

Дзюндзюк В. Б.,  
д. держ. упр., проф.,  
професор кафедри політології та філософії ХарРІ НАДУ

## ВІРТУАЛЬНІ СПІВТОВАРИСТВА: ПОТЕНЦІЙНА ЗАГРОЗА ДЛЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ БЕЗПЕКИ

*Статтю присвячено аналізу виникнення та розвитку віртуальних співтовариств в контексті національної безпеки. Розглядаються їхні різні типи та особливості. Визначаються можливості негативного впливу розвитку віртуальних співтовариств на національні держави та їхню безпеку.*

**Ключові слова:** національні держави, національна безпека, загрози національній безпеці, віртуальні співтовариства.

Віртуальні співтовариства належать до тих нововведень, які Інтернет відносить до системи суспільних зв'язків у цілому, це те, що може, на думку багатьох авторів, змінити певним чином життя також і поза віртуальною реальністю. Взагалі концепція співтовариств має досить тривалу історію в соціологічному аналізі. Вважається, що її основи заклав Ф. Тонніс у своїх роботах, присвячених розгляду відмінностей між *Gemeinschaft* (співтовариство) і *Gesellschaft* (суспільство) [11]. На думку Тонніса, співтовариство визначається як асоціація, що виникла природним чином і має власні цінності, тоді як суспільство є свідомо сформованою структурою, в основі якої закладена раціональна логіка.

Надалі погляди Тонніса було розвинено багатьма відомими соціальними теоретиками, зокрема А. Етціоні та А. Макінтайром. Про актуальність проблеми розуміння сутності сучасних співтовариств свідчить, наприклад, той факт, що Д. Белл і Е. Н'юбі в ході своїх досліджень знайшли дев'яносто чотири визначення поняття «співтовариство», хоча всі вони, разом з відмінностями, мають і щось загальне. З точки зору цього загального дуже вдалим уявляється визначення Б. Уеллмана: «Співтовариства – це мережі міжособових зв'язків, що забезпечують соціальну взаємодію, підтримку, інформацію, почуття приналежності до групи і соціальну ідентичність» [12]. Проте сучасні співтовариства, у тому числі й віртуальні, не можна розглядати як «клуби за

інтересами», оскільки багато дослідників, наприклад, Дж. Кларк [8], відмічають стійку тенденцію перетворення сучасного «суспільства» на «співтовариство» (сукупність співтовариств).

Цю тенденцію значно посилив перехід до інформаційної культури, що став наслідком розвитку інформаційного суспільства, який пов'язаний не лише із зовнішніми чинниками – створенням людиною нових інформаційно-комунікативних систем і технологій, що мають здатність формувати інтерактивні інформаційно-комунікативні середовища. Але він також викликав трансформацію сутності всієї культури, її духовно-ментальних кодів і мов, появу нової системи соціалізації і формування ідентичності особи. Постіндустріальний світ з його тотальною технологізацією буття, віртуалізацією соціокультурного простору, розширюючи канали передачі соціокультурного досвіду, одночасно «виключає» низку традиційних для соціалізації особи соціокультурних технологій, що забезпечує не лише вирішення завдань адаптації людини до нових життєвих умов, але і до нового розуміння навколишнього світу і нового вибудовування можливостей самореалізації в цьому світі.

З цього приводу Р. Карнейро, як і багато інших сучасних культуроантропологів, зазначає, що розвиток нових інформаційних, комунікаційних і генетичних технологій трансформує зміст понять «інформація, мережі, особа». При цьому він задається запитаннями, які також тривожать багатьох: Що чекає людину у світі, обплутаному інформаційними мережами? Чи буде це суспільство пізнання або суспільство організованої секретності? Чи будуть мережі сприяти демократії або поглибленню соціальних зв'язків? Чи замінять особи громадянськість або братимуть участь в її відродженні? [3].

Слід зауважити, що подібні сумніви мають під собою вагомі підстави. Дійсно, разом з явними технічними і технологічними досягненнями людства спостерігаються і наслідки появи в житті людини протягом короткого проміжку часу величезного числа інноваційних засобів, особливо у сфері комунікацій (у

тому числі і міжособових). Особливою ефективністю по силі своєї дії на людину відрізняються самоорганізуючі простори комп'ютерних інформаційно-символічних світів (віртуальні простори), які чинять вплив на окрему людину, співтовариства, суспільства і людство в цілому.

Віртуальна реальність залежно від контексту і цілей створення може виступати для людини в різних своїх іпостасях: бути інформаційно-комунікативним середовищем і художньо-естетичним простором; створювати ігрову ситуацію і при цьому включати в неї фрагменти реального життя, посилюючи складність розуміння та оцінки того, що відбувається; формувати особливий психологічний стан, що розкриває в людині світ нових емоцій і відчуттів, стирає грані між реальним та ірреальним; бути особливим освітнім середовищем; і, нарешті, виступати квазісоціумом – особливим типом «нереально існуючого» соціокультурного простору, свого роду буттєвим модусом «людини віртуальної» [1].

І це не можна оцінювати однозначно, оскільки, з одного боку, сучасний етап інформаційного суспільства відкриває широкі перспективи розвитку людини, що допускає множинність реальностей, використовує інформаційно-культурні ресурси за допомогою різних технічних і технологічних форм, але при цьому усвідомлює свою «відносну» включеність у ці реальності та визнає первинність реального буття у фізичному і соціокультурному просторі. З іншого боку, існує побоювання того, що комп'ютерні інформаційно-комунікативні середовища (у тому числі віртуальна реальність), що формуються за допомогою технічних засобів, з часом все більше підмінятимуть собою звичайну реальність, зменшуючи усвідомлення «відносності» включеності в них, все більше впливатимуть на формування особи і її ідентичність. І бурхливий розвиток віртуальних співтовариств, на наш погляд, є яскравим прикладом тому.

Термін «віртуальне співтовариство» (*Virtual Community*) запропонував Г. Рейнгольд, який надав йому таке визначення: «Віртуальні співтовариства є соціальними об'єднаннями, які виростають з Мережі, коли група людей

підтримує відкрите обговорення достатньо довго і людяно, для того, щоб сформувати мережу особистих стосунків в кіберпросторі» [4]. Слід зазначити, що сам Г. Рейнгольд є одним із засновників одного з перших віртуальних співтовариств «*The Whole Earth 'Lectronic Link*» (*WELL*).

Активному формуванню віртуальних співтовариств сприяє розвиток нових інформаційно-комунікативних середовищ, які за допомогою унікальних технологій, заснованих на інтерактивності, мультимедійності, глобальності, анонімності, асинхронності, низьких граничних витратах забезпечують комунікації індивідів. Такі «соціальні» об'єднання формуються у міру того, як виникають точки перетину користувачів, що мають загальні інтереси (дискусії, конференції та ін.) або виявляють цікавість до певної теми. На цих базових тезах вибудовуються подальші «зони взаємного інтересу», сприяючи взаєморозумінню і готовності прийняти нові цінності.

Сучасні віртуальні співтовариства можна розділити на декілька основних категорій:

- співтовариства інтересів, які збирають людей з однаковими інтересами (такими, як політичні, соціальні, культурні, економічні тощо) або є спеціалізованими (співтовариства молодих батьків, клуби любителів певних марок автівок тощо);
- ігрові співтовариства, які дають своїм користувачам можливості створювати власне середовище, історії і персонажі в придуманих світах (яскравим прикладом є співтовариство гравців відомої онлайн-гри «*Second Life*»);
- географічні співтовариства, засновані на географічному розташуванні або місцевості (часто такі співтовариства об'єднуються за допомогою локальних мереж);
- співтовариства взаємин, які сформовані навколо певного життєвого досвіду, такого як втрата коханого/ой, діагноз захворювання раком, подолання алкогольної і наркотичної залежності або інші важливі події, де люди можуть ділитися своїм досвідом і обмінюватися думками;

- комерційні співтовариства, де стосунки побудовані на купівлі та продажі онлайн-товарів і послуг. У таких співтовариствах є три відмінні риси: надійне комерційне і соціальне середовище, взаємна підтримка і повноваження на здійснення угод, що дозволяє зробити певні спеціалізовані товари привабливими для продавців, поширюючи, таким чином, базу вже існуючих товарів;
- віртуальні держави, вид віртуальних співтовариств, що окремо стоїть, про який йтиметься нижче.

За допомогою створення віртуальних співтовариств в кіберпросторі створюється унікальна ситуація, що формує певну субкультуру, в якій «втрачають своє значення багато соціальних стереотипів, забобони і статусно-ролеві умовності, що грають роль комунікативних перешкод в реальному житті, оскільки користувач Інтернету не може бачити співрозмовника в кіберпросторі – знати його стать, вік, національне і расове походження, його професію, зовнішність, рівень доходу. Автор може надати цим характеристикам публічний характер, якщо тільки сам того побажає» [7, с. 211].

Це призводить до того, що формується нове покоління людей, які ідентифікують себе з іншими людьми, що одночасно «співіснують» у двох просторах – соціальному і віртуальному, але вважають за краще більшою мірою працювати і відпочивати, спілкуватися і розважатися в мережевому просторі. Причому, цих людей не можна віднести до пригнічуваних меншин або ігнорованих соціумом групам. Віртуальна культура поступово формує особливий тип особи, становлення і розвиток якої багато в чому визначається системою мережевих взаємодій.

Поза сумнівом, особливий вплив віртуальна культура чинить на дітей і підлітків, у яких ще не склалася психіка і для яких створення віртуальних двійників і часта зміна ролей ще більше можуть посилити втрату інтересу до реального життя [6]. Але люди іншого віку також проводять час у віртуальному просторі, спілкуючись в уявній реальності, яка може сприйматися ними як справжня соціокультурна реальність. При цьому чим довше триває їх

перебування у віртуальному просторі Інтернету, тим зрозуміліше, ближче і прийнятніше стають закони інформаційно-комунікативного середовища. Можливо, саме тому програмісти всього світу сьогодні працюють не стільки над досягненням більшої реалістичності зображень, скільки над підвищенням когерентності середовища, посиленням ефекту присутності в іншій реальності

У зв'язку з вищевикладеним важливими є відповіді на два запитання: Які негативні наслідки поширення віртуальних співтовариств можуть бути для суспільства? Які негативні наслідки поширення віртуальних співтовариств можуть бути для держави, в тому числі для національної безпеки?

Відповіді на ці запитання мають «два боки медалі». Так, відповідаючи на перше питання, можна відмітити дві точки зору: песимістичну і оптимістичну. «Песимісти», наприклад, Г. Рейнголд [10] і Дж. Мейровіц [9], вважають, що віртуальні співтовариства роз'єднують людей, оскільки позбавляють їх безпосереднього спілкування, а, крім того, призводять до занепаду моральних засад і етичних норм. Проте ця точка зору швидше є реакцією неприйняття нових видів соціалізації людей в інформаційному суспільстві. «Оптимісти» ж вважають, що виникнення віртуальних співтовариств стало природною реакцією на «голод співтовариства», що виник услід за дезінтеграцією традиційних співтовариств по всьому світу.

При цьому дослідники часто звертаються до ідеї «третього простору», що розуміється як місце, відокремлене як від будинку, так і від роботи, тобто це певні публічні місця в територіальній спільності, такі як кафе, клуби, бари і тому подібне. Оскільки в ході субурбанізації «треті місця» втратили своє значення, то традиційні співтовариства, пов'язані з ними, розпалися. Але потреба в співтовариствах залишилася, і вона змогла реалізуватися завдяки розвитку комп'ютерних мереж і появі віртуальних співтовариств, в яких форми і методи соціальної ексклюзії, наприклад, на ґрунті статі, релігійному, расовому або класової приналежності, втрачають своє значення.

Дійсно, віртуальні співтовариства є місцем, де окрема особа вільна від соціальних бар'єрів, що виникають в результаті фізичного втілення

ідентичності. Проте хотілося б підкреслити, що будь-який член віртуального співтовариства повинен виконувати правила цього співтовариства, інакше він буде з нього «вигнаний», але при цьому співтовариства є практично нерегульованими з боку зовнішніх по відношенню до них і їх членів джерел, вони розвиваються за принципом мережевих просторів, що самоорганізуються. І це – новий тип об'єднання людей. Здавалося б, людей об'єднують загальні інтереси і регулярне спілкування, але при цьому їх комунікації не задані жорсткими рамками (хоча певні обов'язкові правила і існують), і, маючи своє власне ім'я в соціальній реальності, вони отримують в мережевому просторі нове ім'я («нік»), по-новому розподіляють ролі та встановлюють зв'язки, які можуть мати або не мати виходу з віртуального простору в реальний.

Поза сумнівом, це привабливо, не випадково деякі віртуальні співтовариства налічують вже мільйони людей, але в цьому криється і певна небезпека. Адже при цьому часто віртуальність стає характеристикою людини, що поступово втрачає здатність до самореалізації в соціумі; людини, що втрачає свою свободу замість доступу до інформаційно-комунікативних середовищ, у якій відбуваються принципові, глибинні зміни в градації інформації (змішення життєво важливої інформації з фоновією інформацією, достовірною і недостовірною тощо), коли соціокультурний простір починає сприйматися нею як віртуальне середовище, насичене сильним, нерозподіленим потоком різної по своїй цінності інформації. І це величезне збільшення різномірної інформації в культурному полі індивіда, яке при цьому катастрофічно знижується за рахунок скорочення каналів соціальної комунікації (передусім, спілкування) не сприяє соціалізації і розвитку особистості [14].

Це може бути небезпечним. Не випадково нині увагу дослідників притягає як негативний чинник бажання все більшого числа людей проводити все більше вільного часу у віртуальному просторі, а не у реальному світі, де вони можуть і повинні (не лише для суспільства, але і для самих себе) реалізувати власні бажання і виявити свої можливості, тому що культура будь-

якого суспільства завжди тримається на волі та творчості індивідів. Проте для багатьох «людей мережі» це стає непосильним завданням: як відомо, серед найбільш поширених деструктивних явищ, обумовлених впливом комп'ютеризації і віртуалізації соціокультурного середовища на молодих користувачів, виділяється явище «*Internet Addiction Disorder*» (Інтернет-адикція, Інтернет-залежність), яка проявляється в надмірному захопленні комп'ютерними іграми, програмуванням, спілкуванням за допомогою електронної пошти, комунікаціями в *ICQ*, чатах, web-форумах, телеконференціях тощо [1].

Вже сьогодні віртуальний час для багатьох людей стає часом анонімної соціальності, бо у них відбувається поєднання соціального і віртуального часу. Наприклад, проводячи час у віртуальному просторі, людина стає як би асоціальною в «реальності». Але це твердження справедливе лише частково, оскільки в інформаційно-комунікативній мережі ускладнюється загальна картина процесів взаємодії будь-якого рівня, вони переводяться в режим нелінійності й людина в один і той же час може брати участь у віртуальній конференції, спілкуватися в чат-румів, залишати повідомлення у форумі, посилати лист по електронній пошті або *SMS* на мобільний телефон, тобто взаємодіяти і з реально існуючими членами суспільства, і з віртуальними образами. Проте по суті відбувається підміна реального на віртуальне: присутність змінилася відвідуванням, а екзистенція – анонімністю. «Маскарад – діагноз інформаційного суспільства, де що, а не як сказане стає найбільш значущим, де локутивне переважає над іллокутивним, де комунікаційне – інформація більш значуще за комунікативну інформативність», – зазначає С. Лещев [5, с. 117].

Тому суспільство і держава повинні усвідомлювати увесь спектр небезпек і ризиків тривалого знаходження людини в квазісоціумі, брати на себе відповідальність за тиражовані в інформаційно-комунікативних системах культурні форми і практики, моделі поведінки, враховуючи, що якісні характеристики штучних середовищ «задають» соціокультурну програму



розвитку сучасної людини.

Необхідність відповіді на друге з позначених запитань пов'язана з дискусією про вплив віртуальних співтовариств і кіберпростору в цілому на політику. Представники так званого «радикального табору», наприклад, В. Врістон [13], вважають, що віртуальні співтовариства полегшують можливість об'єднання осіб, що ставлять перед собою завдання захоплення влади, у тому числі і незаконного. Це дійсно може представляти загрозу, що продемонструвала діяльність, наприклад, «нових» терористичних організацій, які використовують віртуальний простір як місце спілкування, розробки і обговорення злочинних планів. Таке спілкування набагато безпечніше «фізичних» зустрічей в оффлайн, оскільки може вестися з різних кінців світу, що робить неможливими акції «накриття» членів терористичних організацій у момент їх збору. Подібний досвід цілком може використовуватися іншими групами, що ставлять перед собою безпосередньо завдання захоплення влади.

Також віртуальні співтовариства можуть непомітно підривати деякі державні основи. Уже зараз існують так звані «віртуальні держави», що мають майже усі атрибути державності (герб, прапор, уряд, закони тощо), за винятком території. Але якщо припустити, що громадян якогось з таких держав стане досить багато, то вони за бажання зможуть спільно купити, наприклад, який-небудь острів, створивши таким чином «традиційну» державу. Чи купити ділянку на місяці, оскільки, хто сказав, що територія держави має бути тільки на Землі? А уявимо, що подібних віртуальних держав ставатиме все більше, причому громадяни цих держав відмовлятимуться від свого реального громадянства на користь віртуального.

Тобто традиційні держави можуть цілком імовірно зіткнутися з тим, що багато їх громадян вже не є їх громадянами, живуть за іншими законами, а головне підкоряються іншому уряду. Причому не слід забувати, що формою правління віртуальних держав, як і віртуальних співтовариств взагалі, зазвичай є те, що я б назвав «демократичною теократією», – на чолі знаходиться «бог», тобто головний модератор віртуального простору, слово і рішення якого є

обов'язковим до беззаперечного виконання (інакше член співтовариства просто може бути з нього виключений), але всі інші «громадяни» абсолютно рівні у своїх правах і можливостях, незалежно від свого реального соціального статусу, майнового положення й інших характеристик. Знову ж таки уявимо, що «богом» виявиться людина, котра переслідує антидержавні цілі і має у своєму розпорядженні цілу «армію» слухняних громадян. Приклади так званого «флешмоба» показують, що можна дуже швидко і ефективно організувати велику групу людей для здійснення якоїсь дії.

Адже що таке флешмоб? Це, по суті, коли багато незнайомих, принаймні, в реальному житті, людей відгукуються на чийсь заклик прибути кудись і зробити щось. Важливо відмітити, що подібне можливо тільки у рамках віртуальної культури, оскільки для людей, далеких від неї, подібна поведінка, швидше за все, здасться неприйнятною. Для людей же, що поділяють цінності віртуальної культури, це цілком нормально.

Сам флешмобінг, як рух, безпосередньої загрози, звичайно ж, не представляє, оскільки за правилами його організації він не повинен переслідувати політичних цілей і створювати загрозу громадській безпеці. Але небезпечна сама технологія подібної організації багатьох людей в один час, в одному місці та із загальною кимось визначеною метою. Застосування цієї технології можна бачити в країнах Магрибу.

Флешмобінг є, на наш погляд, дуже ефективною технологією організації громадських безладів в реальному просторі за допомогою використання віртуального і експлуатації цінностей віртуальної культури. Як приклад можна навести таку ситуацію. Уявимо, що хтось організував флешмоб «Поклоніння футбольному богові», ідея якого полягає в тому, щоб на майдані перед урядовою будівлею зібралося декілька сотень людей у формі однієї з футбольних команд, які стали б «возносити молитву» футбольному м'ячу. Разом з цим серед найагресивніше налаштованих фанів футбольної команди-суперника поширюється інформація про це дійство, із закликом не допустити його. З дуже високою мірою вірогідності це призведе до масової бійки, на яку

поза сумнівом відреагує влада, віддавши наказ правоохоронним органам присікти безлади. А тим часом до місця подій прибудуть журналісти з найкритичніше налагоджених по відношенню до уряду ЗМІ, які в потрібний момент по електронній пошті отримали повідомлення про те, що «влада б'є своїх громадян» і відповідний прес-реліз. А тепер уявимо, що подібне організоване не в одному місті країни, а в усіх великих містах. Після такого цілком можлива хвиля безладів, пов'язана з протестом відносно дій влади.

Таким чином, на мій погляд, розвиток віртуальних співтовариств і віртуальної культури може представляти істотну потенційну загрозу для національної безпеки, тим більше, я впевнений, що в недалекому майбутньому з'являться й інші технології організації людей як у віртуальному, так і реальному просторі, які, подібно флешмобінгу, базуватимуться на цінностях і нормах поведінки, обумовлених віртуальною культурою.

У зв'язку з цим уявляється важливим, щоб держави стали брати безпосередню участь в житті віртуальних співтовариств, не відмахуючись від них, як від чогось несерйозного. Зрозуміло, що пряме державне регулювання діяльності віртуальних співтовариств є неприйнятним, та і неможливим. Проте державні органи можуть виступати як партнери в створенні і забезпеченні функціонування цих співтовариств. На практиці це може бути надання віртуального простору на державних порталах (наприклад, за типом *yahoo groups*), проведення різних акцій і конкурсів для членів співтовариств, розміщення соціальної реклами, створення місць безкоштовного доступу для людей, які самостійно не можуть дозволити собі цього тощо. Необхідно, на наш погляд, щоб здійснювався постійний моніторинг діяльності віртуальних співтовариств, а також щоб був створена спеціальна група «агентів впливу», що мають спеціальну технічну і психологічну підготовку, обов'язком яких була б активна участь в житті віртуальних співтовариств як їх постійні члени. Це дозволить, принаймні, мінімізувати ті погрози, які можуть виходити від самого існування і розвитку віртуальних співтовариств.

**Список використаних джерел**

1. *Астафьева О. Н.* Синергетический подход к исследованию социокультурных процессов: возможности и пределы / О. Н. Астафьева. – М. : РАГС, 2002. – 316 с.
2. *Дойч Д.* Структура реальности / Д. Дойч. – М.: Академика, 2001. – 400 с.
3. *Карнейро Р.* Обучение для всех в течение всей жизни и новые программы // Ключи от XXI века : сб. стат. / пер с фр. – М. : Социс, 2004. – С. 168–193.
4. *Кремлева С. О.* Сетевые сообщества / С. О. Кремлева. – Режим доступа : <http://www.follow.ru/print.php?id=116&page=1>.
5. *Лещев С. В.* Коммуникативное, следовательно, коммуникационное / С. В. Лещев. – М. : Едиториал УРСС, 2002. – 172 с.
6. *Скородумова О. Б.* Культура информационного общества / О. Б. Скородумова. – М. : РГСУ, 2004. – 228 с.
7. *Турунок С. Г.* Субкультура Интернет-сообществ // Культура России как ее стратегический ресурс. Тетради Междунар. ун-та (в Москве) : сб. научн. тр. – Вып. 2. – М. : Междунар. ун-т, 2004. – С. 208–221.
8. *Clarke J.* Public nightmares and communitarian dreams: the crisis of the social in social welfare // in S. Edgell, K. Hetherington and A. Warde (eds) *Consumption Matters*. – Oxford : Blackwell, 2006. – 376 p.
9. *Meyrowitz J.* No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behaviour / J. Meyrowitz. – New York: Oxford University Press, 2005. – 229 p.
10. *Rheingold H.* A Slice of Life in My Virtual Community / H. Rheingold. – <http://www.informatik.uk/gnomic/rheingold.html>.
11. *Roszak T.* The Cult of Information: The Folklore of Computers and the True Art of Thinking / T. Roszak. – Cambridge : Lutterworth Press, 2006. – 308 p.
12. *Wellman B.* Community Studies: An Introduction to the Sociology of the Local Community / B. Wellman. – London : Allen and Unwyn, 2002. – 312 p.
13. *Wriston W.* The Twilight of Sovereignty / W. Wriston. – New York : Charles Scribner, 1999. – 290 p.
14. *Xiao Q.* China's Virtual Revolution // Project Syndicate. – [http://www.project-syndicate.org/commentaries/commentary\\_text.php4?](http://www.project-syndicate.org/commentaries/commentary_text.php4?)

***Dziundziuk V. B. Virtual communities: potential threat for national security.***

The article is devoted to forming and realization of public cultural policy in modern terms. Feature of subject and object of public administration in the sphere of culture are examined. Basic principles of public administration of culture sphere and possibility of their implementation are determined.

**Key words:** national states, national security, national security threats, virtual communities.

***Дзюндзюк В. Б. Виртуальные сообщества: потенциальная угроза для национальной безопасности.***

Статья посвящена анализу возникновения и развития виртуальных сообществ. Рассматриваются их различные типы и особенности. Определяются возможности негативного влияния развития виртуальных сообществ на национальные государства и их безопасность.

**Ключевые слова:** национальные государства, национальная безопасность, угрозы национальной безопасности, виртуальные сообщества.