

Данильчук Лариса Олексіївна,
доктор педагогічних наук, доцент,
професор кафедри соціальної роботи і соціальної педагогіки
Хмельницького національного університету

САМОТНІСТЬ ОСОБИСТОСТІ У ВІРТУАЛЬНОМУ СВІТІ

Сучасна людина перебуває у взаємозв'язках із різноманітними суб'єктами соціального середовища. Проте кожен із нас крокує по життю у власному, ніби замкненому, просторі, чітко окресленому. Особистість створює власну оболонку, однак, не знаходячи точок перетину, в цій оболонці вона залишається самотньою, перебуває у пошуку альтернативи. Такою альтернативою стає інтернет-мережа, у якій особистість реалізує свої потреби та створює концепцію власної поведінки.

В умовах сучасної глобалізації інтернет перетворився на соціальне явище планетарного масштабу, завдяки чому моделюється завтрашній день людства, побудується експериментальна модель нашої планети, перспективи її еволюції у всесвіті. Простір інтернет здається більш комфортним, ніж оточуючий реальний світ, у ньому особистості пропонується перспективи з великою кількістю альтернатив, що дозволяє щодня структурувати, вибудовувати свій віртуальний світ.

Віртуальний світ може підтримувати, змінювати й перетворювати переконання і враження особистості. У цьому полягає його нейролінгвістична й когнітивна значимість, інформаційні та психологічні переваги. Це пояснює причину тотального занурення сучасних людей у Мережу: простір інтернет здається більш комфортним, ніж оточуючий світ, там особистості пропонується перспективи з великою кількістю альтернатив (кіберромани, зустрічі, форуми, чати за інтересами та ін.). За таких обставин потреба вижити в інформаційному потоці стає головною.

Віртуальний світ дозволяє зняти рамки й обмеження, які встановлюються при взаємодії людини з реальною дійсністю, що дозволяє особистості досить ефективно діяти у світі віртуальному – цей світ чуттєвий, життєвий і може бути обжитим. Незважаючи на схожість, навіть натуралістичність деяких імітаційних віртуальних реальностей, віртуальний користувач все ж розуміє, що події віртуальної реальності відбуваються лише у його свідомості, що вони не існують

для інших людей, а також не існують у фізичному сенсі. Завдяки цьому забезпечується почуття безпечності, відбувається дистанціювання від подій віртуальної реальності з іншими символічними реальностями.

Специфічними властивостями віртуального світу є: *зпричиненість* – віртуальний світ продукується активно на будь-яку іншу реальність, зовнішню по відношенню до нього; *актуальність* – віртуальний світ існує актуально, тільки «тут і тепер»; *автономність* – у віртуальному світі свій час, простір і закони існування. Для людини, яка знаходиться у віртуальній реальності, нема встановленого минулого чи майбутнього; *інтерактивність* – віртуальний світ може взаємодіяти з усіма іншими реальностями як онтологічно незалежний від них.

Враховуючи відносну новизну, назвемо ще декілька параметрів віртуального світу:

- віртуальний світ умовний (події, які відбуваються у віртуальній реальності, створюються технічно для користувача та існують тільки для нього, а не у фізичному сенсі, а тому психологічно комфортні для користувача);
- особистість, яка знаходиться у віртуальному світі, перебуває у стані «flow» (потік, течія), тобто відчуває єдність з комп'ютером/смартфоном;
- події віртуального світу задовольняють потреби зворотного зв'язку, тобто вони змінюються, реагують на дійсність віртуального спостерігача;
- логіка подій віртуального світу підкорена законам даної віртуальної реальності;
- віртуальному світу характерна багатомірна просторово-часова організація, відсутність відстані та безкінечна кількість вимірів;
- віртуальний світ базується на двох основних компонентах: «існування/не існування (умовності)» і «місця»;
- віртуальні світи створюються особисто людиною на основі її віртуального досвіду; організація цього досвіду є гіпердискурсом, який створений у рамках технологій віртуальних реальностей.

Вибираючи місце для своєї майбутньої «квартирки», нетізен (від американського «netisen» – дослівно громадянин Мережі) виходить із декількох факторів: об'єм простору, якість зв'язку з сервером, на якому буде розміщена його «квартирка», наявність інших послуг, в тому числі можливість реалізувати себе, свої неможливі для реалізації у дійсності бажання, продемонструвати свої

можливості світу. Це аналогія з вибором місця проживання у світі реальному. Психологічною основою самовизначення особистості у Мережі є прагнення нетілена вибрати для себе комфортний простір. Зв'язки внутрішнього світу особистості зі світом віртуальним налагоджуються без їх актуалізації в реальній дійсності. Особистість отримує можливість спілкуватись без проблем.

За таких обставин, на рівні суб'єктивного перебування у віртуальній реальності формується «досвід потоку» людини, ефект «флоу». Це відчуття єднання з комп'ютером, що примушує людей працювати з ним цілими днями. Психологи стверджують, що найбільш сильно у стані флоу перебувають люди, захоплені інформаційними технологіями (програмісти, хакери, любителі комп'ютерних ігор, соціальних мереж).

У віртуальному світі діють ті ж структурні ознаки, які створюють всі інші моделі світу (зорові, кіностетичні). Віртуальна реальність може замінювати і дублювати собою досвід дійсності. Віртуальність не просто відображає досвід реального світу, але здатна змінити переконання, тобто відіграє специфічну роль у процесі зміни життя. Віртуальний світ через дискурсні системи дозволяє людині увійти в стан «аптайм», в якому сенсорне сприйняття відбувається в зовнішньому оточенні «тут і зараз». Стан «аптайм» і, як наслідок, збільшений об'єм сенсорного досвіду дозволяють більш повно сприймати комунікативну ситуацію, не засмічуючи переживання оцінками чи умовиводами, дозволяє відволіктись від проблем реального світу, зняти деякі «психологічні фільтри», що, в результаті, сприяє позбавленню стану фрустрації, незадоволення.

Однак, це позбавлення є тимчасовим, оскільки воно не відповідає ситуації у світі реальному, обумовлюючи відірваність віртуального світу від реального, соціальну дезадаптацію, нереалізованість особистості у світі реальному, ізолюваність і, як наслідок, самотність. Саме втрата відчуття реального світу, підміна реальних соціальних зв'язків віртуальними призводить до почуття самотності особистості, що спричиняє депресію, різні розлади психіки, а, іноді, самогубство. Такі обставини обумовлюють сучасних науковців шукати методичні та технологічні шляхи вирішення проблеми самотності особистості.