



Л. М. Городенко,
д-р наук із соц. комунік.

УДК 007: 304: 001+004.738.5+659.4

Деструктивні (інмутаційні) процеси у мережевій комунікації

У статті розглядаються інмутаційні процеси поведінки індивіда під впливом мережевої комунікації і в середовищі мережевого спілкування, а також здійснюється спроба класифікації деструктивних форм мережевої інмутації.

Ключові слова: соціальні комунікації, мережева комунікація, інмутація, спілкування, психологія спілкування.

Мережева комунікація як явище сьогодення є складною різнорівневою структурою, що характеризується як позитивними, так і негативними феноменами. Серед негативних ознак мережевого спілкування віднедавна виділяють явище інмутації. *Актуальність* статті визначається процесами зміни поведінки індивіда на гірше під дією засобів масової комунікації, зокрема їхнього мережевого складника.

Мета статті – встановлення головних інмутаційних поведінкових ознак під впливом і в середовищі мережевих комунікацій.

Відповідно до поставленої мети формулюємо такі *завдання*:

- розглянути інмутаційні процеси поведінки індивіда під впливом мережевої комунікації та в середовищі мережевого спілкування;
- класифікувати деструктивні форми мережевої інмутації.

Психологічний складник завжди характеризував і супроводжував процеси спілкування. Хоча у модельних схемах він і не знаходить свого відображення, у практиці психологічні та соціальні установки й упередженості апіорі зумовлюють передумови налагодження діалогу. Відповідно до ходу переговорів в індивіда формуються уявлення про предмет розмови та про співрозмовника. Успішність діалогу визначається реакціями співбесідника, а також впливом на думки особистості.

Серед ознак мережевої комунікації, що викликають нині чимало дискусій у професійних колах, є інмутація під впливом масової комунікації. Наукове поняття, введене у теорію соціальних комунікацій українським вченим О. Холодом, синтезує ознаки впливу масової комунікації та психологічні аспекти спілкування. Науковець під інмутацією під впливом масової комунікації розуміє зміну поведінки на гірше тієї маси людей (аудиторії), яка безпосе-

редньо чи опосередковано пов'язана зі сприйняттям продукції або її обговоренням і оцінкою; процес зміни на гірше аксіологічних систем і моделей (сценаріїв) поведінки учасників масової комунікації під впливом її продукції [1, с. 14]. Такі теоретичні нововведення у теорії соціальних комунікацій мають як своїх прихильників, так і наукових супротивників. Ми не будемо вступати у науковий дискурс щодо термінологічно-означального наповнення чи психологічних особливостей інмутації у теорії соціальних комунікацій, ми запозичимо цей термін у професора О. Холода як аксіоматичний й екстраполюємо та адаптуємо його до системних і структурних ознак мережевої комунікації. Ми схильні до деякої трансформації поняття інмутації у теорії мережевої комунікації. Інмутаційні процеси, що частково супроводжують мережеве спілкування, спричиняють зміни поведінки, у першу чергу, особистості у віртуальному середовищі, а вже згодом – у групі (чи в соціальній спільноті). Інмутація не є унікальною ознакою мережевої комунікації, проте під впливом мережевих інформаційно-комунікаційних технологій вона видозмінюється, набуваючи власних характеристик.

У випадку, коли комунікація здійснюється у формулі «медіа – аудиторія», виникають, на думку науковця О. Холода [1–2], мутаційні та інмутаційні поведінкові наслідки. Якщо слідкувати за науковою логікою професора О. Холода, зміна поведінки індивіда під впливом ЗМК на краще є мутацією, тоді як деструктивні ознаки поведінки під впливом медіа вважаються інмутацією особистості. Ми схильні розглядати трансформацію поведінки індивіда під впливом мережевої комунікації у триаді, виділеній дослідницею Т. Клінковою: мутація – інмутація – наслідки маніпуляції, «а мутація та інмутація – два діаметрально протилежних поняття» [3, с. 105].



Професор О. Холод розглядає інмутацію винятково з позиції соціальної комунікації, тоді як ми вважаємо цей процес категорією психологічною, зокрема складником у системі адикцій (чи в межах наших наукових досліджень – інтернет-адикцій). Одночасно науковець О. Холод акцентує увагу на мережевих технологіях інмутації, зокрема виділяє такі: технологія електронних мереж (технології блокування, технології еротичних і порносайтів, технології розповсюдження рефератів і дипломних робіт), а також технології мобільного зв'язку [2, с. 38].

У психології широко використовуються філософські поняття, що становлять її методологічну базу, а також розробляються власні поняття, які «поділяються на загальнопсихологічні (образ, діяльність, мотив, спілкування, особистість тощо) і часткові» [4, с. 76]. Таким чином, інмутація, відповідно до цієї класифікації, має безпосередній зв'язок із загальнопсихологічною категорією, зокрема з поняттями «особистість», «спілкування», «мотив» і «образ».

Ми вважаємо, що мережева комунікація через такі специфічні й трансформовані ознаки, як анонімність, загальнодоступність, віртуальність є найбільш зручним і простим середовищем інмутаційних процесів. Зазначимо, що відповідно до статистичних даних різних аналітичних та моніторингових агенцій (наприклад, Internet World Stats, InMind, GfK, агенція Nilsen й ін.), інтернет є одним з найбільших і найдинамічніших глобальних ЗМК, і така властивість, як масовість, є невід'ємною ознакою мережевої комунікації. Тому запропонований професором О. Холодом термін «масовий характер інмутації суспільства» як «процес формування негативних установок особистості й суспільства та їхніх аксіологічних систем і моделей (сценаріїв) поведінки через усі можливі соціальні канали, або такі, що стосуються широких верств населення» [1, с. 5] щонайточніше передає сутність інмутації у мережевій комунікації.

Спілкуючись у мережі, індивіди обмежені технологіями, не можуть опиратися на візуальні, сенсорні та інші відчуття і тому формують образ про співрозмовника винятково через запропоновані комунікантом ідентифікатори. Соціальні установки, які є невід'ємними у ході міжособистісної комунікації чи при отриманні інформації через комунікаційні канали (книги, періодика, телебачення, радіо тощо), трансформуються у мережевому середовищі. Якщо взяти за основу те, що соціальна установка є «виявом ціннісної орієнтації у формі соціально детермінованої схильності особистості чи групи до задалегідь визначеного відношення – позиції

стосовно даного об'єкта (людини, явища, події) [4, с. 177], то інмутація у мережевій комунікації характеризується такими компонентами: емоційність, когнітивність, готовність до дій. Варіювання соціальними установками у мережевому середовищі дає змогу певним чином керувати поведінкою людей, підвищувати чи понижувати ефективність впливу на думки аудиторії чи ціннісні орієнтири.

Для багатьох користувачів мережеве і соціальне середовище стали тотожними поняттями. Людей приваблює можливість активно впливати на нього, змінюючи його відповідно до своїх потреб, а також відсутність чітко визначених і встановлених меж. Спроби організації та нормування (чи регламентування) відносин між власниками мережевого ресурсу та відвідувачами для незначної частини віртуальної (як і реальної) спільноти, є інмутаційним фактором, оскільки стимулюють бажання обійти правила чи доказати їхню недосконалість і непотрібність. Найбільш яскраво вираженою мережевою кастою, інмутованою під впливом протесту у мережевій комунікації, є хакери. Більшість їхніх дій має аморальний та асоціальний характер, спрямований на заперечення і, як наслідок, руйнування інформаційних, комунікаційних та інших мережевих структурних одиниць.

Категоріями інмутаційної поведінки, на нашу думку, можна вважати і спроби глибокого уособлення особистості з вигаданим віртуальним образом, коли змінюються демографічні і соціальні детермінанти. Комунікація від вигаданого «я», але представлення як реального, створює у співрозмовників ілюзію і, як наслідок, може створити хибну систему стереотипів про комунікацію в мережі і негативно вплинути на розуміння віртуального діалогу.

Інмутація у мережевій комунікації може виникати і через змістове наповнення сайтів. Зокрема, контент, що має ознаки тероризму, порнографії, пропагування насильства, расової, статевої чи іншої дискримінації, створює підґрунтя для негативної зміни поведінки як окремих індивідів, так і в групах загалом.

Свобода слова і висловлювань, яка нині вважається найвищим досягненням мережевої комунікації у напрямі реалізації прав людини, одночасно зумовлює варіативність інмутаційної поведінки особистості. Тобто, можливість поширювати у глобальних масштабах будь-якої інформації, у т.ч. й засекреченої, стимулює оприлюднення як державних таємниць, так і приватної інформації, що може зашкодити особистості.

Наслідком інмутації під впливом мережевої комунікації є формування системи мобільної та інтернет-адикції. Залежність від новітніх тех-



нологій вважається медиками і психологами хворобою сучасної людини. Адиктивна поведінка є різновидом девіантної поведінки, при якій деякі дії особистості не відповідають ustalеним традицією чи нормами правилам; це свого роду згубна звичка, від якої складно або неможливо відмовитися. Інтернет-адикція як феномен психологічної залежності від світової мережі інтернет проявляється у формі відходу від реальності, при якому процес комунікації та проведення часу у віртуальному середовищі «затягує» індивіда настільки, що він стає не в змозі здійснювати повноцінну соціальну діяльність і функціонування у реальному світі.

Однією з важливих комунікаційних функцій сучасної мережевої комунікації є ігрове спілкування. Ми схильні розглядати мережеву ігрову комунікацію як комунікацію у віртуальних іграх і створення віртуального ігрового образу відповідно до умов та положень конкретного ігрового середовища. Причому віртуальне ігрове середовище може створюватися як на основі комп'ютерної, так і на основі ролевої гри, що передбачає виконання деяких завдань як у реальному, так і в віртуальному світі. Для реалізації такого спілкування учасники створюють віртуальні ігрові образи, намагаючись приховати свою справжню сутність. Проте під впливом віртуального ігрового середовища часом інмутує поведінка учасників, результатом чого навіть можуть бути асоціальні дії гравців у реальному житті. Найгучнішою вважається трагедія 1999 р., коли двоє підлітків розстріляли дванадцять однокласників, вчителя і поранили ще кілька людей, розкидаючи саморобні гранати. Після цього покінчили життя самогубством. У знятому перед тим фільмі один з них говорить, що відбуватиметься щось на зразок «думу» [5]. Кількість випадків, пов'язаних зі згубною дією ігрової залежності, постійно збільшується. Громадськість часто виступає із закличками до виробників віртуальних комп'ютерних розваг зменшити відсоток насильства у сценаріях, проте позитивні зміни досі відсутні.

Іншим наслідком інмутації під впливом мережевої комунікації ми схильні вважати таке явище, як тролінг – надсилання провокаційних повідомлень для самопрезентування і самоутвердження себе в мережі [6]. Віртуальні хулігани (тролі) ставлять собі за мету розсварити віртуальне товариство (спільноту, об'єднану навколо якогось мережевого ресурсу), створити конфліктну ситуацію між учасниками товариства. Вони, як правило, завжди діють анонімно й, на думку психологів, отримують задоволення від самого процесу, а не від результату [6]. Інмутаційним різновидом тролінгу ми схильні вважати «флейм» – обмін повідомленнями у

місцях багатокористувацького мережевого спілкування (форуми, чати, соціальні мережі) у вигляді словесних воєн, які часто не мають стосунку до первісної причини суперечки. Як правило, такі повідомлення спрямовані на подальше нагнітання сварки [7].

Незважаючи на наявність групи чітких установок, спрямованих як на особистісну, так і масову інмутацію, в індивідів часто спрацьовує захисна реакція на подразники. Це проявляється як спроба перевірки достовірності інформації; ігнорування провокаційних повідомлень; свідоме обмеження спілкування у мережевих ресурсах та ін. Така теза підтверджується сформульованим професором О. Холодом законом єдності інмутації та мутації: зменшення сили інмутації тягне за собою збільшення сили мутації, хоча у своєму взаємозв'язку обидві мікросистеми не змінюють структури макросистеми маніпуляції [2, с. 47]. Таким чином, мережеві комунікації здійснюють не тільки негативний вплив на формування системи цінностей індивіда, вони є активним засобом мутаційних процесів. Утім ця ідея є темою іншої статті.

Висновки. Інмутація у мережевій комунікації виникає у процесі спілкування, а також надмірного захоплення індивідом віртуальною реальністю. Процеси негативної зміни у поведінці індивіда спостерігаються як через незадоволення користувача деякими технічними засобами мережевої комунікації (приміром, застаріла модель стільникового телефону чи комп'ютера, низька швидкість каналів інтернет), так і через неповну реалізацію комунікаційних потреб (невміння віднайти і відсортувати потрібну інформацію в інтернеті, невміння налагодити спілкування у соціальних мережах, надмірні очікування від спілкування у віртуальному середовищі, неможливість пройти ігровий рівень тощо). На нашу думку, інмутація як ознака мережевої комунікації проявляється ще й у наявності та вільному доступі у мережевому середовищі величезної кількості сайтів асоціального спрямування: порнографічних, сепаратистських чи терористичних.

Проаналізувавши інмутаційні трансформації поведінки особистості чи групи під впливом мережевої комунікації, ми пропонуємо таку її класифікацію:

- *образна* інмутація виникає під впливом видозміни соціальних, демографічних, гендерних та інших ідентифікаторів особистості і виявляється у створенні негативних характеристик власного «я»;

- *ігрова* інмутація є наслідком надмірного захоплення індивіда чи групи людей віртуальними іграми, а також формування негативного



образу під впливом ігрового мережевого середовища;

- *комунікаційна* інмутація – результат максимальної інтеграції людини до віртуальних спільнот, а також виникнення залежності від постійного спілкування у соціальних мережах, блогах, на форумах та інших інформаційно-комунікаційних ресурсах;

- *асоціальна* інмутація з'являється у групі населення, схильної до асоціальної поведінки у реальному житті, збудниками якої є різні сайти, що містять інформацію відповідного характеру (терористичного, порнографічного спрямувань, расова, гендерна, соціальна та ін. дискримінація тощо).

1. *Холод О.* Масовий характер інмутації суспільства // *Теорія інмутації суспільства: pro et contra* / за ред. О. Холода. – К. : КиМУ, 2011. – С. 5–78.

2. *Холод О.* Комунікаційні технології (у теорії інмутації) / О. Холод. – К. : КиМУ, 2010. – 147 с.

3. *Клінкова Т.* Місце мутаційних та інмутаційних процесів в політиці як моделі соціальної комунікації // *Теорія інмутації суспільства: pro et contra* / за ред. О. Холода. – К. : КиМУ, 2011. – С. 98–106.

4. *Психологічний* словник / за ред. В. Войтка. – К. : Вища школа, 1982. – 216 с.

5. *Литовченко А.* Реальність проти віртуальності // *Персонал-плюс*. – 2008. – № 16. – 24–30 квіт.

6. *Donath J.* 1999. Identity and Deception in the Virtual Community. In *Communities in cyberspace*, edited by M. A. Smith and P. Kollock. London; New York: Routledge. Suler [Електронний ресурс]. – URL: <http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html>.

7. *Флейм* // Вікіпедія / [Електронний ресурс]. – URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Флейм>.

Подано до редакції 15. 10. 2014 р.

Horodenko Lesia. Destruction (inmutation) processes in the network communication.

The article deals with the inmutation processes of individual's behaviour under the influence of the network communications and network environments, attempts to classify the destructive forms of network inmutation.

Keywords: social communication, network communication, inmutation, communication, communication psychology.

Городенко Л. М. Деструктивные (инмутационные) процессы в сетевой коммуникации.

В статье рассматриваются инмутационные процессы поведения индивида под влиянием сетевой коммуникации и в среде сетевого общения, а также делается попытка классификации деструктивных форм сетевой инмутации.

Ключевые слова: социальные коммуникации, сетевая коммуникация, инмутация, общение, психология общения.

