

СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНІ ПРОБЛЕМИ СПІЛКУВАННЯ У ВІРТУАЛЬНІЙ РЕАЛЬНОСТІ

У статті розкриваються соціально-психологічні проблеми спілкування, що зумовлено існуванням віртуальної реальності. З'ясовані особливості віртуального спілкування.

Ключові слова: *Інтернет, віртуальна реальність, спілкування, соціально-психологічні проблеми.*

N.H. Hrabar

SOCIAL AND PSYCHOLOGICAL PROBLEMS OF COMMUNICATION IN VIRTUAL REALITY

In the article are revealed the social-psychological problems of communication which are caused by existence of virtual reality. The characteristics of virtual communication are found out.

Keywords: *Internet, virtual reality, communication, socio-psychological problems.*

Актуальність питання полягає в тому, що феномен віртуальної реальності має широкий вплив на свідомість молоді, яка не в силах протистояти її негативним елементам.

У ХХ ст. віртуальність проявила себе всьому людству з особливою силою і в новій якості: комп'ютерній та Інтернет-реальності, у глобальному віртуальному просторі. До сих пір вона викликає зацікавленість у всіх проявах, а деякою мірою і небезпеку. Віртуальна реальність розширює свої межі та постає феноменом сьогодення. Вона є сутнісною ознакою комунікації, що набирає сили і створює перебудову всіх сфер життя людства. Особливо під вплив віртуального світу підпадає молодь, яка має слабку психологічну підготовку щодо спілкування. Це викликає тривогу та занепокоєння.

Мета статті – з'ясувати вплив віртуальної реальності на психологічне формування світогляду молоді, що передбачає розв'язання таких завдань:

- аналіз наукового підходу до віртуальної реальності;
- з'ясування соціально-психологічних проблем спілкування у віртуальному просторі;
- упровадження медіаосвіти як протидії психологічному насильству в медіапросторі.

Віртуальну реальність як таку досліджували: М. Вашкевич, Р. Гаріфуллін, А. Говорунов, Д. Иванов, О. Матяш, В. Нечитайло, М. Носов, М. Опенков, Ю. Осипов та ін. Аналіз ранніх досліджень взаємодії «людина–комп'ютер» показують роботи, присвячені впливу комп'ютерних систем на малі комунікаційні групи: Д. Ятес, В. Орликовський, Д. Гумперт, Р. Каскарт, Л. Спроул, С. Кейслер, С. Хілтз, М. Туроф. і ін.; соціально-психологічні аспекти комп'ютерної діяльності й спілкування розглядали: Л. Гур'єва, А. Войскунський, Е. Белінська, А. Жичкіна, М. Иванов, Н. Петрова, К. Янг та ін. Акцент на характер комунікативних взаємодій роблять В. Ільганаєва, В. Конєцька, Г. Почепцов, А. Соколов, які відмічають важливість цільової установки в процесі передачі повідомлень. На це наголошують і американські дослідники Сюзан К. Херінг і Кароль Ніке. Їхня позиція відрізняє головну мету комунікації, що полягає в рішенні повсякденних завдань, навчанні й збиранні інформації про навколишній світ, ігровий інтерес, спілкування з іншими членами співтовариств [9].

Поняття *віртуальний* відоме давно і вперше трапляється у працях Арістотеля, Платона, Дунса Скотта та ін. Всі вони певною мірою запевняли, що віртуальний світ – це світ образів. Фахівці відмічають, що навіть читаючи книгу, можна уявити події віртуально. А вже телебачення додало ще більше можливостей для віртуалізації. З появою інформаційних мереж на основі телекомунікацій та мультимедійних технологій значно розширилися наші уявлення

про віртуальний світ. На сьогодні серед молоді дуже популярними стали комп'ютерні ігри. Хоча зображення на моніторі комп'ютера при грі менш реальне, ніж на екрані телевізора при перегляді серіалу, але можливість впливати на об'єкти спричиняє більш високий рівень занурення в віртуальний світ. Надмірна захопленість комп'ютерними іграми може спричинити залежність від них.

Отже, є велика кількість інтерпретацій специфіки віртуальної реальності, її співвідношення з об'єктивною реальністю. Розвиток комп'ютерних технологій і засобів виводу даних спричинив створення різноманіття пристроїв, які можна застосовувати для занурення людини в віртуальний світ.

У прямому сенсі віртуальна реальність є «технічно конструйоване за допомогою комп'ютерних засобів інтерактивне середовище породження й оперування об'єктами, подібними до реальних або уявних, на основі їхнього тривимірного графічного уявлення, симуляції їхніх фізичних властивостей (об'єм, рух тощо), симуляції їхньої здатності впливу й самостійної присутності в просторі [4, 184]». Зазначимо, що нині у навчальному процесі віртуально можна моделювати різні моделі, проекти, а це значно покращує подачу матеріалу і допомагає його засвоєнню. Крім того, за допомогою мережі можна навчатися на відстані.

Дистанційна освіта стала породженням віртуалізації соціально-комунікаційного процесу. Вона вже є невід'ємною частиною сучасного навчання, яке передбачає обов'язковий зворотний зв'язок. Її особливістю визнано здійснення зворотного зв'язку між учасниками освітнього процесу, до того ж, в міжособистісному спілкуванні процес обміну інформацією ніби подвоюється і, крім змістового навантаження, несе в собі від реципієнта до комунікатора відомості про те, як реципієнт сприймає й оцінює поведінку комунікатора. Адекватність сприйняття інформації залежить від багатьох причин, найважливішою з яких є наявність або відсутність у процесі діалогу комунікативних бар'єрів.

Віртуальна реальність постає як продукт взаємодії її творців (програмістів) і психічної, багато в чому несвідомої активності однієї людини або групи людей, що беруть участь у віртуальному процесі, і є індивідуальною або груповою гіперреальністю (за аналогією з гіпертекстом). Створюючи або знаходячи віртуальну гіперреальність, що задовольняє її, людина починає пов'язувати з нею всі великі надії, прагнучи одержати те задоволення, якого вона не може досягти в реальному житті. Уся основна життєва активність переміщується у віртуальне середовище, у якому людина починає проводити все більше часу [4, 516]. Цим самим сама собі готує пастку і стає залежною від технічних засобів.

Віртуальна реальність криє у собі не тільки переваги, але й певні проблеми та небезпеку.

Спілкування у віртуальному просторі набуває певних змін. Але питання емоційного забарвлення хоча й важко відчуту на відстані, також має місце. Відносно цього й погляди дослідників мають певну розбіжність. Приміром, російський дослідник А. Войскунський у роботі «Спілкування, опосередковане комп'ютером», відмічає відмінності спілкування в локальній мережі, порівняно з реальним спілкуванням. У дослідженні також згадується про те, що спілкування в локальних мережах відрізняється не тільки від реального спілкування (тобто спілкування, не опосередкованого комп'ютером), а й від спілкування в глобальних мережах за низкою параметрів; тобто, спілкування в глобальних мережах має певну специфіку.

Особливою сферою віртуального простору є Інтернет, який сприяє взаємодії «людина-комп'ютер» та додає можливості комунікації «людина-комп'ютер-людина». Мережа стала посередником з особливими властивостями, а в віртуальній реальності мережі виникли «віртуальні співтовариства», такий собі світ, сформований Інтернет-спілкуванням, що має свої специфічні психологічні якості.

У реальному суспільстві існують певні правила, які наказують людині певної статі вести себе відповідним чином. У віртуальному суспільстві людина може бути позбавлена необхідності демонструвати соціально бажану для своєї статі поведінку, презентуватися в мережі як особа протилежної статі. Тобто, в Інтернеті в результаті фізичного неподання партнерів по комунікації один одному втрачає своє значення ціла низка бар'єрів спілкування, обумовлених характеристиками партнерів по комунікації, що виражені в їхньому зовнішньому вигляді: їхньою статтю, віком, соціальним статусом, зовнішньою привабливістю або непривабливістю, а також комунікативною компетентністю людини, а точніше, невербальній

частині комунікативної компетентності. Хоча, безумовно, бар'єри існують. Насамперед, комунікативний бар'єр – це психологічна перешкода на шляху адекватної передачі інформації між партнерами зі спілкування. Якщо такий бар'єр виникає, то інформація спотворюється або змінюється.

Треба завжди пам'ятати, що ми спілкуємося не з комп'ютером (машина, якою керує людина), а з людьми. По обидві сторони монітора сидять живі люди, кожен з яких має свій характер, темперамент, настрій, уподобання, тому поводитися з іншими людьми треба так, як вам хотілося б, щоб поводитися з вами [2].

Інший важливий аспект – відсутність реальної фізичної презентації людини в текстовій комунікації – можливість створювати про себе будь-яке враження на свій вибір. «У віртуальному середовищі ви взагалі можете бути ким хочете, виглядати як завгодно, бути істотою будь-якої статі за вибором, словом, у вас немає обмежень, характерних для матеріального світу» (Kelly, 1997). Анонімність спілкування в Інтернеті збагачує можливості самопрезентації людини, надаючи їй можливість не просто створювати про себе враження за своїм вибором, а й бути тим, ким вона захоче. Тобто, особливості комунікації в Інтернеті дозволяють людині конструювати свою ідентичність за власним вибором. За А. Жичкіною, «...спілкування в Інтернеті має характер доповнення до основного спілкування. Але воно може мати і компенсаторний, замісний характер. Це відбувається в разі формування Інтернет-залежності (Internet-addiction) [3]». Про Інтернет-залежних досить багато публікацій, зазначимо лише, що їхня залежність може говорити про те, що в реальному житті соціального визнання вони не отримують, а також про те, що в реальному житті в цієї групи людей можуть існувати певні труднощі в спілкуванні, що знижують їхню задоволеність реальним спілкуванням. Тобто, спілкуванню в Інтернеті, ймовірно, притаманні деякі характеристики, які зводять нанівець причини труднощів у реальному спілкуванні. Для більш повного розуміння феномена Інтернет-залежності необхідно звернутися до інших видів залежностей. Дійсно, К. Янг і І. Голдберг говорять про схожість Інтернет-залежності з нав'язливим прагненням до азартних ігор і з патологічним переїданням (булімією) в комп'ютерних мережах. У США число Інтернет-маніяків досягає 200 тис. людей. Цю цифру наводить американський психолог Кімберлі Янг. Вона вважає, що по всьому світові від Інтернетоманії, яку визначає як «патологічну пристрасть до користування Інтернетом», страждають 7% користувачів. К. Янг стала основоположницею центру (1995 р.) допомоги людям, що страждають Інтернет-залежністю, який контролює психіатричні клініки, освітні заклади і корпорації, котрі стикаються зі зловживанням Інтернетом.

Небезпеки надлишку віртуальної взаємодії підтверджуються й дослідженнями таких психологів як С. Варашкевич, А. Іванов, М. Іванов, Н. Носов, Н. Петрова, Н. Форман та ін. Особливе занепокоєння викликає комп'ютерна ігроманія. М. Іванов зауважує на тому, що основна частина людей, що захоплюються комп'ютерними іграми, – діти, головне завдання яких на своєму віковому етапі – розвиток своєї особи, а не комп'ютерного героя, опанування знаннями, уміннями і навиками, корисними в реальному житті, а не навиками вбивства і насильства, корисними у віртуальній реальності, необхідно всіляко запобігати зловживанню знаходженням у віртуальності і проводити негайну, хоч би роз'яснювальну, роботу з людьми, що потрапляють у психологічну залежність від свого захоплення. Проте, роз'яснювальною роботою не допоможеш людям, що вже виявилися в стані залежності. Для психологічної допомоги таким слід розробити методичний інструментарій, і саме це є метою найближчих досліджень у галузі вивчення психологічної залежності людини від комп'ютерних ігор [5].

Схожі проблеми психологічного характеру можуть виникати і при спілкуванні у віртуальній мережі. Хоча при такому спілкуванні люди не бачать один одного, але це не означає, що між ними не виникає емоційний зв'язок. Інколи люди починають уникати реального спілкування, бо це набагато легше робити в соціальній мережі, і це може призводити до відчуження людини від суспільства.

Тобто, якщо повернутися до вищезазначеного, для спілкування в мережі також важливе емоційне забарвлення, що має свій сенс, форми, наслідки.

Таким чином, вивчення психологічних перешкод на шляху спілкування та способів їхнього уникнення сприятиме досягненню мети спілкування.

Вважаємо, що обґрунтовано підійти до вирішення соціально-психологічних проблем спілкування можна завдяки медіаосвіті. У резолюції ЮНЕСКО зазначено, медіаосвіта – частина основного права кожного громадянина будь-якої країни на свободу самовираження і одержання інформації, вона сприяє підтримці демократії [6].

Серед українських науковців Б. Потятиник одним із перших порушив теми медіа-освіти та екології інформаційного середовища, важливість яких на початку 2000-х рр. мало хто усвідомлював. Медіа-освіту автор [1] пропонує розуміти і як медіа-просвітництво. Але, переважно, медіа-освіта в сучасному світі розглядається як процес розвитку особистості за допомогою і на матеріалі засобів масової комунікації (медіа) з метою формування культури спілкування з медіа, творчих, комунікативних здібностей, критичного мислення, умінь повноцінного сприйняття, інтерпретації, аналізу і оцінки медіа-текстів, навчання різним формам самовираження за допомогою медіа-техніки [7]. Набута в результаті цього процесу медіа-грамотність допомагає людині активно використовувати можливості інформаційного поля телебачення, радіо, відео, кінематографа, преси, Інтернету.

Чим раніше почнуть упроваджувати медіа-освіту, тим більш свідомо буде підходити до даного питання особистість. 1959 р. Канада першою започаткувала шкільну навчальну програму з медіа-освіти для учнів 11-х класів. Її автором був відомий професор Маршалл МакЛюен. Сьогодні цей предмет вивчають як у всіх школах країни, так і в більшості університетів. Розуміння канадського підходу до нього найкраще пояснить вислів одного з провідних медіа-освітян К. Ворснопа, який стверджував, що медіа стало нашим довкіллям, тому було б, принаймні, нерозумно ігнорувати те, що нас оточує. На початку 1960-х рр. медіа-програма була запроваджена в двохстах початкових та ста середніх школах Франції. 1998 р. став роком масового впровадження медіа-освіти в національні навчальні плани Англії.

У США пік активності медіа-освітян теж припав на шістдесяті, хоч обов'язковим у шкільній програмі не став, оскільки навчання там не має єдиної державної централізованої системи. Проте, американська мережа Media Literacy сьогодні відома всьому світу завдяки напрямку «навчання освітян» (Education for Educators). Вона широко пропонує для вчителів семінари, навчальні програми, посібники, видає професійні журнали, продукує навчальні фільми [1].

На необхідність запровадити медіа-освіту у вищих навчальних закладах Європи акцентує й ухвалена міжнародним симпозіумом ЮНЕСКО з медіа-освіти «Медіа-освіта – здобутки, перешкоди та нові тенденції: від Грювальда до зміни масштабів» Паризька програма, що містить 12 рекомендацій з розвитку медіа-освіти. Зокрема, 9 підкреслює важливість взаємозв'язку між медіа-освітою та науково-дослідницькою роботою студентів [8]. Окрім того, це пов'язано з тим, що для розуміння процесів, які відбуваються в сучасних засобах глобальної комунікації, молодій людині потрібно володіти особливими знаннями, комунікативними та інформаційними вміннями й навичками, здатністю критичного аналізу (тобто медіа-грамотністю), які можна сформувати завдяки організованій та цілеспрямованій медіа-освіті.

Викладені міркування дозволяють дійти таких висновків:

1. У нових соціокомунікаційних умовах людина знаходиться під дією неперервних потоків інформації, в більшості випадків тієї, що транслює глобальна мережа – Інтернет. Віртуальна реальність – одна з головних проблем сучасності. Це пов'язано з розвитком технологій, економічною кризою, соціальною деградацією та перенасиченням інформаційного світу. Віртуальну реальність розглядають усебічно в різних галузях наукового пізнання. Наявність такого різноманіття вказує на теоретичну актуальність зазначеної проблеми. Особливо актуальною є проблема розширення змісту реальності в сучасному світі, що вже починає включати особливі феномени віртуальної реальності. Відбувається ніби віртуалізація реальності.

2. Встановлена наявність певних соціально-психологічних проблем спілкування, до яких відносять: 1) Інтернет, який створює ілюзію живого спілкування; 2) відсутність живого зворотного зв'язку може загальмовувати людину у розвитку; 3) особливо важко зрозуміти всі анонси віртуалізації реального світу підростаючому поколінню. Адже помітити, що у своєму житті треба змінювати, а до чого пристосовуватися, – дуже складно.

3. Якщо вважати віртуальною реальністю спілкування в соціальних мережах та комп'ютерні ігри, оскільки вони також можуть спричиняти ефект занурення, то можна помітити виникнення у людей, що користуються такими засобами, певної від них залежності. Інколи здолати таку залежність практично неможливо. Надзвичайно потрібні заходи запобігання негативного впливу віртуалізації. На заході вже функціонують центри, які консультують психологічно Інтернет-залежних та надають кваліфіковану допомогу людям, що страждають цією недугою. В нашій країні тільки констатують факт її існування та порушують цю проблему дослідники у своїх роботах.

4. Медіа-освіта – це перспектива в новому комунікаційному середовищі для виховання та здобуття медіа-грамотності. Особливо молодим людям необхідно забезпечити формування знань про інформаційну безпеку: негативний інформаційний вплив; негативні наслідки застосування інформаційних технологій; несанкціоноване розповсюдження, використання і порушення цілісності, конфіденційності та доступності інформації.

Подальшими перспективами постає кіберсоціалізація як аспект соціальної взаємодії на сучасному етапі.

Використана література

1. Габор Н. Медіапросвіта по... / Н. Габор // Медіаосвіта в частині громадянської освіти : тези міжнародної конф. – Л., 2002. – С. 49-53.

2. Грабар Н.Г. ON-LINE спілкування: психологічний аспект / Н.Г. Грабар, М.О. Мазоренко // Українська культура та ментальність: самобутність в умовах глобалізації : матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. 12-14 лют. 2010 р. Сімферополь-Ялта. – Сімферополь : ВітТроПринг, 2010. – С. 31-32.

3. Жичкина А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете / А. Жичкина. – М. : Дашков и Ко, 2004. – 117 с.

4. Иванов А.Е. Виртуальная реальность / А.Е. Иванов // История философии : энциклопедия. – Минск, 2002 (<http://yanko.lib.ru/>).

5. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека / М.С. Иванов // Document HTML. URL:<http://flogiston.ru/projects/articles/gameaddict2.shtml>

6. Рекомендации ЮНЕСКО. – 2002.

7. Свободная энциклопедия «Википедия» (<http://ru.wikipedia.org/wiki/Мультимедиа>).

8. Янишин О.К. Медіа освітні технології як спосіб упровадження ідей Болонського процесу / О.К. Янишин // Вища освіта України – 2010. – №4. – С. 48-53.

9. Herring S.C. Two variants of an electronic message schema / S.C. Herring // Computer-mediated communication: Linguistic, social and cross-cultural perspectives. – Amsterdam: J. Benjamins, 1996. – 106 p.