

Кириченко В.В. Соціальна віртуалізація особистості у цифровому інформаційному просторі *Гармонізація розвитку особистості в сучасних соціокультурних умовах* : збірник наукових статей за матеріалами Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, 22-23квітня 2021, м. Переяслав / [за заг. ред. В.А. Вінс, Н.О. Бочаріної]. Переяслав (Київ. обл.): Домбровська Я. М., 2021. С.159-162

**УДК 159.9**

**Віктор Кириченко**

*кандидат психологічних наук, доцент кафедри соціальної та практичної психології Житомирського державного університету*

*Імені Івана Франка*

## **СОЦІАЛЬНА ВІРТУАЛІЗАЦІЯ ОСОБИСТОСТІ У ЦИФРОВОМУ ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРИ**

*В статті розкривається психологічна феноменологія соціальної віртуалізації особистості в сучасному інформаційному просторі. Розкрито психологічні проблеми комунікації та формування картини світу особистості у цифрових соціальних мережах. Пояснено психологічні особливості функціонування інформаційного суспільства.*

**Ключові слова:** соціальна віртуалізація, цифровий соціальний простір, інформаційне суспільство, інформаційна залежність, соціальна депривація.

Сучасна Україна невпинно крокує до утвердження цінностей інформаційного суспільства. На державному (законодавчому) рівні проголошується необхідність розвитку умов цифрування взаємовідносин особистості та держави. Про не декларативний характер таких взаємовідносин свідчать утворення окремих підрозділів державної влади, таких, наприклад, як Міністерство Цифрової Трансформації, які виконують роль локомотиву до цифрового інформаційного простору, у якому давно уже функціонують більшість Європейських держав. На початку ХХ століття науковці різного

спектру соціогуманітарних наук почали цікавитися проблемами стрімкої інформатизації та зростаючої на її фоні інформаційної залежності, основним деструктивним проявом якої є Internet-адикція та найбільш яскрава її форма – фабінг як компульсивне, беззмістовне використання електронних пристроїв за рахунок скорочення стосунків з найближчим соціальним оточенням: друзями, родиною, колегами. Проте, попри усі застереження, прихід інформаційного суспільства, про що зазначали Д. Белл та Е. Тоффлер, розцінювався як еволюційно необхідна форма подальшої життєдіяльності людства [1, 8].

**Інформаційне суспільство** – еволюційно-доцільний тип суспільних відносин, у якому інформаційний капітал відіграє системоформуючу та каталізуючу переважну більшість суспільних видів активностей функцію.

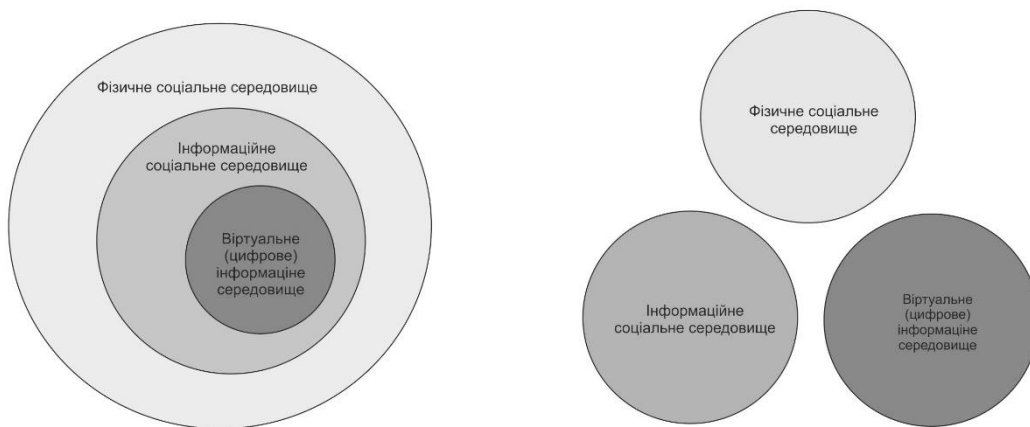
Кардинально новий тип суспільних взаємовідносин з'явився з появою цифрових соціальних мереж, які відрізнялися від традиційних Internet ресурсів наданням можливостей для особистісного самоконструювання особистості, розширенням меж для налагодження комунікації та виведення її на глобальних рівень. В умовах інформаційного суспільства стираються фізичні межі, які унеможлилювали комунікацію з іншими людьми у різноманітних, віддалених куточках світу. Знання світу стали більш доступними та відкритими, що не могло не приваблювати особистість постмодерну, оскільки знання – це завжди свобода, якої вона завжди прагнула. За визначенням Б.Ф. Поршнева, еволюція соціального середовища – це шлях від тотальної неволі до цілковитої свободи [7]. Інформаційне суспільство дало можливість максимально розкрити соціальну природу людини, жити у світі, вільному від обмежень колоніального та індустріального світу. У ньому розмиті межі соціальної ідентифікації, відсутні строгі рольові приписи та очікування.

Цифрові соціальні мережі утворили новий тип суспільства, суспільства «над суспільством», яка не має етно-національно, соціально-професійної, культурної диференціації. З іншого боку будь-який контроль у такому середовищі є обмеженим тому держава, особливо з усталеною автократією, розцінює цей вимір життєдіяльності людини досить вороже. Соціальна віртуалізація – це

процес персоналізації особисті у цифровому соціальному середовищі. Кожен член інформаційного суспільства певною мірою включений у цифрову інформаційну мережу, а отже – має власний цифровий відповідник, який може бути точною копією персони або представляти образ, який лише у загальному відповідає реальній людині. Конструювання картини світу особистості відбивається в інформаційному соціальному середовищі, яке у XXI ст. майже повністю перемістилося у віртуальний простір. Сучасні соціальні мережі стали платформою для повноцінної соціальної репрезентації особистості: політичної, культурної, гендерної, релігійної, а саме головне – для вираження власної індивідуальності.

Цифрове інформаційне середовища, на сьогоднішній день, є одним з основних чинників соціалізації особистості. Ще до появи віртуального цифрового світу на цьому наголошували Е. Дюркгейм [3], у контексті існування надіндивідуальної спільної для всіх реальності, Г. Зіммель [4] як існування простору, що складається з уламків (фрагментів) картин світу більшості та як факту соціальної взаємодії П. Бурдьє [2]. У середині минулого століття К. Поппером була висунута ідея про існування «трьох світів» життя людини. Перший – світ речей, пов'язував між собою фізичні предмети, об'єкти та факти. У результаті його відображення у свідомості та під час взаємодії з ним, формується другий світ, який містить суб'єктивні враження, індивідуальні когнітивні моделі явищ, фантазії людини. З метою узгодження існування цих двою просторів існує третій світ – інформаційний, який містить універсальні, статичні та позбавлені суб'єктивності людського буття знання [6]. Вершиною існування інформаційного світу вважається створення Internet-середовища, проте його функціонування у XXI ст. не може гарантувати тієї чистоти фактів і знань, про які говорив К. Поппер. Світ змінився у той момент, коли ідеальний світ інформації почав розчинятися у світі індивідуальних вражень та суб'єктивних суджень. Інформаційне середовище стало «світом» у якому функціонують реальні люди, а не ідеальні стійкі факти, відмінність від «другого світу» К. Поппера полягає у масштабах індивідуалізації: від індивідуального

відображення світу до колективного, проте суб'єктивного. Не усі пересічні громадяни є активними користувачами переваг інформаційного суспільства та віртуального інформаційного середовища. Таким чином, представники «трьох світів» мають своїх представників інколи на рівні фізичної особи інколи на рівні ролі (рис. 1). У силу технологічної недоступності та не сформованої інформаційної культури, суб'єкт соціальних відносин може функціонувати лише у фізичному просторі, або, у результаті втечі від реальності, проявляти соціальну активність виключно в Internet-середовищі.



*Рис. 1.* Взаємодія фізичного об'єктивного, інформаційного та цифрового інформаційного середовища на рівні особистості (відповідно до ідей К. Поппера)

В умовах індустріального суспільства основною площиною життєдіяльності залишається фізичний світ. Окремо, як відображення фізичного, існує – «світ знань» (зокрема, на таке розподілення наполягав В.І. Вернадський). В умовах інформаційного суспільства фізичний, інформаційний та віртуальний світ пережили повне злиття, що призвело до появи ряду деструктивних психічних явищ, зокрема поява фізичної соціальної депривації та зменшення реального контактного поля спілкування на ряду зі збільшенням віртуальних

взаємовідносин. У якості джерела інформації сучасні члени інформаційного суспільства, у якому повноцінно соціалізувалися особи підліткового та юнацького віку, почало домінувати означене нами у попередніх роботах «сліпе» контактне оточення [5]. Для більшості осіб юнацького віку – це віртуальні та реальні персони, з якими ми не мали попереднього досвіду спілкування та взаємодії, але які комунікують з людиною та насичують її картину світу елементами різного смислового, емоційного та стресогенного характеру, що негативно може вплинути на її психічне здоров'я та благополуччя через низьку можливість верифікувати та критично оцінити інформаційний зміст. Особливо травмуючим є глобалізація контексту особистісного світосприйняття, включення у події глобального характеру на які людина не має особливого впливу.

До основних властивосте інформаційного суспільства ми віднесли:

- 1) глобалізація картини світу пересічних громадян, розширення меж життєвого простору та формування необхідності бути в контексті подій та явищ, які безпосередньо не стосуються людини або на які вона не може впливати;
- 2) високий рівень інформаційної залежності особистості, яка призводить до надмірного та ненормованого споживання інформації та дестабілізує соціальну активність і взаємозв'язки між суб'єктами соціальних відносин;
- 3) швидка зміна інформаційного контенту під впливом соціально-економічних трансформацій, геополітичних змін, науково-технічного прогресу, соціальної та культурної еволюції;
- 4) хаотизація інформаційних потоків та їх неконтрольованість через здатність будь-якого члена інформаційного суспільства займатися публічною інформаційною діяльністю.

Сучасна людина, або *homo virtualis* має можливість двічі повноцінно проживати життя у фізичній та цифровій площині, та, користуючись науково-технічними перевагами останньої, нівелювати перешкоди та вади, які виникають у процесі взаємодії з першою. За результатами нашого дослідження ми дійшли висновку, що основну масу інформаційного контенту, який ми споживаємо у

цифровій соціальній мережі формує віртуальне контактне оточення, яке досить опосередковано пов'язане з кінцевим адресатом. До нього відносяться люди, які мають спільні зовнішні та внутрішні атрибути: расові, соціально-рольові, вікові, гендерні, мають спільне громадянство або ідеологічні переконання, спільну територію проживання. Члени інформаційного суспільства ефективно освоїли віртуальний світ та наповнили його елементами, які можуть не відповідати фізичному світу або мати інші властивості.

В умовах загальносвітової пандемії COVID-19 блага та можливості інформаційного суспільства дали можливість протистояти поширенню вірусної інфекції без катастрофічних наслідків для економіки, культури та інших сфер суспільної життєдіяльності. Проте, після повернення до повноцінного життя, в майбутньому, психології доведеться працювати з рядом питань та запитів з метою повернення людини до конструктивних форм життєдіяльності, розвитку опірності до деградуєчому впливу віртуального світу та налагодженні, гармонізації міжособистісних стосунків.

### **Список використаної літератури**

1. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования. Москва : «Academia», 2004. 944 с.
2. Бурдье П. Структуры практики. *Современная социальная теория*. Новосибирск, 1995. С. 16–32
3. Дюркгейм Э. Элементарные формы религиозной жизни. (Введение, первая глава; перевод А. Б. Гофмана). *Мистика. Религия. Наука. Классики мирового религиоведения. Антология*. Москва, Канон , 1998. 432 с.
4. Зиммель Г. Избранное. Т. 2. Созерцание жизни. Москва : Юрист, 1996. 607 с.
5. Кириченко В.В. Конструювання картини світу особистості у соціальних мережах. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Психологічні науки»*. Вип.5. Том 1. 2018. С.177-181

6. Поппер К. Відкрите суспільство та його вороги. Т. II. Спалах пророцтва: Гегель, Маркс та послідовники / [пер. з англ. О. Буценко]. Київ : «Основи», 1994. 494 с.
7. Поршнева Б. Ф. Социальная психология и история. Москва : Наука, 1979. 232 с.
8. Тоффлер Э. Шок будущего / [пер. с англ.]. Москва : «Издательство АСТ», 2002. 557 с.