цьому, у першу чергу, технічні переваги віртуального спілкування, такі, як можливість дешевої передачі значних обсягів інформації на досить великі відстані, можливість коригування та збереження інформації, що передається. Проте переваги Інтернету не вичерпуються лише можливістю передачі, обробки та збереження інформації офіційного, ділового чи наукового характеру. Створюється специфічне, віртуальне середовище, яке має свої правила, звичаї, ієрархію, цілі та інтереси, а також ряд характерних рис, що знаходить відображення у реальній поведінці користувачів.

Актуальність проблеми, у першу чергу, зумовлена відносною новизною самого феномену віртуальної реальності, зокрема тієї її складової, що формується в рамках всесвітньої мережі Інтернет. Мережа була створена в 1969 р. [4], проте у його сучасному варіанті Інтернет як масове явище існує не так давно. Це означає, що завжди залишається досить широке поле для наукових досліджень, особливо якщо враховувати динамічність розвитку інформаційної галузі. Тому опрацювання цієї теми має велике значення для розуміння віртуальної реальності як такої, а також для усвідомлення тих соціальних наслідків, які може мати її вплив. Малодослідженим також залишається питання щодо напрямів і змісту соціальних наслідків впливу віртуальної реальності на поведінкові практики суб'єктів комунікативних процесів і суспільство в цілому. Отже, вивчення впливу засобів масової комунікації, зокрема всесвітньої мережі Інтернет, на людську свідомість і несвідоме, дає змогу вийти на нові методологічні аспекти формування інформаційного суспільства.

*Метою* дослідження є виявлення існуючих теоретико-методологічних уявлень про зміст понять “віртуалізація”, “віртуальна реальність” та “віртуальна комунікація”, характеристики віртуальної комунікації як однієї з форм спілкування, визначення характеру впливу віртуальних комунікацій і віртуального простору на культуру інформаційного суспільства та реальні поведінкові практики користувачів мережі Інтернет.

У сучасній науковій літературі все більше уваги приділяється проблемі впливу віртуальної реальності Всесвітньої мережі на особистість і соціальну поведінку людини. Аналізуючи цю проблему, виникає, перш за

все, необхідність визначення поняття “соціальної дії” та визначення цілей і цінностей, на які може бути зорієнтована поведінка людини у кожній конкретній ситуації. За основу у визначенні певних соціологічних понять і явищ було взято наукові праці П. Бурдьє та М. Вебера. Так, М. Вебер стверджував, що, аналізуючи поведінку, необхідно брати до уваги той факт, що колективні утворення, які бере соціологія із повсякденного мислення, являють собою певні уявлення у розумах конкретних людей про те, що частково існує реально, частково мало б бути важливим для них. Саме на ці уявлення люди орієнтують свою поведінку, ці колективні утворення мають величезне, а іноді й вирішальне каузальне значення для поведінки людей, у першу чергу, як уявлення про те, що має бути важливим [2].

Досліджуючи питання віртуального простору мережі Інтернет, спираємось на визначення простору, що його дає у своїх працях П. Бурдьє. Він вважає, що соціальний світ можна зобразити у формі багатовимірного простору, який відображає відносини диференціації та розподілу в суспільстві. Агенти дії у цьому універсумі, тобто окремі індивіди, групи та інституції, визначаються за позиціями в цьому просторі [3].

Проблема віртуальної реальності як природного феномену з його законами, принципами, властивостями досліджується в працях Е. Смерічевського, Т. Бондаренка, А. Войкунського, Ю. Бабаєвої, В. Нечитайла, М. Вашкевича.

Значний внесок у дослідження всесвітньої мережі та віртуальної комунікації, а також ролі інформаційно-комунікаційних технологій в умовах становлення інформаційного суспільства зробили А. Іванов, Є. Белінська, А. Жичкина, А. Арсеєнко, Г. Батигін, Н. Бойко, В. Брижко, Б. Веллман, В. Гавловський, О. Гальченко, А. Гальчинський, В. Кашпур, С. Мартинюк, Г. Рейнгольд, Н. Толстих, Т. Філіппова, В. Цимпалюк, А. Шадрін, О. Шевчук та ін.

Віртуальний світ Інтернету створений для людей, і якщо в реальному житті вони – його частина, то у віртуальному просторі немає нічого, крім людей. Саме користувачі становлять віртуальну реальність мережі Інтернет, це своєрідне втілення соціальної реальності повсякденного життя. Т. Бондаренко у своєму дослідженні дає таке визначення віртуальній реальності: “Віртуальна реальність – це символічна по суті, актуально існуюча реальність, що носить заданий, породжений і виражений динамічний характер, мінливий характер, така, що дає можливість активної взаємодії із собою. Виходячи з цього, вона має можливість впливу на все, з чим вступає в контакт” [6, с. 22].

А. Войкунський стверджує, що Інтернет – середовище дуже різноманітне, створене за рахунок різних соціальних середовищ. Неоднорідність Інтернету як середовища поведінки, а також різноманітність його сервісів забезпечує різноманітні види діяльності користувачів у мережі [7].

На нашу думку, мережа Інтернет також приваблює людей, що зацікавлені у спілкуванні та обміні думками, відомостями, ідеями, у вираженні особистісно значущих смислів. Хоча середовища спілкування і діяльності в Інтернеті є різноманітними і значною мірою відрізняються одне від одного, вони все ж, мають спільні особливості, що є результатом специфіки комунікації засобами мережі Інтернет. Так, дистанційний характер та можливість анонімного спілкування з багатьма людьми одночасно роблять процес комунікації засобами Інтернет-мережі більш захопливим і цікавим, а також простішим для деяких категорій користувачів, ніж у реальному соціальному середовищі.

Багатьма вченими в рамках питання Інтернет-комунікацій розглядається проблема соціальної ідентичності користувачів. Так, А. Жичкина та Є. Белінська вважають, що чим більше місця в категоризації займає соціальна ідентичність, тим нижчою є активність користувача в Інтернеті. При цьому ідентифікація із віртуальною соціальною групою за своїм впливом на активність користувача аналогічна ідентифікації з реальними соціальними групами: високий рівень ідентифікації з реальною та віртуальною соціальною групою перешкоджає прояву активності користувачів [8].

Якщо аналізувати особливості такої соціальної комунікації, логічно виникає питання: як впливає Інтернет на емоційний та духовний розвиток людини, на її світогляд, світосприйняття, психічний стан, а отже, і на її поведінку? Одним з найактуальніших питань є заміна реальних соціальних ієрархічних орієнтирів віртуальними. Це призводить до створення субкультур, тобто соціальних об'єднань людей, що мають спільну мету. Такі групи, як правило, об'єднані конкретними інтересами, поведінковими практиками, що встановлені для кожного конкретного випадку залежно від рівня комунікації та багатьох інших факторів, вони характеризуються стійкою структурою взаємодії у межах кожної групи, спільністю статусу та ролевих приписів. Створена таким чином соціальна реальність може значно відрізнитись від тієї, що могла б бути створена ними в реальних умовах.

Дослідники зазначають, що сама по собі дійсність, як природна, так і соціальна, може вишиковуватись за принципом вкладених одна в іншу реальностей [10, с. 155]. А. Сасиновський стверджує, що основною небезпекою тут стає те, що реальне середовище починає займати місце всередині віртуального, немов прагнучи помінятися з ним місцями, що є дуже небезпечним явищем [11]. Вважаємо, що проблема віртуальних взаємовідносин має розглядатись через призму взаємодії віртуального середовища з реальним життям. Проблеми можуть виникати на межі двох реальностей. Так, результатом взаємодії віртуального середовища з реальним світом може бути, скажімо, вдосконалення соціально-ієрархічної структури суспільства. Проте, якщо говорити про перенесення віртуосоціальних процесів на реальні поведінкові практики кожного окремого індивіда, то варто зауважити, що цей процес залежить від

багатьох факторів, – від психологічної структури особистості, соціальних складових тощо. Тут, напевне, можуть спостерігатись як конструктивні показники, наприклад, емоційне і духовне вдосконалення людини, самовивчення та самокопання, так і деструктивні, зокрема деградація особистості. Різниця між комп'ютерним і реальним світом може призвести до стирання меж звичної адекватної поведінки людини в реальності, до невизначеності реальних життєвих орієнтирів. Соціальні конфлікти можуть виникати на ґрунті взаємовідносин між постійними користувачами і тими, хто зазвичай не має доступу до мережі, тобто тими, хто абсолютно виключений із системи сучасних віртуосоціальних процесів. Позитивним наслідком може бути їх взаємний вплив один на одного.

Зміщення реального та віртуального світів, що відбувається сьогодні, дає багато цікавого матеріалу для дослідження, адже виникає ряд питань, дуже актуальних і специфічних. Тут беремо до уваги особливості знайомств у мережі, перспективи таких стосунків між людьми або ж одружень, різницю у структурі побудови стосунків, ієрархію, перенесення стосунків із реального життя у віртуальність чи навпаки. Чим усі ці явища можуть бути небезпечні, або ж навпаки корисні? Таким чином, відбувається поглиблення стосунків, перехід на новий рівень комунікативної взаємодії, внесення розмаїття у реальність, ламаються стереотипи звичного спілкування, а отже, як наслідок – нові соціальні групи, що створюються у віртуальному просторі, з усіма їх особливостями знаходять відображення у реальному житті. Надмірне ж занурення у світ віртуальної реальності може призвести до розчарування у справжності цієї створеної реальності, усвідомлення невідповідності звичної повсякденної реальності та віртуальної, вибір однієї з них як основного способу взаємодії зі світом. За таких умов логічним наслідком може бути небажання більше поєднувати ці два світи, поступово зникає азарт до віртуального спілкування або ж може бути втрачена довіра до людей. Проте люди, що працюють у мережі, мають досить широке коло спілкування, більший доступ до світової інформації. І знову ж таки виникає парадокс: у сучасному світі далеко не вся інформація знаходиться в мережі Інтернет, це лише певна її частина. На нашу думку, існує ризик, що значна частка цієї інформації буде втраченою для тих, хто надає перевагу Інтернету, хоча б тому, що на отримання інформації іншими шляхами їм часто просто не вистачатиме часу. Тобто маємо запитання: “Чи існує залежність між зануренням у мережу Інтернет і розумовим вдосконаленням людини?” Певно існує, оскільки, ураховуючи все вищесказане, чим більше людина розуміється на комп'ютерах і працює в Інтернеті, тим краще, більш гармонійно, логічно та широконаправлено розвивається особистість. Але варто звернути увагу на те, що важливим фактором і вкрай небезпечним явищем, що сьогодні визнали всі, є процес звикання і залежності від мережі.

Якою мірою залежність від віртуальної реальності може вплинути на зміну свідомості людини, зараз прогнозувати дуже складно, особливо враховуючи специфічний характер віртуальної реальності та темпи

розвитку інформаційних технологій. Гіпермотивованість, що може лежати в основі цієї залежності, поки ще не досить добре досліджена. Тема залежності від віртуальної свідомості заслуговує окремого серйозного дослідження. Розглядаючи цю тему в розділі “Основні проблеми”, Біл Гейтс стверджує, що віртуальна реальність є сильнішою за будь-які відеоігри і що потрапити в залежність від неї дуже легко [5].

Хоча сьогодні “спілкування” із віртуальною реальністю для багатьох поширено на рівні віртуальних комп’ютерних ігор, поширення систем віртуальної реальності набирає обертів і у виробничій, комерційній, політичній, суспільній сфері діяльності людини. Так, за допомогою постійної агресивної реклами відбувається пропагування споживацького способу життя та формуються певні моделі поведінки споживачів.

Потенційні можливості Інтернету можуть бути використані не лише для поширення суспільно корисної інформації та ідей, але й суспільно небезпечних поглядів. Інформаційні потоки, зокрема мережа Інтернет з усіма її особливостями, має значний вплив на свідомість, світосприйняття та світогляд людини, на її самоідентифікацію. Таким чином, поступово формується система контролю над людиною, що в певних ситуаціях може використовуватись як інструмент у досягненні певних особистих інтересів. У першу чергу, тут ми торкаємось політичних моментів, адже монополізація інформаційних каналів виключає можливість реалізації принципу свободи слова, вільного доступу до інформації та поступово забезпечує монополістові владу над суспільством. Монополізація сфери електронних та інших засобів масової інформації сприяє використанню їх з метою формування масових настроїв і програмування суспільної поведінки.

**Висновки.** На підставі проведеного аналізу теоретичного матеріалу, а також досліджень розвинутих країн, можна говорити про те, що поступово віртуальний світ мережі Інтернет стає невід’ємною складовою життя дедалі більшої кількості людей, оскільки створює для користувачів нові можливості отримання, збереження й передачі інформації, спілкування, самоосвіти самовдосконалення, самореалізації. А отже, можна говорити як про вплив людини на віртуальну реальність мережі Інтернет, так і про вплив віртуальної реальності на людину, її інформованість, настрої, поведінку тощо. Сценарії реального життя знаходять своє відображення у віртуальному світі, сценарії віртуального простору переносяться в реальне життя. Однак процес взаємного впливу віртуальної реальності мережі й користувача важко не лише контролювати, а й прогнозувати. Тому виникає ряд питань, що необхідно брати до уваги, зокрема щодо ступеня занурення у віртуальну реальність і розмежування реальності й віртуального світу. У випадку виникнення такої проблеми спостерігається зміна соціальних орієнтирів особистості, пріоритетності, відбувається різка зміна настрою, виникають конфлікти, оскільки залежна людина поступово стає менш соціально адаптованою.

Процес віртуалізації свідомості як усвідомлення людиною реального та віртуального світів призводить до створення нової форми свідомості. Цей процес впливає на становлення інформаційного суспільства через призму переходу у віртуальну реальність атрибутів свідомості. Орієнтація ж практик не на речі, а на образи призводить до симуляції інститутів, що виражається у віртуальному слідуванні ролям. Інститути самі стають образами, перетворюючись у своєрідну віртуальну реальність.

Тенденції віртуалізації в Україні у сферах економіки, політики, науки, мистецтва і сім'ї є досить очевидними. Із зануренням у світ віртуальної реальності спостерігається виникнення труднощів з розмежуванням інтересів і цілей користувача, а також інформації, що він отримує в мережі. На основі відомостей, що були отримані в ході нашого дослідження, можна також зробити висновок про те, що така інформація з усіма особливостями її отримання робить поведінку індивіда до певної міри керованою, оскільки наявне домінування зовнішньої інформації над його власними інтересами і цілями змушує його до неусвідомлених дій. Віртуальна інформація, що впливає на дії суб'єкта, може виступати як програма діяльності, що начебто є самостійною. А це дає змогу стверджувати, що мережа Інтернет може використовуватися і з метою маніпулювання свідомістю користувачів.

### Література

1. Фомичева И.Д. Социология СМИ: учеб. пособ. для студентов вузов / И.Д. Фомичева. – М.: Аспект Пресс, 2007. – 335 с.
2. Вебер М. Основные социологические понятия / М. Вебер // Вебер М. Избранные произведения: пер. с нем. / М. Вебер; [сост., общ. ред. и послесл. Ю.Н. Давыдова; предисл. П.П. Гайденко]. – М.: Прогресс, 1990. – 808 с. – (Социологич. мысль Запада).
3. Бурдьё П. Социология политики / Пьер Бурдьё. – М.: Socio-Logos, 1993. – 336 с.
4. Интернет // Википедия – свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://uk.wikipedia.org/wiki/Интернет>.
5. Gates В. The road ahead [Электронный ресурс]. – Viking, 1995. – Режим доступа: <http://www.roadahead.com/>.
6. Бондаренко Т.О. Виртуальная реальность в современной социальной ситуации: автореф. дис. ... д-ра филос. наук: 09.00.11 “Социальная философия” / Т.О. Бондаренко; Юж. федер. ун-т. – Ростов-н/Д, 2007. – 326 с.
7. Бабаева Ю.Д. Интернет: воздействие на личность / Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войскунский, О.В. Смылова // Гуманитарные исследования в Интернете / [под ред. А.Е. Войскунского]. – М.: Можайск-Терра, 2000. – С. 11–39.
8. Белинская Е.П. Современные исследования виртуальной коммуникации: проблемы, гипотезы, результаты / Е.П. Белинская, А.Е. Жичкина // Образование и информационная культура: Социологические аспекты: труды по социологии образования / [под ред. В.С. Собкина]. – М.: Центр социологии образования РАО, 2000. – Т. V. – Вып. VII. – С. 395–30.
9. Вайнштейн Г. Интернет как фактор общественных трансформаций / Г. Вайнштейн // Мировая экономика и международные отношения, 2002. – № 7 – С. 25.
10. Носов Н.А. Виртуальная реальность / Н.А. Носов // Вопросы философии. – 1999. – № 10. – С. 155.

11. Сасиновский А. Реальность 2.0 / А. Сасиновский // Digital Life. – М. : Открытые системы. – 2001. – № 3. – 64 с.

**Батюк Г.Ю. Еплікація віртосоціальних процесів на реальні поведінкові практики**

*У статті теоретично обґрунтовано зміст понять “віртуалізація”, “віртуальна реальність”, “віртуальна комунікація”, а також розглянуто питання впливу інтернет-технологій на індивідуальність користувача та його поведінку, віртуалізації свідомості та взаємодії реального і віртуального світів.*

**Ключові слова:** віртуалізація, віртуальна реальність, віртуальна комунікація, інтернет-технології.

**Батюк Г.Ю. Епликация виртосоциальных процессов на реальные поведенческие практики**

*В статье теоретически обосновывается значение понятий “виртуализация”, “виртуальная реальность”, “виртуальная коммуникация”, а также рассматриваются вопросы влияния интернет-технологий на индивидуальность пользователя и его поведение, виртуализации сознания и взаимодействия реального и виртуального миров.*

**Ключевые слова:** виртуализация, виртуальная реальность, виртуальная коммуникация, интернет-технологии.

**Batiuk G. Explication of virtual and social processes for real behavioral practices**

*In this article the theoretical rationale of the terms “virtualization”, “virtual reality” and “virtual communication” are presented. The article also gives the contemplation of the questions of the influence of internet-technologies to a users’ personality and his/her behavior and the contemplation of the humans’ mind virtualization and the interaction between the real and virtual worlds.*

**Key words:** virtualization, virtual reality, virtual communication, Internet technology.