

Григораш А. Г.

група 5161м, Національний університет кораблебудування імені адмірала  
Макарова (Миколаїв), annugry16@gmail.com

Науковий керівник: Дрожанова О. М., канд. соц. наук, доцент

Дрожанова О. М.

канд. соціол. наук, доцент кафедри філософії та культурології, Національний  
університет кораблебудування імені адмірала Макарова (Миколаїв),  
drozhanova@ukr.net

### **ВІРТУАЛЬНА СОЦІАЛЬНІСТЬ МОЛОДІ**

*Розглянуто особливості соціальних взаємодій молоді у віртуальному світі. Показано, що віртуальна реальність через специфічність свого існування на основі комп'ютерних інтерфейсів і програмних середовищ посилює та загострює закономірності соціальних відносин та взаємодій, не змінюючи їх кардинально.*

**Ключові слова:** *віртуальність, віртуальне середовище, молодь.*

*Features of social interactions of young people in the virtual world are considered. It is shown that virtual reality, due to its specificity based on computer interfaces and software environments, magnifies and sharpens the regularities of social relations and interactions without changing them radically.*

**Key words:** *virtuality, virtual environment, youth.*

Інформаційно-комунікативний простір сучасних суспільств стрімко віртуалізується, внаслідок чого віртуальна (електронна, комп'ютерна) реальність стає майже природним комунікативним середовищем для молоді, формує її повсякденність. Очевидно, що всі традиційні механізми і канали соціалізації молодого покоління суттєвим чином трансформуються під впливом нових інформаційно-комунікативних технологій, і цей феномен потребує всебічного вивчення. У науковій літературі, як українській, так і зарубіжній,

значна дослідницька увага приділяється різним аспектам соціального буття молодих людей у віртуальному світі (Т. О. Бочарова, О. Є. Войскунський, С. А. Дацюк, Д. В. Іванов, А. В. Мінаков, О. В. Кирницький, М. Krueger Н. Rheingold та ін.). Видається необхідним звернутись до деяких особливостей соціальних взаємодій молоді у віртуальному світі.

Віртуальність створює й підтримує ілюзію анонімності учасників віртуальних взаємодій і, таким чином, «анулює» більшість нормативних фреймів повсякденності подібно до того, як це відбувається в реальному світі при потраплянні у натовп. Отже, у віртуальній реальності нормативні зразки поведінки, заборони, правила життя в соціумі, засвоєні на попередніх етапах соціалізації (в дитинстві), піддаються подвійному тиску – через вікові особливості, тобто притаманні молоді авантюризм, готовність до ризику тощо, і через властивості віртуального середовища.

Особливо уразливою в умовах віртуальності стає соціальна самоідентифікація молодої людини. Особистісний світ життєвих цінностей і настанов, сподівань і переконань, уявлення про ідеали та святині, горизонти цілепокладання та ін. саме в молодому віці «переплавляються» у світоглядну цілісність, набувають властивості системної впорядкованості й усталеності. Віртуальний світ не тільки не сприяє цим базовим соціалізуючим процесам, але, навпаки, посилює дисоціативні, роз'єднуючі сили. Можливість створення численних аватарів – персоналізованих проєкцій однієї й тієї ж самої особистості – розмиває психологічні основи соціальної ідентичності молодої людини.

Досвід, який отримує молодь у віртуальному середовищі, не підтверджує і не збагачує життєвий досвід у фізичному світі. Тілесність, чуттєвість, темпоральність (життєво важливі зв'язки з фізичною реальністю) втрачають вирішальну роль у віртуальності подібно до сюрреалістичного світу мрій і фантазій. Невипадково дослідники відзначають наявність міфологічних характеристик (магічне мислення, обожнення технології, техноязичництво, окультизм і т. п.) в кіберкультурі [1, с. 98-100]. Образно кажучи, через

віртуальність молодь потрапляє у «кам'яний вік» техносфери, в якому ще неможливі культурні смисли подальших історичних епох людства.

Між тим, віртуальна реальність (як і реальність фантазії, реальність гри, реальність сценічної дії) завжди буде непереборно приваблювати молодих людей під час зіткнення з глибинним протиріччям людської природи – між внутрішньою нескінченністю людської особистості та її зовнішньою фізичною обмеженістю, кінцевістю. Повсякденна рутинна певною мірою примірює з цим фундаментальним протиріччям. А віртуальна реальність дозволяє (на жаль, уявно) подолати цю обмеженість людської природи.

### **Список використаних джерел**

1. Дери Марк. Скорость убегания: Киберкультура на рубеже веков / Марк Дери ; пер. с англ. – Екатеринбург : Ультра. Культура; М. : АСТ МОСКВА, 2008. – 478 с.