

ФОРМУВАННЯ ТА РОЗВИТОК ВІРТУАЛЬНИХ СОЦІАЛЬНИХ ОБ'ЄДНАНЬ

У статті досліджується історія формування віртуальних мережевих об'єднань, процес еволюції соціальних відносин у комп'ютерних мережах. Визначаються фактори, що зробили основний вплив на процес соціальної еволюції мережі. Аналізується мотивація участі людей у віртуальних соціальних структурах, при цьому робиться вихід за рамки інтересів окремо взятої особи. Розглядається перевищуюча інтереси індивіда мотивація, яку передбачає феномен колективного розуму учасників об'єднань. Виявляються агенти соціальних перетворень у телекомунікаційних мережах, розглядаються процеси еволюції соціальних відносин у глобальних телекомунікаційних мережах, аналізуються причини, що вплинули на процес соціальної еволюції мереж, чинники формування комп'ютерної культури, рушійні сили розвитку онлайн-соціальних об'єднань. З'ясовуються причини зростання інтересу до кіберпростору. Аналізується сучасний процес розвитку соціальних структур, розглядаються можливі шляхи розширення складу віртуальних мережевих об'єднань, встановлюються чинники, що впливають на зростання числа користувачів, що беруть участь у соціальних взаємодіях у рамках глобальних об'єднань.

Ключові слова: соціальні структури, віртуальні мережеві об'єднання, віртуальні соціальні об'єднання, колективний розум, агенти соціальних перетворень, соціальні відносини, комп'ютерна мережа, соціальний контроль, соціальна мережа, кіберпростір, неформальна комунікація, активна меншість, інформаційний голод, патерн поведінки, дифузія, ієрархічна дифузія, контагіозна дифузія.

Актуальність теми: Впровадження комп'ютерів практично в усі сфери людської діяльності є, на сьогодні, найбільш наочним результатом науково-технічного прогресу. Він, викликаючи зміни у способах виробництва, впливає і на суспільні відносини, змінюючи їх, а також сприяючи появі нових соціальних спільнот. Сучасна комп'ютерна техніка різко посилила соціальну динаміку і стала принципово новим чинником світової історії, який викликав суттєві зміни у соціумі. Віртуальні мережеві об'єднання сприяють розвитку комунікацій між людьми і тим самим забезпечують прогрес. Сьогодні серед мережевих ресурсів все більшу роль відіграють віртуальні спільноти, які виконують функції підтримки спілкування, обміну думками і отримання інформації їх членами. Віртуальні мережеві спільноти мають різноманітні підстави для свого утворення, різну внутрішню структуру, використовують різноманітні форми розширення свого складу. Саме тому дослідження формування та розвитку віртуальних соціальних об'єднань стає дуже актуальною проблемою сьогодення.

Метою цього дослідження є вивчення рушійних сил формування та розвитку віртуальних соціальних об'єднань.

Для реалізації поставленої мети визначаються такі **завдання** дослідження:

- 1) розглянути процес еволюції соціальних відносин у комп'ютерних мережах;
- 2) визначити фактори, що зробили основний вплив на процес соціальної еволюції мережі;
- 3) виявити агентів соціальних перетворень у телекомунікаційних мережах;
- 4) дослідити рушійні сили розвитку онлайн-соціальних об'єднань;
- 5) з'ясувати причини зростання інтересу до кіберпростору;
- 6) проаналізувати сучасний процес розвитку соціальних структур;
- 7) встановити чинники, що впливають на зростання числа користувачів віртуальних мереж.

Рівень дослідження проблеми. Дослідженням цієї проблеми займалися: А.Ваганов, О.Войскунський, А.Кричевець, П.Сімонов, Р.Сайвіл, Ш.Такл, М.Хайм.

Виклад матеріалу. Серед пояснень безпрецедентного, за мірками людської історії, зростання глобальних об'єднань можна зустріти причини, що мають відношення до особливостей людини як суб'єкта здійснюваних в інформаційному середовищі соціальних відносин. Для того, щоб виявити агентів соціальних перетворень, необхідно ретроспективно розглянути процеси еволюції соціальних відносин у глобальних телекомунікаційних мережах.

На початковому етапі свого функціонування комп'ютерні мережі були доступні інтелектуальним маргіналам та військовим. Відносно військових, як представників соціальної групи, не існує емпіричних даних про те, що здійснювані ними у комп'ютерних мережах дії виходили за межі службових обов'язків. Маргінали ж, до яких у ті роки відносилися програмісти і системні адміністратори, окрім пересилки по мережах службової інформації, обмінювалися посланнями, що виходили по своєму інформаційному наповненню за рамки службової проблематики. Закритість технології включала не лише обмеження по доступу до мереж нових акторів, але і фактичну відсутність соціального контролю над комунікативними взаємодіями, тобто інформаційну свободу дій, що здійснювалися у рамках об'єднань користувачів, які стихійно формувалися.

Ідеологія функціонування соціальних мереж у кіберпросторі на першому етапі розроблялася технократами, що не могло не позначитися і на розвитку соціальних структур. Американський дослідник Річард Сайвіл порівняв цей недолік у розвитку соціальних стосунків у кіберпросторі з дією космогонічного вчення Птолемея, що обмежувало розвиток ідей інших учених античності [8].

Особливості функціонування об'єднань у ті роки робили вирішальний вплив на ідеологію розробки технічних і програмних артефактів, що функціонували у комп'ютерних мережах. Висока міра довіри між акторами, які брали участь у взаємодії, не передбачала необхідності прийняття посиленних заходів безпеки. Програмне забезпечення, що розроблялося за бюджетні кошти, поширювалося вільно. Безкоштовним був і доступ до будь-якої інформації, що розміщується у комп'ютерних мережах. Ці, а також багато інших особливостей функціонування об'єднань, що сформувалися на першому етапі розвитку комп'ютерних мереж, зробили визначальний вплив на процес соціальної еволюції мереж, на вироблення колективних установок, мотивів і етичних норм поведінки у кіберпросторі.

Поступово в академічному середовищі стало з'являтися все більше відкритої інформації про можливості, що надаються новою технологією для неформальної комунікації. Можливостями мереж стали користуватися дослідники, які не мали прямого відношення до комп'ютерних технологій. Відповідно до законів діалектики в один з моментів кількість користувачів перейшла у нову якість розвитку соціальних стосунків у мережах.

Крім того, мережева інфраструктура спочатку переросла локальний рівень, потім рівень загальнонаціональний і врешті-решт стала глобальною. Якісні зміни проявилися і на рівні ухвалення стратегічних рішень – у політичних еліт з'явилося усвідомлення необхідності перекладу закритої технології на рівень технології загальнодоступної. Ці зміни сталися не самі по собі, а завдяки самим учасникам мережевих об'єднань. Індивідуальні якості учасників об'єднань, що виявлялися в інноваційному характері їх основної роботи, стали проявлятися в еволюційному контексті – лобюванні необхідності зміни статусу комп'ютерних мереж. У результаті комп'ютерні мережі перестали бути виключно технічними артефактами і отримали соціальну складову.

Варто відзначити, що академічні дослідження процесів, які відбувалися у молодіжних рухах 60-х і 70-х років ХХ століття, частенько недооцінювали перспективи розвитку нових соціальних структур і, більше того, прогнозували тупиковість їх еволюції.

Поп-культура, що виникла у 60-х роках ХХ століття у США і Великобританії, швидко поширилася і в інших країнах, зробивши значний вплив на формування культури комп'ютерного андеграунду, у тому числі хакерів і крєкерів. Зміна структури соціальних

цінностей, які відбувалися у молодіжному середовищі, привела до того, що нематеріальні артефакти стали цінуватися вище за артефакти матеріальні.

Разом з консервативними оцінками, існували і інші прогнози ролі маргіналів у розвитку суспільства. Так, французький соціальний психолог Серж Московичи ввів у науковий обіг поняття "активної меншості". С.Московичи стверджував, що передові і важливі для громадського розвитку ідеї і інтерпретації продукуються маргінальними групами, не затребуваними суспільством, і тому вимушеними формувати свій власний голос і позицію в епічному просторі епохи [10].

Проте і після широкого поширення телекомунікаційних технологій глобальні комп'ютерні мережі надавали маргінальним групам можливості самореалізації у віртуальному просторі, організації ефективно діючих віртуальних об'єднань. Пояснюється це тим, що кіберпростір відрізняється універсальністю – він допускає усі форми вираження і соціальної взаємодії. Функціонування перейшло на новий якісний рівень, незмірно розширився круг акторів, зацікавлених у розвитку нових засобів комунікацій. Крім того, все виразніше стали проявлятися соціокультурні особливості здійснення у комп'ютерних мережах комунікативних взаємодій.

Уже до середини 90-х років ХХ століття у розвинених країнах світу змінилося відношення урядових структур до телекомунікаційних мереж, які до того розглядалися як частина військової інфраструктури держави, а також притулок маргіналів. Телекомунікаційні технології соціальної взаємодії перейшли у розряд масових. Якщо у 1994 р. мережа Інтернет налічувала тільки три мільйони користувачів, то у 1998 р. їх було вже 100 мільйонів. Чи означає вказаний перехід, що "активна меншість" перестала бути агентом соціальних перетворень? Ні в якому разі, практика функціонування об'єднань розробників програмного забезпечення і інших маргінальних груп свідчить про інше. Для розуміння процесів, що відбуваються, необхідно розглянути рушійні сили розвитку віртуальних соціальних об'єднань.

При розгляді рушійних сил розвитку глобальних об'єднань ми виходимо з пріоритету особової мотивації акторів, що беруть участь у мережевих взаємодіях. До теперішнього часу в академічних кругах існує значна розбіжність поглядів на джерела безпрецедентно швидкого, за мірками людського суспільства, розвитку глобальних комп'ютерних мереж.

Ряд дослідників, обговорюючи причини, які сприяли тому, що віртуальні світи так швидко стали складовою частиною повсякденності, приходять до висновку про прагнення людини перевищити визначені їй природою можливості [6]. Складність сучасних телекомунікаційних систем перевищує що-небудь раніше створене в історії людства, а масовість їх використання і темпи зростання числа користувачів говорять про те, що в економічно розвинених суспільствах досягнення науки і технологій стали частиною повсякденності. Для того, щоб зрозуміти причини безпрецедентно швидкого зростання інтересу людства до здійснення соціальних практик у кіберпросторі, представимо ряд аргументів.

Аргумент перший – існують нейробіологічні причини привабливості здійснення у кіберпросторі соціальних інтеракцій. Так, на думку академіка Павла Васильовича Симонова: "Положення про те, що нормальна життєдіяльність вимагає припливу із зовнішнього середовища не лише речовини і енергії, але й інформації, підтверджують експерименти, які свідчать про драматичні наслідки "інформаційного голоду", особливо для мозку, що розвивається" [5].

Аргумент другий – сучасні засоби масової інформації, зробивши людей споживачами фрагментарних образів, тим не менш не змогли вбити у людині бажання брати участь у реальних комунікативних практиках. Говард Рейнгольд висловлював припущення, що "одне з пояснень феномену «віртуальних об'єднань» – це спрага до спілкування, яке посилюється серед людей всюди у міру того, як все більше і більше з нашого реального життя зникають неформальні громадські простори" [11].

Аргумент третій – кіберпростір, пропонуючи можливість взаємодії з новими акторам, дозволяє індивідові на якийсь час забути про властиві йому фізичні недоліки, патерни

поведінки і т. д. "Бурхливе зростання мережі – це реакція на ізоляцію суб'єкта сучасного соціуму. Іншими словами, мережа компенсує процес атомізації суспільства, включає генетичну пам'ять про початковий соціум, поміщає людину у віртуальну мережеву групу. Інтернет, таким чином, прекрасно вписується у генетичний код суспільства" [1].

Аргумент четвертий пов'язаний з метафізикою. "Наше захоплення комп'ютерами... має більшою мірою глибоко духовний характер, ніж чисто утилітарний", – пише у своїй роботі американський філософ Майкл Хайм. І далі він продовжує: "В нашій любові до цих машин ми у першу чергу шукаємо будинок для розуму і серця" [9]. При усьому пафосі роботи цитованого автора, необхідно визнати, що він уловив істотну складову кіберпростору, а саме – опосередковані людські інтеракції є вищим сенсом взаємодії користувача і комп'ютера.

Сьогодні вже ведуть мову про конструювання індивідуальної реальності за допомогою можливостей, що надаються високими технологіями. При цьому об'єкт дії виникає окремо від когнітивної здатності людини. Як писала Шері Такл (Sherry Turkle): "Так само як музичні інструменти можуть розглядатися в якості розширеної конструкції звуку, комп'ютери можуть бути продовженням людської думки... Комп'ютер може бути описаний... як об'єкт, розташований на межі між я і не я. Або, як у новій інтерпретації історії про Нарциса, люди здатні закохатися у штучні світи, створені ними самими або сформовані для них іншими. Люди здатні бачити себе у комп'ютері" [13].

Аргумент п'ятий. Найважливіша відмінність телекомунікаційних мереж від усіх інших медіа полягає у тому, що актори при мінімальних фінансових витратах можуть реалізувати на практиці креативні проекти. Мотивація багатьох творців інформаційних ресурсів у телекомунікаційних мережах визначається закономірностями діалектики відображення, згідно з якими будь-яка жива істота прагне залишити хоч який-небудь слід у житті.

Аргумент шостий – кіберпростір такий привабливий, оскільки він ґрунтується на вірі людини в есенціальне, тобто те, що відноситься до сутності речі. Доктор філософських наук, завідувачий відділом Інституту філософії РАН В.М. Розін пише: "Безумовно, повинно змінитися і саме розуміння техніки. Передусім, необхідно здолати інструментальне тлумачення техніки. Йому на зміну повинно прийти розуміння техніки, з одного боку, як прояву складних інтелектуальних і соціокультурних процесів, з іншої – як особливого середовища існування людини..." [4].

Так, точка зору, відповідно до якої математика і ґрунтована на використанні математичних методів комп'ютерна техніка, є основою функціонування високорозвиненого суспільства, отримала поширення навіть у думках громадян далеких від світу науки. Проте математика – це світ теорії, світ, ґрунтований на логіці і умоглядних уявленнях, світ для багатьох людей метафізичний, тобто здатний забезпечити "реальність дійсності".

У есе «Відновлення» («Remediation») американські дослідники Джей Девід Батлер (Jay David Butler) і Річард Грузін (Richard Grusin) припустили, що популярність і розповсюдженість кіберпростору обумовлені парадоксальним бажанням людей отримувати реальний досвід у процесі взаємодій з програмними і технічними артефактами [7]. Так, з точки зору вказаних авторів, комерційний успіх комп'ютерних ігор і пристроїв, що пропонують доступ до віртуальної реальності, полягає як у можливості самостійного моделювання віртуальних світів, так і здійснення навігації у них. Причому вже розпочинаючи взаємодію з комп'ютерними і аналогічними їм пристроями, користувачі "забувають", що перед ними усього лише екран і відчувають себе дійсно присутніми у деякому новому місці існування. Тобто йдеться про взаємодії, не опосередковані кимось (приміром, журналістами мас-медіа), а про накопичення особистого досвіду існування у новій реальності.

Аргумент сьомий. Як вважає відомий російський дослідник мережі Інтернет психолог А.Е. Войскунський: "З психологічної точки зору людська активність в Інтернеті підпорядкована задоволенню трьох основних потреб: комунікативної (приклади – електронна пошта, "чати", конференції, листи розсилки, групи новин, "гостьові книги", форуми і тому подібне), пізнавальної (приклади – навігація по мережі, пошук конкретної інформації або знайомство з поточними новинами, виявлення уразливих веб-серверів з

метою подальшого їх "злому" і тому подібне) і ігрової... До цих видів активності зводяться, врешті-решт, деякі інші поширені види опосередкованої Інтернетом діяльності: приміром, часто обговорюваний у популярних і наукових виданнях "електронний флірт", як і поширені серед користувачів Інтернету спроби зміни ідентичності – це спілкування, причому з безперечними елементами гри" [2].

Аргумент восьмий – без використання телекомунікаційних технологій, відповідних програмних і технічних артефактів на сучасному рівні розвитку суспільства неможливе адекватне сприйняття реальності. Так, використовуючи отримані Саймоном результати стосовно розподілу праці між людиною і комп'ютером [12], дійдемо висновку, що тільки у з'єднанні можливостей машин після обробки інформаційних потоків і людських здібностей до узагальнення і побудови абстрактних моделей можливе адекватне сприйняття реальності, що оточує людину.

Російський дослідник Лев Нікітін пише про це так: "Розділення обов'язків відбувається за функціональною ознакою: людина розробляє простір альтернатив, виробляє можливі варіанти розвитку і ставить завдання комп'ютеру, який, у свою чергу, працює з даними і надає деякі висновки управлінцєві. Їх аналіз, інтерпретація і, врешті-решт, ухвалення рішення – задача менеджера, причому цілком посильна" [3].

До вищесказаного можна додати ще цілий ряд причин, що підкреслюють міру гостроти і зрілості цієї проблеми як суспільно значимої. Важливе значення має політичний устрій суспільства, в якому здійснюються інновації. Практика свідчить про те, що у демократичних суспільствах телекомунікаційні технології впроваджувалися швидшими темпами, ніж у державах з тоталітарними режимами або з економіками, що розвиваються. Остання теза пояснюється тим, що саме можливість доступу до суспільно значимої інформації, а також свобода здійснення комунікативних взаємодій лежать в основі тих або інших політичних конструктів.

При цьому сама ідея "інформаційного суспільства" близька як тоталітарним, так і демократичним державам. Тоталітарні правителі, використовуючи усі доступні їм засоби (у тому числі і телекомунікаційні технології), прагнуть все знати про своїх громадян і регулювати діяльність соціальних структур як в офлайн, так і в онлайн. Те, що інформація, розміщена у віртуальному просторі, а отже, і діяльність віртуальних мережевих об'єднань може робити серйозний вплив на життя соціуму в офлайн, непрямим чином підтверджується офіційною політикою цілого ряду держав, що застосовують цензуру у кіберпросторі або ж взагалі забороняють доступ своїх громадян до такої комп'ютерної мережі, як Інтернет.

У демократичних же країнах ситуація не надто відрізняється, хіба що вище рівень доступності інформації про процеси, які відбуваються у суспільстві, вище і можливості для формування соціальних структур віртуальних мережевих об'єднань. Крім того, завдяки активності структур громадянського суспільства, регулярні спроби чиновників поставити під контроль приватне життя громадян з не меншою регулярністю натрапляють на опір громадськості.

Сучасний процес розвитку соціальних структур можна порівняти з процесами дифузії. При цьому можна вести мову про процеси першого порядку (ієрархічна дифузія) і другого порядку (контагіозна дифузія). Ієрархічна дифузія забезпечує появу у рамках територіальних об'єднань соціальних агентів, що виступають центрами "кристалізації" віртуальних мережевих структур. Такими агентами, що стимулюють залучення уваги суспільства до нових технологій, можуть виступати, приміром, провайдери доступу до телекомунікаційних мереж.

В процесі контагіозної дифузії відбувається розширення складу об'єднань, підвищується залученість населення у процеси онлайн-взаємодій. На основі сформованої у процесі ієрархічної дифузії інфраструктури відбувається комодитизація (тобто перехід із розряду унікальних до розряду широкоживаних) інформаційних послуг на локальному рівні (міському, районному і так далі).

Крім того, чинниками, що впливають на зростання числа користувачів, які беруть участь у соціальних взаємодіях у рамках глобальних об'єднань, є зростання кількості персональних комп'ютерів і апаратів стільникового зв'язку, а також зниження вартості доступу до глобальних телекомунікаційних мереж. Існують громадські групи, які дістають безпосередню користь від поліпшеної інфраструктури зв'язку і зниження вартості доступу. Як приклад, можна привести осіб з фізичними обмеженнями або жителів сільської місцевості. Для цих груп глобальні телекомунікаційні мережі часто пропонують єдиний можливий для них і практично необмежений доступ до інформації, а значить, і участь у діяльності соціальних структур віртуальних мережевих об'єднань.

Висновки. На початковому етапі функціонування комп'ютерних мереж агентами соціальних перетворень були інтелектуальні маргінали (програмісти та системні адміністратори). Пізніше ними стали дослідники, які не мали прямого відношення до комп'ютерних технологій. Індивідуальні якості учасників об'єднань, які проявлялися в інноваційному характері їхньої основної роботи, стали проявлятися в еволюційному контексті – лобюванні необхідності зміни статусу комп'ютерних мереж. У результаті комп'ютерні мережі перестали бути виключно технічними артефактами і отримали соціальну складову.

До причин розвитку онлайн-соціальних структур відносять: нейробіологічну привабливість здійснення у кіберпросторі соціальних інтеракцій, бажання людей брати участь у реальних комунікативних практиках, можливість індивідові на певний час забути про властиві йому фізичні недоліки та патерни поведінки, метафізичні причини, можливість реалізувати на практиці креативні проекти без значних фінансових затрат, віру людини в есенціальне, задоволення психологічних потреб, таких як: комунікативної, пізнавальної, ігрової.

Сучасний процес розвитку соціальних структур можна порівняти з процесами ієрархічної та контагіозної дифузії. Без використання телекомунікаційних технологій неможливе адекватне сприйняття реальності.

Література

1. Ваганов А. Краткая феноменология Всемирной Паутины // Общество и книга: от Гутенберга до Интернета. – М.: Тридиция, 2000. – С.42-53.
2. Войскунский А.Е. Психологическая наука в исследовании Интернета // Технологии информационного общества – Интернет и современное общество. Материалы Всероссийской объединенной конференции. – СПб.: Университет ИТМО, 2000. – С.91-93.
3. Никитин Л. Утопия, которой не будет // Компьютерра. – 2003. – № 37 (512). – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.computerra.ru/>.
4. Розин В. Сущность техники в исторической и современной перспективе. Почему техника, которая создается для пользы человека, постоянно оказывается опасной и разрушительной стихией // Независимая газета. – 2003., 27 (2860), 12 февр.
5. Симонов П.В. Созидающий мозг. / П.В. Симонов. – М.: Наука, 1993. – С.16-17.
6. Biocca F., Levy P. Chapter 1: The vision of virtual reality // Biocca F. (eds.). Communication in the age of virtual reality. Hillsdale, N.J.: Erlbaum, 1995. P.3-14.
7. Butler J.D., Grusin R. Remediation // Configurations, 1996. – № 4.3. – P.318-358.
8. Cwille K. The Internet and the Poor // The Proceedings of the Ties that Bind Conference. Cupertino, CA., 1995, May 3-6.
9. Heim M. The Erotic Ontology of Cyberspace // M. Benedikt (eds.). Cyberspace: First Steps. Cambridge, MA: MIT Press, 1991. – P.61.
10. Moshovici S. Psychology des minorities actives. Paris: P.U.F., Fayard, 1979.
11. Rheingold H. The Virtual Community. N.Y.: Seeker & Warburg, 1994. P.6.
12. Simon H.A. The Structure of Ill-Structured Problems // Artificial Intelligence, 1973. Vol. 4. P.181-201.
13. Turkle S. Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet. – N.Y.: Simon & Schuster, 1995.

Oleksandr Iakymchuk

Formation and Development of Virtual Social Associations

The paper examines the history of the formation of virtual networking organizations, the evolution of social relations in computer networks. Identify factors that have a major impact on the process of social evolution network. Analyzes the motivation for people to participate in virtual social structures is thus going beyond the interests of a particular person. We consider exceeding the interests of the individual motivation, which involves the phenomenon of collective intelligence members of groups. Revealed agents of social change in telecommunication networks, are considered processes of evolution of social relationships in global telecommunications networks, analyzes the causes that affect the process of social evolution networks, computer culture forming factors and driving forces of online social associations. Investigates the causes of the growing interest in cyberspace. Analyzes the development of modern social structures, examines possible ways of expanding the virtual networking organizations are established factors affecting the growth of the number of users involved in social interactions within global organizations.

Keywords: social structure, virtual networking association, virtual social association, collective intelligence, agents of social change, social relations, computer network, social control, social network, cyberspace, informal communication, active minority hunger for information, behavior patterns, diffusion, hierarchical diffusion, contagious diffusion.

Надійшла до редакції 10.03.2015 р.