

3. **Миле Ж.-Ф.** Опыт как само-техника. Читая Фуко / Ж.-Ф. Миле // S/Λ'97. Социологический постмодернизм. Альманах Российско-французского центра социологических исследований Института социологии Российской Академии наук. – М.: Институт экспериментальной социологии, 1996. – С. 98–121.
4. **Образование.** – Режим доступа: <http://lib.deport.ru/slovar/bes/obrazovanie.html>
5. **Платон.** Алкивиад I / Платон // Собр. соч. : в 4 т. – М.: Мысль, 1990. – Т. 1. – 860 с.
6. **Сенека Л. А.** Моральные листы до Луцилия / Луций Анней Сенека. – К.: Основи, 1999. – 608 с.
7. **Сенека Л. А.** Философские трактаты / Луций Анней Сенека. – СПб.: Алетейя, 2000. – 400 с.
8. **Сковорода Г.** Книжечка, называемая Silenus Alcibiadis, сиречь иконы Алкивиадская (Израильский змий) / Григорий Сковорода // Соч. : в 2 т. – М.: Мысль, 1973. – Т. 2. – 486 с.
9. **Хайдеггер М.** Бытие и время / М. Хайдеггер. – Харьков: Фолио, 2000. – 503 с.
10. **Фуко М.** Герменевтика субъекта: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1981–1982 учебном году / М. Фуко. – СПб.: Наука, 2007. – 677 с.
11. **Фуко М.** Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет / М. Фуко. – М.: Касталь, 1996. – 448 с.
12. **Эпиктет.** В чем наше благо? / Эпиктет // Римские стоики: Сенека, Эпиктет, Марк Аврелий. – М.: Республика, 1995. – 463 с.

Надійшла до редколегії 27.01.11

УДК 1: 316.3 [ 004.946]

**С. В. Марійко**

Полтавський національний педагогічний університет ім. В. Г. Короленка

### СОЦІАЛЬНІ ІНТЕРАКЦІЇ НОМОВIRTUALIS

Досліджуються трансформації суспільних відносин homovirtualista аспекти їх переміщення у віртуальний простір. Аналізуються соціальні мережі та онлайн-товариства як соціальні структури сучасного віртуалізованого інформаційного суспільства.

**Ключові слова:** онлайн-товариства, віртуальна людина, ідентичність, інтеракції.

Рассматриваются трансформации общественных отношений homovirtualis и аспекты их перемещения в виртуальное пространство. Анализируются социальные сети и онлайн-сообщества как социальные структуры современного виртуализированного информационного общества.

**Ключевые слова:** онлайн-сообщества, виртуальный человек, идентичность, интеракции.

The article is devoted to the studying of transformation of homovirtualis' social relations and their movement to the virtual space. The author analyzes social networks and online communities as the social structures of modern virtualized information society.

**Key words:** online communities, virtual person, identity, interactions.

Кардинальні трансформації всіх сфер сучасного соціуму під впливом медіатизації та віртуалізації стають предметом вивчення широкого спектру суспільних та технічних наук. Інтерес до феномену віртуальності як феномену останніх десятиліть (оскільки технічною основою віртуального простору є створення моделі тілесної реальності). Віртуалізація суспільного простору є предметом вивчення А. Бюля, М. Вейнштейна (розглядається як процес заміщення реального простору і реальних комунікацій на їх віртуальні аналоги) Д. Іванова та К. Хейлз (віртуалізація аналізується як соціальний процес зміни суспільства у цілому). Перехід до інформаційного суспільства, його віртуалізація, формування інформаційної інфраструктури приводять до тотальних змін форм соціальності, відтак аналіз соціальної проблематики передбачає, у свою чергу, дослідження соціальних інтеракцій сучасної людини.

Безсумнівно, що зміни техносфери та інфосфери суспільства, медіатизація комунікативних процесів створюють нову соціокультурну ситуацію, котра детермінує формування нового типу особистості. Експоненціальне збільшення інформаційних технологій та неможливість повноцінного існування без оволодіння ними приводять до виникнення нового типу сучасної людини, яку слід означати вже не як homo sapiens, а як homo virtualis (людину віртуальну, спрямовану на потенційне, ймовірнісне, можливе), котра створює власні віртуалістські стереотипи поведінки. Виходячи із вищезазначеного, метою нашого дослідження є аналіз метаморфоз соціальних зв'язків homo virtualis, вивчення трансформацій соціальних відносин людини-віртуала.

Дослідження даної проблеми неможливе без аналізу віртуальних співтовариств та соціальних мереж, котрі поступово витісняють реальні соціальні структури. Соціальні структури розуміємо як стійкі соціальні утворення, зв'язки, відносини (соціальні інститути, ролі, спільноти), які виконують життєво необхідні для суспільства задачі та становлять собою результат закріплення усталених взаємодій та взаємозв'язків, що спочатку виникають на основі міжособистісних контактів. Онлайн-товариства (Кіберком'юніті) та соціальні мережі є соціальними структурами сучасного віртуалізованого інформаційного суспільства, котрі також виконують регулятивно-мобілізуючу функцію (як інститути сім'ї чи держави) та створюють гарантії відносної стійкості ролевих позицій.

Процеси формування та функціонування Кіберком'юніті, онлайн-товариств знаходяться у центрі уваги сучасних західних науковців – М. Сміта, П. Коллока, П. Тейлора, Ч. Гіра. У подібному ракурсі аналізують віртуальне суспільство та його структуру М. Хейм та А. Крокер. Вивченню віртуальних співтовариств мережі присвячені

роботи С. Бондаренка, Р. Маміної, Ю. Баєра, частково висвітлене дане питання у роботах З. Баумана та Д. Іванова.

Сучасні технології та рівень оволодіння ними дозволяють створювати соціальні співтовариства – Інтернет-ком'юніті, онлайн-співтовариства, віртуальні спільноти з будь-якими заданими характеристиками – віковими, професійними, освітніми. При цьому стійкі відносини поступаються місцем постійно змінним, а суспільство як система зі складною структурою стає схожим на просту сукупність комунікативних спільнот. Виникає навіть дисципліна, що вивчає соціокультурні контексти мережеских співтовариств – соціологія віртуальних мережеских співтовариств (С. Бондаренко) [2].

У Кіберком'юніті людина переорієнтована на комунікацію свого віртуального еґо з такими ж віртуальними партнерами. Таке спілкування безлике, вірніше, багатоліке, обумовлене можливостями створювати та трансформувати віртуальну особистість. «Такого рода свобода от институциональности позволяет возникать, существовать, распадаться многочисленным виртуальным сообществам, для которых «виртуальность» означает в первую очередь «эфемерность» [3, с. 137].

Тимчасовий характер партнерств стає нормою, членство в онлайн-співтовариствах ситуативне, нетривале, має грайливий характер, оскільки немає потреби «старатися и выбиваться из сил, не говоря уже о том, чтобы испытывать неудобства и неловкость ради сохранения партнерских отношений» [1, с. 198]. Ці зв'язки підтримуються до тих пір, поки вони приносять насолоду і вигоду від спілкування, а оскільки жодних зусиль не було прикладено для зародження та налагодження відносин (окрім створення привабливого самообразу), то їх руйнування не видається проблемою. Максимально відкритий характер комунікації робить можливим залучення до спілкування широкого кола осіб, створення товариств однодумців, соціальних мереж спілкування, вступ до яких є найчастіше відкритим чи нескладним. Онлайн-співтовариства виникають для комунікації співмірно мислячих людей, з метою обміну думками і переживаннями, який інноваційні технології зробили доступним у режимі реального часу. Приклад багатомільйонних соціальних мереж демонструє, що сучасні ІКТ дозволяють об'єднати велику кількість людей різного віку, статусу, життєвого досвіду у єдину спільноту. Однак, на нашу думку, очевидним є те, що подібна спільнота не надає тієї множини позитивних конотацій, викликаних справжнім спілкуванням, а інтерактивні співтовариства являють собою ситуативні та поверхневі об'єднання людей-образів (персонажів чи масок, обраних для спілкування у даній групі).

У структурі сучасного суспільства homo virtualis стає ключовою персоною. Відповідно до поглядів Д. Іванова, «конструйованість особистості в Internet надає свободу ідентифікації: віртуальне ім'я, віртуальне тіло, віртуальний статус, віртуальна психіка, віртуальні звички, віртуальні чесноти та віртуальні пороки» [3, с. 138].

Саме віртуальна реальність надає унікальну перспективу реалізуватися численним прагненням, амбіціям та бажанням, спробам прожити інше життя з відмінними від реального статусом та життєвою

історією. Віртуальна людина втрачає ідентичність, яка стає дефрагментованою, множинною, адже тепер вона шукає саму себе у багатоманітні образів та симулякрів, створених нею з метою залишатись цікавою та привабливою для інших. Оскільки відбувається процес дистанціювання, відчуження від повсякденних соціальних ролей (на користь можливості відчувати себе Іншим), то логічний вихід із ситуації homo virtualis вбачає у захопливій грі масок, персонажів, ідентичностей.

Таким чином, грайлива маніпуляція множиною масок та ролей детермінує з одного боку процес втрати ідентичності, її розчинення у калейдоскопі створених віртуальних персонажів, з іншого – надає потужній можливості прожити інше життя та реалізувати нові грані особистості реального звучання. На думку більшості дослідників (З. Бауман, Д. Іванов), відбувається зміна соціального характеру, перемога конфігуративного «я», набору рольових моделей і життєвих стилів. Homo virtualis, орієнтована на специфіку віртуальної реальності, сприймає оточуючий світ як множину потенцій, стає своєрідним деміургом, оскільки може створювати численні віртуальні світи, самообрази, тексти.

Сучасні психологи, досліджуючи царину Інтернету та мережеских ігор, стверджують, що віртуальна людина схильна до ескапізму – втечі від себе справжньої та об'єктивної реальності у віртуальний світ реалізації бажань. Однак, на нашу думку, ескапізм (від англ. escape – вихід) є не втечею від себе, а втечею-виходом до себе Іншого, віртуального. Таким чином, віртуальна людина намагається не позбавитись себе реальної (зі справжньою соціальною роллю), а відшукати себе Іншу – потенційно можливу і бажану, втілену у множинності можливостей віртуальної реальності. Тобто визнана нами втрата самоідентифікації, розмивання її суті насправді є одночасним процесом втрати реальної ідентичності та конструювання нової ідентичності homo virtualis – конфігуративної, мінливої, ситуативної. Сучасна людина губить себе у множині створених нею самообразів, однак ця втрата є водночас пошуком себе потенційної, припустимої, такої, котра не може існувати в об'єктивній реальності, а у віртуальній площині дифрактує у множині інших «я».

Відтак поширення онлайн-товариств та популярність соціальних мереж (типу «Facebook», «Twitter», «В контакте») має позитивним наслідком те, що конфігуративне «я» сучасної віртуальної людини має більший простір для самовираження і пошуку референтної групи, пошуку власної ідентичності завдяки групі. На думку Дона Тапскотта, «інтерактивне поліморфне інформаційне середовище і так звана інформаційна магістраль – Інтернет – створюють можливість побудови нового суспільства, заснованого на об'єднанні в мережу людського інтелекту» [4, с. XVII].

Віртуалізація сучасного інформаційного суспільства досягла таких масштабів, що комфортно відчувати себе в ньому можна лише прийнявшиправи гри, адже бар'єр між дійсністю та картиною світу, створеною ЗМІ та інформаційно-комунікативними технологіями, зникає на користь потенційно можливої та привабливої віртуальної реальності. Легкість, з якою homo virtualis відмовляється від дійсності пояснюється її одвічним бажанням самореалізації та вдосконалення оточуючого сві-

ту, оскільки у віртуальному житті існує перспектива здійснення одвічної мрії – прожити інше життя. Популярність проєктів типу Second Life набуває грандіозного розмаху у зв'язку з можливістю перенести абсолютно всі аспекти реального існування у віртуальний простір і у режимі реального часу проживати паралельне життя.

У комп'ютерній віртуальній реальності створюються аналоги існуючих міст, функціонуючих організацій, ведеться активне фінансування життя (навіть продаються рекламні блоки), а кількість населення таких міст зростає по експоненті. Така віртуальна «надбудова» переймає всі ознаки реального суспільства, однак живе за своїми законами позачасовості, динамічності та інтерактивності. Маючи можливість перемогти просторово-часові, соціальні, індивідуальні фізичні обмеження, homo virtualis може за годину «повноцінно» прожити життя Іншого (одного зі своїх самообразів) та вибудувати численні соціальні зв'язки. У віртуальному просторі особливо популярними стають метаморфози самоідентифікацій, демонстративна маніпуляція самообразами, тимчасовий характер віртуального буття та легкість призупинення будь-яких інтеракцій. Перенесення всіх соціальних зв'язків у віртуальну площину стає ознакою часу. Сучасна homo virtualis має змогу замовити віртуальну свічку у храмі та дистанційно передати записку до Стіни Плачу, відвідати будь-який музей чи бібліотеку, спілкуватись одночасно з багатьма людьми за межами свого часового поясу.

Легкість встановлення контакту сприяє комунікативному дисонансу сучасної людини: згубна звичка швидко та просто будувати відносини і спілкуватись у віртуальному просторі, жонглюючи множиною вигаданих біографій, не відповідає складнощам взаємовідносин у реальному житті. Поверховість, спрощеність, грайливість спілкування, зручність у електронному листуванні, ICQ чи онлайн-грі приваблюють віртуала і, вливаючи на його стиль поведінки у буденному житті, водночас неминуче трансформують реальний комунікативний акт. Активне використання регресивного за своїм характером електронного спілкування (спрощення, збіднення емоційного компоненту) у віртуальних спітовариствах пояснюється не тільки його зручністю та доступністю. У нинішній ситуації постійної трансформації правил співжиття людство поступово повертається до синкретичності міфологічного світогляду, єдності емоційної, діяльній та оціночній складової свідомості. Це пояснює потребу лаконічно і швидко висловлюватись, образно та символічно спілкуватись у рамках IRC (чатів) чи форумів.

Оскільки homo virtualis у віртуальному просторі створює архів самообразів та персонажів, що встановлюють численні зв'язки з іншими образами, то величезна кількість подібних ідентифікаційних метаморфоз віртуального «я» породжує множину інтеракцій. У результаті віртуальна людина (вірніше галерея її ідентифікаційних трансформацій) опиняється у мережеві ризоми крос культурних, паралельно існуючих та впливаючих одна на одну систем соціальних зв'язків. Сьогодні Інтернет втрачає своє звання світової павутини, оскільки множина соціальних мереж та віртуальних спітовариств, використовуючи його як засіб, створює всесвітні тенета соціальних інтеракцій.

Відсутність кордонів, соціальної чи вікової стратифікації в Інтернеті як у втіленні віртуального інфопростору дозволяє максимально розширити зазвичай обмежене цим реальне спілкування, а максимальне пришвидшення будь-яких інтеракцій, позачасовість та доступність перетворює віртуальне середовище на своєрідне втілення фантастичної Машини бажань. Соціальні мережі та віртуальні спітовариства синтезують у собі всі інші види взаємодії людей, опосередковані інформаційно-комунікативними технологіями, витісняючи на периферію стійкі міжособистісні контакти об'єктивної реальності.

### Бібліографічні посилання

1. **Бауман З.** Индивидуализированное общество / Зигмунт Бауман. – М. : Логос, 2002. – 326 с.
2. **Бондаренко С.** О социологии виртуальных сетевых сообществ / С. Бондаренко // Технологии информационного общества – Интернет и современное общество: труды VII Всероссийской объединенной конференции. – СПб. : Изд-во филологического факультета СПбГУ, 2004. – С. 7.
3. **Иванов Д. В.** Виртуализация общества. Версия 2.0 : [монография] / Дмитрий Владиславович Иванов. – СПб. : Петербургское востоковедение, 2002. – 214 с.
4. **Тапскотт Д.** Электронно-цифровое общество: плюсы и минусы сетевого интеллекта / Дон Тапскотт. – К. : INT Пресс, М. : РЕФЛ-бук, 1999. – 406 с.

Надійшла до редколегії 17.01.11

УДК 165.82

**И. М. Мешков**

*Днепропетровский национальный университет имени Олеся Гончара*

### ПРОБЛЕМА СТРУКТУРЫ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ В РАБОТАХ Н. ГАРТМАНА

Обговорується проблема диференціації цінностей, якою вона постає у працях Н. Гартмана.

**Ключові слова:** цінність, ідея, благо, буття, ціна, достоїнство, сутність.

Обсуждается проблема дифференциации ценностей, какой она предстает в работах Н. Гартмана.

**Ключевые слова:** ценность, идея, благо, бытие, цена, достоинство, сущность.

Discusses the problem of differentiation of values as it performs in N. Hartman's works.

**Keywords:** value, idea, the blessing, being, the price, advantage, essence.