

*В. В. Посохова*

## СПЕЦИФІКА ЖИТТЕКОНСТРУЮВАННЯ КОРИСТУВАЧІВ ЗА ДОПОМОГОЮ СЕРВІСІВ ІНТЕРНЕТ-МЕРЕЖІ

Розглянуто специфіку конструювання особистістю власного життя в інформаційному просторі Інтернет. Здійснено аналіз природи віртуального й реального та визначено місце межі інтернет-простору. Окреслено роль та сутність медіасервісів у процесі життєконструювання. Проаналізовано особливості проектування особистістю свого життя в умовах інформаційного впливу.

*Ключові слова:* життєконструювання, інтернет, віртуальність, реальність, медіареальність, медіасервіси, медіапростір.

*Проблема.* Зважаючи на те, що користування послугами інтернету стало звичною, повсякденною практикою особистості, цілком доречним, на наш погляд, видається аналіз того, як саме інформація впливає на процес життєконструювання та як активність інтернет-користувачів змінює інформаційний простір. Для того щоб сфокусуватись безпосередньо на розгляді специфіки тих інформаційних процесів, що мають місце в межах та за межами віртуального простору, необхідно зупинитись на доречності вживання терміна, віртуального щодо всесвітньої глобальної мережі, адже найчастіше словосполучення “віртуальна реальність” вживають як синонім інтернету.

У рамках філософського дискурсу віртуальність розглядається в різних парадигмальних напрямках. За логіко-епістемологічним аспектом віртуальне розглядається як можливе, що, згідно з “формулою Баркан”, з можливості існування дозволяє імпліцитувати існування можливості. Віртуалістикою визнається існування різних рівнів реальностей, де одна реальність породжує іншу. Щодо віртуальності, то вона виникає в точці сходження різних реальностей природної, особистісної, соціальної, технічної та інших, не зводячи при цьому одну реальність до іншої [4]. Віртуальна реальність, своєю чергою, так само може стати підґрунтям для створення іншої реальності, стаючи для неї константною і забезпечуючи таким чином безперервність процесу породження реальностей. Е. Таратута здійснив семантичний аналіз “віртуальності” та побудував дві семантичні моделі – “платонівську” та “аристотелівську”. Перша ґрунтується на розмежуванні реального й ідеального, друга – актуального і потенційного. Разом з тим обидві моделі сходяться в тому, що існує розмежування між сутнісним (дійсним) і тим, що має бути (повинним) [11, с. 23].

Довгий час поняття віртуального й реального вживалися сепаровано. Їх поєднання дало змогу розширити межі сприйняття світу та особистості в ньому. Віртуальна реальність означає існування можли-

вих світів, але не реалізованих (природна віртуальність) або правдоподібних, штучно створених, симуляційних (штучна віртуальність) [9]. На наш погляд, доцільно зупинитись на розгляді особливостей віртуальності з позицій її природності та штучності задля того, аби визначити в ній місце інтернет-мережі і на підставі цього проаналізувати специфіку життєконструювання за допомогою її сервісів.

Природна віртуальність протиставляється актуальній дійсності, є “можливою”, потенційною, хаотичною, такою, що здатна актуалізуватися в дійсності (девіртуалізуватися) за умов біфуркаційних (стрибокподібних) наукових переходів та розгортається переважно в науці. Штучна віртуальність, у свою чергу, існує не в межах потенційного, а в актуалізованій дійсності, яка опредмечена людиною (аудіовідеовізуалізована техніка). При цьому головною відмінністю артефактів аудіовізуального ряду (презентантів віртуальної реальності) від звичних предметних і технічних є те, що вони претендують на відтворення актуальної реальності, тоді як звичайні представляють безпосередньо себе.

Саме можливість відтворення штучною віртуальністю актуальної дійсності до рівня злиття з останньою провокує більшість питань сьогодення. Стає зрозумілим, що в сучасних умовах співіснування штучної віртуальної реальності з актуальною дійсністю не лише позначається на повсякденному житті особистості, а певним чином змінює його. В першу чергу це пов'язано з тим, що життєконструювання користувачів інтернету відбувається з опорою на одержану інформацію, правдивість та достеменність якої може бути різною, а отже, закріплення певних комунікативних практик відбувається в опозиційному протистоянні істини та брехні на противагу можливого і дійсного, що є характерним для природної віртуальної реальності. Штучна віртуальність вже задає особистості як проєкту новий культурний контекст. Тим самим вона претендує не на об'єктивну істину, а на бажану, правдоподібну.

Водночас природна віртуальність виникає внаслідок специфічного способу мислення, що припускає поліваріативність її розвитку [10]. Слід також зазначити, що ефективність штучної віртуальної реальності залежить не лише від того, хто безпосередньо є її творцем (віртуалізатором), а й від реципієнта, що сприймає створену продукцію. Штучна віртуальність стає реальністю завдяки повсякденній діяльності користувачів, що здатні не лише пасивно сприймати надавану інформацію, але й активно наповнювати її власним контентом, про що йдеться далі.

Слід зауважити, що спроби концептуалізувати поняття віртуальності в рамках філософського дискурсу не оформилися в готові рішення. Саме тому й досі немає одностайного погляду на феномен віртуальності, внаслідок чого постійно виникає провокаційне питання, чим же є віртуальність в житті особистості – *потенційністю* Virtuality чи *безплідністю* Virtueless?

Віртуальність сама по собі постулює власну сепарованість, дійсність, що існує за межами повсякденності. Віртуальність – це “стан” реальності, що є трансцендентним, уявним, неможливим за законами актуальної реальності, буттям в іншому вимірі сприйняття, що не підкріплюється досвідом, але конструюється довільно, спонтанно, миттєво. При цьому сама категорія віртуальності є відносною, оскільки визначається шляхом співвіднесення з категорією константності. Належність до віртуального визначається тим, що базується в якості константної реальності. Саме на цьому акцентує увагу Жіль Дельоз, вживаючи словосполучення “реальність віртуального”, змінюючи тим самим фокус сприйняття віртуального в класичному розумінні. Це також активно використовує М. Кастельс, котрий, розглядаючи специфіку нової опосередкованої комп’ютерними технологіями комунікації, акцентує увагу на тому, що “...головним є не формування віртуальної реальності, а розвиток реальної віртуальності” [3].

З появою і впровадженням комп’ютерних технологій у життя людини почалося активне експлуатування терміна віртуальної реальності з метою розмежування подій, що відбуваються в межах інтернет-простору, від її актуального життя. Це мережа, в якій сама реальність є поглинутою образами штучно створеного світу. Інтернет внаслідок описаного нами вище злиття техніки з актуальною дійсністю інтегрується в реальність, симулятивно її підмінюючи. Разом з тим з огляду на означені вище особливості реальності як буття в усіх її проявах та віртуальності як стану її сприйняття стає очевидним, що означення подій медіасередовища як віртуальних є не зовсім коректним.

Доцільнішим видається вживання в цьому випадку терміна, що пропонується медіафілософським напрямом, а саме – медіареальність. Слово “медіа” походить від латинського *medius* – середній, той, що знаходиться посередині. В тлумачному словнику з комунікативістики зафіксований термін “медіатована реальність”, що означає “образи, які виникають під впливом ЗМІ”. З цього зрозуміло, що сутністю цієї реальності є медійні образи дійсності. Головним є питання, чим є медіасервіси для користувачів інтернет-простору – звичайним відображенням реальності чи засобом її конструювання? Доцільно зупинитись на розгляді ролі медіасервісів у житті особистості. Якщо визначити медіасервіси як посередники, наявність яких не є їх буттям, оскільки вони є тим, що представляють, то стає очевидною і зрозумілою їх несамостійність. В широкому розумінні медіа виступають середовищем, котре опосередковує взаємовідносини людей між собою та зі світом. “Посередника немає, так само як і є, його реальність в тому, щоб бути нереальним, а бути видимістю реальності” [7].

Інтернет-середовище завдяки своїй специфічності стає саме таким посередником, який стає видимістю реальності. Перебуваючи у просторі всесвітньої глобальної мережі, особистість живе нереальним

життям, яке неможливо передбачити, спрогнозувати, а уявленнями реального, не спілкуванням, а думкою спілкування. Інтернет дає користувачеві відчуття того, що він здатен контролювати події, які відбуваються навколо, і мати від цього задоволення. Саме таке життя стає більш значущим, реалістичнішим, цікавішим. Особистість прагне поринути у справжні емоції, осягнути себе, розкритися, зрозуміти свої прагнення та бажання, відчути взаємну ширість оточуючих.

*Мета статті:* з'ясувати специфіку життєконструювання за допомогою мережі Інтернет.

Сучасна особистість не спирається на готову ментальну модель реальності, в якій вона існує. Вона є мобільною щодо сприйняття та обробки інформації, постійно її переглядаючи та формуючи. З одного боку, медіасервіси виконують роль посередника між людиною і світом, стаючи реальністю зі своєю істиною, а з другого – є засобом організації спільної взаємодії, що створює реальність, в якій народжується істина. Хайдегер вважає: “Сутність істини відкривається як свобода. Свобода є екзистентним, вивільняючим допущенням буття сушого” [7]. Істиною медіального засобу є та дійсність, яку цей засіб допустив до буття. Медіатеоретик М. Маклюен зазначає, що “Medium is the message” є засобом повідомлення, є власне повідомленням. Реальність знаходиться в самому тексті, стосовно якого виникають різні інтерпретації [5].

Цікавою видається і думка Н. Лумана, який не розглядає реальність як таку, що існує сама по собі і яку висвітлюють засоби масової інформації. У просторі його наукових пошуків, з одного боку, знаходиться “реальна реальність” мас-медіа, що базується на комунікативних практиках медіасервісів, а з другого – “реальність, що спостерігається як те, що конструюють медіасервіси в якості реальності. Він висуває гіпотезу, що мас-медіа виконують функцію самоспостереження суспільства, розглядаючи реальність не як таку, що відображається медіасервісами, а в якості такої, що конструюється завдяки їм.

Отже, існування різних поглядів на медіареальність і ті сервіси, які вона продукує та якими користується особистість, дають змогу підкреслити, що відбувається взаємовплив, взаємообмін інформацією між особистістю та медіасередовищем. Інформація не є нейтральною. Особистість у сучасному світі не може залишатись осторонь інформаційного обігу. З появою всесвітньої глобальної мережі питання інформаційного впливу на життя особистості стало надзвичайно актуальним. Оскільки для того щоб отримати та передати інформацію не потрібно докладати особливих зусиль, то, власне, не виникає й опору щодо її сприйняття. Збільшується кількість так званих комунікантів, що дістали назву “офісний планктон”. Це ті користувачі, що некритично, пасивно сприймають інформацію, в яких виникає апатія до того, що їх без-

посередньо оточує. П. Слотердайк та Д. Кампер вводять термін “сидіння” задля того, щоб підкреслити кількість інформації, яка надходить, і пасивність тих, хто її споживає. Текстова інформація підкріплюється аудіовізуальними ефектами, які підсилюють зміст викладеного і тим самим полегшують його засвоєння, та набуває статусу інформаційної події. Інформаційне навантаження, спричинене гіперкомунікацією, цілком очевидно, не може не позначатись на процесі життєконструювання особистості.

На перший погляд, здається, що ми існуємо в інформаційну епоху. Однак кількість не є тотожною якості. Більшість інформації, якою наповнюється інформаційний простір, виявляється просто непотрібною користувачеві. Реалією сучасного інформаційного суспільства є дефіцит інформації, необхідної для ефективного життєздійснення особистості. Інформація стала доступною й розповсюдженою. Вона наповнює все наше буття, позначаючись на життєконструванні. Стають актуальними питання, що стосуються збалансованого, помірнього споживання інформації, здатності користувачів орієнтуватись у потоці повідомлень та виокремлювати лише необхідну інформацію (так звана “інформаційна дієта”). Головною вимогою до інформації, що надходить, стає визначення її достовірності. І це цілком зрозуміло, оскільки ми не довіряємо, сумніваємось у тому, що постійно експлуатує наші аудіовізуальні канали. Адже і власне конструювання життя в сучасних умовах відбувається переважно з опорою на них, тоді як інші просто репресуються.

Ще У. Ліпман зазначав, що медійні повідомлення констатують факт події, яка відбулася, нівелюючи власне саму подію. Ж. Бодріяр зауважував, що сучасна техніка допомагає особистості мати більше часу лише для того, “щоб зв’язати його з опосередковуючою все і вся пуповиною автореферентних екранів”, що пропонують не реальну подію, а інсценовану медіа. Кобо Абе у своєму романі “Людина-ящик” намагався наголосити на тому, що інформація не просто впливає на особистість, а руйнує її [1].

Стає зрозумілим, що власне життя ми вибудовуємо з опорою на інформацію, здебільшого зчитану з екранів комп’ютерних моніторів, сотових телефонів, телевізорів, яка є фрагментованою та надлишковою. Ми переважно скануємо цю інформацію. Зважаючи на об’єм та особливості передачі інформації, головним стає те, щоб інформаційний потік був безперервним і швидким. Особистість постійно намагається зіставляти події з інформацією про події. Обсяг і зміст інформації, яка наповнює життєвий простір, певним чином позначаються на тому, як ми конструємо життя, які практики виникають при цьому та як вони закріплюються. Попри те, що нинішня епоха позиціонується як інформаційна, спостерігається, як це не дивно, дефіцит інформаційної якості, що замінюється її кількістю. Дебор наголошує на підкоренні суб’єкта об’єктом, що споглядає: “чим більше він споглядає, тим

менше він живе” [2]. Він є обмеженим у власних можливостях. Повнота та насиченість життя його подієвої забарвленості сприймаються ним частково, не в повному обсязі, вибірково.

Згадаймо сакраментальну тезу німецького медіатеоретика Н. Больца: “Коли машини не думають, людина теж не думає”. Цим він хотів змінити вектор звичайного сприйняття медіа, підкресливши її домінуючу позицію. Не ми користуємось медіа, а медіа – нами, постійно підкріплюючи ілюзію зворотного. З’являється так звана “технологічна людина”, що вже не здатна звільнитись від власних винаходів. Те, що на початку було створене з метою набуття статусу господаря, перетворило людину на підлеглого, змінивши становище того, хто управляє, на того, ким управляють. Аналізуючи життя постсучасної особистості, яке нерозривно пов’язане з технічними пристроями, можна дійти висновку, що власне ступінь її свободи вимірюється здатністю існувати поза ними.

Ми всі стаємо пасивними споживачами продукції, яка виробляється із застосуванням високих технологій, продукції, котра часто випереджає потреби споживачів, які ще не актуалізувались, формуючи тим самим новий ринок передусім продуктів через велику конкуренцію та боротьбу за споживача і стимулюючи виникнення споживчих інтересів до відповідних товарів. Будь-яка технологічна новинка сьогодні не задовольняє потребу в собі, а формує потребу безпосередньо своєю появою. Таким чином, ми існуємо в епоху не просто стрімкого розвитку технологій, а технологій на випередження потреб, посттехнологій.

З погляду феноменології, реальність конструюється на основі пізнавальної активності особистості. Опановуючи нові виміри реальностей, ми отримуємо певну інформацію, на підставі якої “формуємо уявлення про світ, який ми не знаємо, який ми вперше вчимося не тлумачити, а конструювати” [6]. Життєконструювання з опорою на інтернет-сервіси нагадує довільне ковзання, яке вимагає певного рівня майстерності і разом із тим є вільним самовираженням, розширенням меж власних можливостей, оскільки будь-яке текстове повідомлення може сприйматись, набуваючи сенсу, або не сприйматись, залишаючись поза межами реальності.

Конструювання життя за допомогою медіа-сервісів стає можливим виключно на підставі інтерпретацій текстових повідомлень, що стає підґрунтям для набуття досвіду комунікативної взаємодії. П. Рікер зазначав: “Інтерпретувати означає розгорнути нові зв’язки, що установлюються дискурсом між людиною та світом” [8, с. 114]. Інтерпретація текстових повідомлень дає можливість для їх повнішого, ширшого розуміння.

*Висновки.* Отже, стає зрозумілим, що сервіси, якими особистість користується в інтернет-мережі, стають частиною нашого повсякденного життя, впливаючи тим самим на те, як ми конструємо світ. “Всесвітня павутина” дає особистості можливість миттєвої комунікації

з необмеженою кількістю користувачів, спонукаючи тим самим до діалогу із Всесвітом. В інтернеті кожна окрема особистість бере участь у конструюванні світу, і ця конструкція може унікально відображати індивідуальне життя кожного. З метою ефективного життєконструювання ми повинні навчитись розуміти повсякденну реальність з усіма її вимогами та викликами.

Існуючу медіареальність неможливо розглядати з позиції навантаження на неї позитивних чи негативних функцій. Вона є буттям, в якому суспільство існує на даному етапі свого розвитку. Буттям, яке ми маємо сприймати як таке. Це робить очевидним те, що більшість запитань стосовно розкриття специфіки медіареальності буде вичерпано лише тоді, коли ми сприйматимемо медіареальність не в якості посередника між людиною і технологічним пристроєм, а як повідомлення, наповнене змістом, що потребує осмисленого сприйняття. Можна сказати, що медіасервіси створюють реальність нинішньої епохи, власне вони є реальністю. Медіа-простір намагається передавати значуще текстове повідомлення, спрямоване на те, щоб стати реальністю. Сучасні комп'ютерні технології дають змогу створювати медіареальність, що змінює часові та просторові уявлення, впливає на життя особистості, її вибір, та особливості життєконструювання.

#### *Л і т е р а т у р а*

1. Абэ К. Человек-ящик / К. Абэ // Иностранная литература. – 1976. – № 8.
2. Дебор Э. Ги. Общество спектакля [Электронный ресурс] / Э. Ги. Дебор; пер. с фр. Б. Немана. – Режим доступа: <http://avtonom.org>
3. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. Культура реальной виртуальности [Электронный ресурс] / М. Кастельс. – Режим доступа: [www.gumer.info/bibliotek/Buks/Polit/kastel/index.php](http://www.gumer.info/bibliotek/Buks/Polit/kastel/index.php)
4. Кеннет Дж. Герген. Сотовый телефон и отсутствующее присутствие / Дж. Герген Кеннет // Постнеклассическая психология. – 2005. – № 1 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://narrativepsy.narod.ru>
5. Конев В. А. Медиа-реальность и реальность медиа / В. А. Конев // Вестник Самарской гуманитар. академии. – 2009. – № 2 (6). – С. 3–10. – Серия “Философия. Филология”.
6. Красноярова О. В. Медиареальность в постмодернистской интерпретации. Массовая коммуникация и методология [Электронный ресурс] / О. В. Красноярова // Известия ИГЭА. – 2007. – № 4 (54). – С. 16–22. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru>
7. Носов Н. А. Словарь виртуальных терминов / Н. А. Носов // Труды лаборатории виртуалистики. – 2000. – Вып. 7. – М. : Путь, 2000. – 69 с. – Труды Центра профориентации.
8. Ricœur P. Signe et sens / P. Ricœur // Encyclopedia Universalis. – 1971. – P. 114.
9. Саяпин В. О. Компьютерная реальность как новейшая форма виртуального / В. О. Саяпин // Вестник Тамбов. гос. техн. ун-та. – 2006. – Т. 12, № 3Б. – С. 904–907.
10. Саяпин В. О. Проблема классификации и поиск общего основания виртуальных реальностей / В. О. Саяпин // Актуальные инновационные

исследования: наука и практика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.actualresearch.ru>

11. *Таратута Е. Е.* Философия виртуальной реальности / Е. Е. Таратута. – СПб., 2007. – 147 с.

**Посохова В. В. Специфика жизнеконструирования пользователей при помощи сервисов интернет-сети**

Рассмотрена специфика конструирования личностью своей жизни в информационном пространстве Интернет. Проведен анализ природы виртуального и реального, а также обозначено место и границы интернет-пространства. Определены роль и место медиасервисов в процессе жизнеконструирования. Проанализирована особенность проектирования личностью своей жизни в условиях информационного влияния.

*Ключевые слова:* жизнеконструирование, интернет, виртуальность, реальность, медиареальность, медиасервисы, медиaproстранство.

**Posokhova V. V. The Specific Features of Users' Life Building via Online Network Services**

The article deals with the specific features of person's life building in the Internet information area. The nature of the virtuality and the reality is analyzed and the place and the bounds of Internet space are depicted. The role and place of media services in the life building process are outlined. The specific features of person's life planning under the circumstances of information impact are analyzed.

*Key words:* life building, Internet, virtuality, reality, media reality, media services, media space.

© **Посохова В. В.**

*В. М. Тарадайник*

**ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ ДИТИНИ  
ЗА ДОПОМОГОЮ ІНФОРМАЦІЙНО-СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ**

Зроблено спробу виявити вплив соціальних мереж на поведінку дітей молодшого підліткового віку в шкільному колективі на сучасному етапі розвитку освіти в Україні. Розглянуто мотивацію користувачів соціальних мереж та основні психолого-педагогічні аспекти розвитку дитини за допомогою інформаційно-соціальних мереж. Зроблено висновок, що соціальні мережі приваблюють молодших підлітків доступністю інформації про інших та їхню активність, простотою налагодження контактів. Порівняння інтенсивності користування соціальними мережами серед дітей, які мають різний соціометричний статус у класі, показало, що інтернет-спілкування полегшує процес утвердження себе в колективі. Зауважено, що “зірки” занадто захоплені мережею, і це знижує їхнє прагнення спілкуватися з однолітками.

*Ключові слова:* соціальні мережі, інтернет-середовище, молодші підлітки.