

УДК 004.946+007+316.77

А.І. НАГОРНИЙ

ВІРТУАЛЬНА ОСОБИСТІТЬ ЯК СУБ'ЄКТ ВЗАЄМОДІЇ

У статті подано головні характеристики віртуальної особистості як суб'єкта взаємодії. Охарактеризовано певні форми позиціонування особистості в кіберпросторі. Описані базові показники, що дають змогу здійснити теоретико-методологічне обґрунтування емпіричного дослідження віртуальної особистості як найбільш валідного індикатора особистісної активності в сучасних умовах.

Ключові слова: *віртуальна особистість, кіберпростір, віртуальна взаємодія, аккаунт, аватар, комунікація, соціальна реальність, віртуальна реальність.*

Взаємодія в кіберпросторі наразі стала невід'ємною складовою життя не тільки молоді, а й людей старшого віку. Кількість користувачів соціальних мереж невідомо зростає [1], як зростає і в цілому кількість користувачів Інтернету [2; 3]. Складно назвати хоча б одну сферу життєдіяльності сучасної людини, яка не була б на цей момент значною мірою інформатизована. Отже, варто констатувати повну залежність сучасної людини, а відтак соціуму, від інформаційних технологій. Значна частина робіт, пов'язаних з обміном різного роду інформацією, сьогодні виконується людиною виключно в кіберпросторі за допомогою оргтехніки, спеціалізованого програмного забезпечення та Інтернету.

Соціальна реальність поступово віртуалізується. Чим далі, тим більше для виконання професійних обов'язків, спілкування, розваг, людині зручніше використовувати комп'ютер. Комп'ютерна техніка сучасного рівня досконалості не забезпечує поки що тільки тактильну взаємодію, а відповідно, може замінити значну частину взаємодій, які її не потребують (для роботи, спілкування, розваг, часто достатньо звукової та візуальної взаємодії, зокрема текстової). Відомо, що взаємодію в кіберпросторі обирають все більше людей, і безпосередній контакт (face to face) стає складовою лише тих видів діяльності, які без нього неможливі, але кількість останніх з розвитком інформаційних технологій невідомо зменшується [6]. Таким чином віртуальна особистість поступово заміщує реальну, а точніше, відображає її в тому вигляді, в якому себе позиціонує ця реальна особистість, будучи залученою в певний специфічний вид соціальної діяльності чи взаємодії.

Віртуальна особистість постає окремим специфічним соціальним феноменом, адже може за всіма своїми базовими показниками (інтереси, цінності, зовнішність, світоглядні орієнтації, поведінка, характер,

темперамент, вольові прояви тощо) значною мірою відрізняються від реальної особистості в її стандартизованій, типовій (популяризованій) соціальній ролі. До того ж реальна особистість може мати декілька “віртуальних похідних” (аккаунтів, аватарів), кожен з яких характеризує або вдає певну сторону особистості, що проявляється крізь призму того виду діяльності, для якого слугує конкретний обліковий запис. Це може бути аккаунт у соціальній мережі (Вконтакті, Однокласники, Мій світ, Facebook, Twitter та ін.), реєстраційний запис у системі електронних платежів (“портмоне”, liqpay, web money), аккаунт у корпоративній мережі підприємства, на якому людина працює чи на форумах за інтересами, зареєстрований коментатор новин на офіційних сайтах ЗМІ та ще безліч віртуальних позиціонувань.

Таким чином у кіберпросторі особистість, часто розпадається на велику кількість її віртуальних похідних, що можуть радикально різнитися між собою.

Таким чином, теза про переміщення особистісної взаємодії значної частини членів суспільства в кіберпростір не викликає зауважень, а відповідно, є сенс з’ясувати, що являє собою віртуальна особистість як суб’єкт взаємодії. Можна зауважити, що віртуальні похідні особистості (аккаунти, аватари, облікові записи) є соціальними ролями, що виконуються реальною особистістю в процесі повсякденної діяльності, але з єдиною приставкою – віртуальні, тобто реалізовані за допомогою інформаційних технологій. Однак таке зауваження не може бути правильним, адже віртуальні похідні особистості часто не мають аналогів відповідної соціальної ролі в реальному житті. Прикладом тому можуть бути види діяльності (виконання соціальної ролі потребує наявності її функціональної, діяльнісної, практичної потреби, навіть у випадку, коли роль передбачає бездіяльність), які існують тільки у віртуальному середовищі – кіберсекс, кібертероризм, кіберспорт та ін.

З огляду на це **мета статті** – побудувати описово-аналітичну модель віртуальної особистості як суб’єкта взаємодії.

У вітчизняній науковій літературі останніми роками закономірно підвищилася увага до аналізу елементів взаємодії в кіберпросторі. Зокрема означеної проблематики торкалися у своїх працях І. Артамонова, Є. Архипова, К. Батаєва, Е. Бердник, О. Голіков, О. Голобуцький, Л. Змій, О. Іванов, А. Калашнікова, Т. Каменська, А. Качинська, О. Кислова, С. Коноплицький, Н. Коритнікова, О. Лобовікова, Ю. Любченко, Н. Мазіна, А. Марченко, В. Ніколаєвський, С. Патрицькі, А. Петренко-Лисак, Е. Прохоренко, Д. Прошин, С. Романенко, О. Савченко, К. Сіріньок-Долгарьова, Л. Стародубцева, В. Стехіна, А. Солнишкіна, І. Цвіркун, М. Чабаненко, А. Шаповалов, В. Щербина. Відомими є праці таких західних науковців, як: М. Дері, М. Кастельс та ін. Більшість дослідників використовують терміни “віртуальне”, “віртуальність”, “віртуалізація”, “віртуалізований” без додаткових уточнень, щодо їх змісту. Якщо ж такі уточнення є, то більшість з них можна підвести під розуміння віртуального як такого, що не існує в

реальному світі [4; 5]. Тобто, термін “віртуальний” в більшості випадків так чи інакше використовуються як аналог слова “нереальний”. В останнє десятиліття терміни з коренем “віртуал” набули трохи нового змісту, ними почали характеризувати процеси, події, явища, предмети, які існують виключно як продукт функціонування оргтехніки в поєднанні зі спеціалізованим програмним забезпеченням. Фактично мають на увазі візуальні об’єкти, що виникають на екрані монітора в результаті передбачених функціональністю програми (програма в сенсі всього спектра можливих видів програмного забезпечення) маніпуляцій.

Отже, в сучасному постмодерністському контексті “віртуальність” розуміється як приналежність до простору взаємодії, який організовано за допомогою комп’ютерів, з’єднаних у мережу. Це може бути як мережа Інтернет, так і будь-яка інша мережа, зокрема локальна. Відповідно до цього, “віртуальна особистість” – це така, яка існує та функціонує, взаємодіє виключно в мережі.

Віртуальна особистість як суб’єкт взаємодії, по-перше, може повністю співпадати з реальною; по-друге, може співпадати частково; по-третє, може абсолютно не співпадати з реальною особистістю. Звичайно, із соціально-психологічної та персонологічної точки зору особистісні структури є значною мірою сталими елементами, “відмовитись” від яких навіть за наявності потужної мотивації іноді просто неможливо. Тут ми говоримо не про такого роду відмову, а про можливість таких проявів особистості, які зумовлені можливостями мережі і які не могли існувати в буденній соціальній реальності внаслідок своєї морально-нормативної та/або девіаційно-деліквентної неприйнятності. Все залежить від намірів, з якими реальний суб’єкт входить у віртуальний простір мережі.

Перший випадок виникає, коли взаємодія в кіберпросторі відбувається на офіційному рівні. Можливим прикладом є контактування електронною поштою або засобами соціальних мереж з колегами по роботі з метою оптимізації виробничих відносин, взаємодія з друзями та близьким, які в певний момент з тих чи інших причин є віддаленими просторово. Набуває поширення навчальна взаємодія з використанням можливостей, які надає мережа (он-лайн консультування, он-лайн лекції, дистанційна освіта, інше). Отже, у випадку використання можливостей і ресурсів мережі як засобу оптимізації професійної чи навчальної діяльності, міжособистісного спілкування дружнього чи родинного характеру особистість віртуальна і реальна не відрізняються. Це зумовлено тим, що взаємодія в мережі на офіційному рівні потребує істинної ідентифікації (мається на увазі, що взаємодія відбувається від імені особистості, яку комуніканти знають поза межами мережі, а відповідно приховати справжні ідентифікаційні дані (ім’я, прізвище, місце роботи, тощо) немає можливості), і дуже часто відбувається як постфактум безпосереднього контакту.

Інша ситуація складається у випадку, коли обліковий запис в мережі використовується особистістю, щоб представити себе в іпостасі,

презентація якої ускладнена під час реального життя. Спеціалізоване програмне забезпечення, що використовується для створення образу особистості в мережі, наразі пропонує необмежені можливості коригування вихідних даних, а відповідно, відкриває перспективу максимально ефективного самопозиціонування для зацікавленого в цьому суб'єкта. Використовуючи певний набір символів, що висувуються на передній план під час взаємодії аккаунтів (статус, фото, інтереси, інше), особистість формує собі бажаний, але нездійснений у реальності образ, адже відсутніми (недоступними) є психологічні можливості спростування соціального мімікріювання (детальний аналіз такої поведінки подано в праці А. Лобанової [7]), які спрацьовують під час безпосереднього контакту.

В такому випадку взаємодія, як і в першому варіанті, регламентована декларованою ціннісно-нормативною системою особистості, соціальними нормами, певними умовностями, табу й іншим, хоча і в дещо пом'якшеній формі. Але в цьому разі в кіберпросторі особистість доповнює, змінює або формує свій реальний образ (красуня, мачо, сексуальний (на), спортсмен, поціновувач авто, мисливець, бандит, заможний, оригінал, музикант тощо) відповідно до своїх бажань і прагнень. Зрозуміло, що ці акцентовані, на певній якості віртуальні образи є своєрідною спробою самовираження. Головна їх загроза в тому, що вони здатні підміняти реальну практичну діяльність самовдосконалення (самоперетворення) відповідно до бажаних ідеалів, які в реальності досягаються триваліше та складніше, ніж у віртуальному світі мережі.

У третьому варіанті віртуальна особистість, яка мало нагадує реальну, що керує аккаунтом, створюється за рахунок використання ідентифікаційного бар'єра, який надається мережею. Під час активності в мережі особистість або не реєструється взагалі, або повідомляє на сервери, що містять програмні ресурси і контент, дані про себе, які відрізняються від дійсних. Це дає можливість взяти участь у взаємодії, яка малодоступна чи недоступна в реальному житті або взагалі існує тільки віртуально. Мережеві спільноти майже не обмежені тематикою взаємодії, функціонують як максимально сенситивні утворення та відображають справжні тенденції зацікавленості людей. Ідентифікаційний бар'єр знімає необхідність дотримання правил. Все, що заборонено законом чи соціальними умовностями як предмет взаємодії (обговорення, обмін, продаж): порнографія, тероризм, наркотики, жорстокість тощо, у віртуальному середовищі взаємодії є відкритими темами, незважаючи на наявні методи відслідковування ір-адрес із метою знаходження власника ПК, що отримує чи поширює заборонений контент. Щоб у цьому переконатися, достатньо зробити відповідні запити в будь-якій пошуковій системі (google, Rambler, yandex тощо).

“Інші” не знають реальну особистість, що створила віртуальну, яка наразі комунікує. Означене “незнання” зумовлює кіберсвободу. Не тільки свободу поглядів, переконань, уподобань, ідей, а й свободу від реакції на

все це інших. Будь-яка реакція: засудження, критика, схвалення тощо стосується реальної особистості лише частково, адже направлена на віртуальну. А відповідно, відсутнім є страх засудження та/або покарання, як і мотивація схвалення. Віртуальна особистість, не ідентифікована з реальною, взаємодіючи в кіберпросторі, не має підстав для мімікріювання, а відповідно, максимально відверта й відкрита, особливо в тих речах, які становили вербальні та/або поведінкові табу під час реальної взаємодії. Це дає змогу знайти однодумців і реалізувати діяльність майже будь-якого виду. З огляду на це віртуалізація соціальної взаємодії містить у собі потужний антимаргіналізуювальний потенціал. У мережі всі можуть знайти однодумців з приводу найрідших і найоригінальніших ідей, думок, намірів тощо, адже в ній взаємодіють мільярди віртуальних суб'єктів.

Отже, віртуальна особистість як суб'єкт взаємодії може бути схарактеризована за кількома ознаками:

1. За ступенем співвіднесення з реальною особистістю, що керує аккаунтом, виділяється: тотожна особистість, частково тотожна з вираженою віртуальною акцентуацією і нетотожна зі сформованим соціальним образом у реальності.

2. За метою взаємодії в кіберпросторі: взаємодія з метою оптимізації діяльності, спілкування (професійне, навчальне, побутове спілкування); взаємодія з метою формування, зміни, доповнення образу, що використовує особистість у реальному житті; взаємодія з метою долучення до мережеских спільнот, що пропагують інтереси, які забороняються та/або засуджуються в суспільстві чи просто є малопоширеними.

3. За рівнем конфіденційності віртуальна особистість може бути: ідентифікована і неідентифікована.

4. За спрямованістю активності: активність, що спрямована до реального світу (наприклад, поширення ідей про нормативність безоплатності будь-якого контенту, як це сталося під час протестів з приводу закриття файлообмінника ex.ua); активність в напрямі взаємодії в кіберпросторі (наприклад, домовленості між тисячами учасників приквелу Lineage II (фентезійна масова багатокористувацька рольова інтернет-гра) з приводу тих чи інших спільних дій (взяття замків, спільне виконання квестів тощо)).

Запропоновані ознаки не вичерпують різноманіття характеристик віртуальної особистості, але є базовими і дають можливість розбудови теоретико-методологічної бази емпіричної фіксації означеного феномену.

Важливо відзначити, що описані в статті варіанти позиціонувань реальної особистості в кіберпросторі, рідко існують в одному своєму прояві. Одна особистість, наприклад, взаємодіє в різний час і з різною метою, використовуючи то офіційний аккаунт у корпоративній мережі фірми, на якій працює, то аккаунт у соціальній мережі, який не містить про неї жодних правдивих даних і дає змогу долучитися до обговорення проблематики руйнації сайту служби безпеки України (як це і відбулося внаслідок скандалу навколо закриття файлообмінника ex.ua). Як правило,

вони використовуються в різний час і відповідно до комунікативних потреб особистості.

Висновки. Отже, віртуальна особистість як суб'єкт взаємодії становить важливий з соціологічної та соціально-психологічної точки зору дослідницький феномен. Віртуалізація соціальної реальності як процес, проголошений неминучим, актуалізує необхідність емпіричної фіксації функціональних проявів активності віртуальної особистості як найбільш валідних показників специфіки її функціонування в сучасних умовах.

Список використаної літератури

1. Українці увійшли у п'ятірку найактивніших користувачів соціальних мереж [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://newsru.ua/ukraine/04jun2011/lidery.html>.
2. Кількість користувачів інтернету в Україні зросла до 11,3 млн [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://galinfo.com.ua/news/82590.html>.
3. Кількість інтернет-користувачів в Україні зросла до 40% [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://tyzhden.ua/News/37741>.
4. Каменська Т. Поняття “віртуального” і віртуалізація соціальної реальності / Т. Каменська // Психологія і суспільство: український теоретико-методологічний соціогуманітарний часопис. – Тернопіль. : ТДЕУ, 2005. – № 2. – С. 19–28.
5. Солнишкіна А.А. Теоретико-методологічні аспекти дослідження феномену віртуалізації суспільства / А.А. Солнишкіна // Соціальні технології: актуальні проблеми теорії та практики : міжвуз. зб. наук. пр. – Запоріжжя : КПУ, 2010. – № 45. – С. 272–277.
6. Нагорний А.І. Інформаційно-технологічна взаємодія у сучасному українському суспільстві / А.І. Нагорний // Методологія, теорія та практика соціологічного аналізу сучасного суспільства : зб. наук. пр. – Х., 2011. – С. 183–186.
7. Лобанова А.С. Феномен соціальної мімікрії / Алла Степанівна Лобанова. – К. : Інститут соціології НАН України, 2004. – 300 с.

Нагорный А.И. Виртуальная личность как субъект взаимодействия

В статье представлены главные характеристики виртуальной личности как субъекта взаимодействия. Охарактеризованы определенные формы позиционирования личности в киберпространстве. Описаны базовые показатели, позволяющие осуществить теоретико-методологическое обоснование эмпирического исследования виртуальной личности в качестве наиболее валидного индикатора личностной активности в современных условиях.

Ключевые слова: виртуальная личность, киберпространство, виртуальное взаимодействие, аккаунт, аватар, взаимокоммуникация, социальная реальность, виртуальная реальность.

Nagorniy A. The virtual identity as a subject of the interaction

The article presents the main characteristics of the virtual person as the subject of interaction. Characterized by some form of positioning the individual in cyberspace. We describe the basic indicators that allow you to carry out theoretical and methodological basis of empirical study of virtual identity as the most valid indicator of personal activity in the modern world.

Key words: virtual identity, cyberspace, virtual interaction, account, avatars, communication, social reality, virtual reality.