

DOI: <https://doi.org/10.32782/PPSS.2023.1.83>

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК СЕРЕДОВИЩЕ СОЦІАЛІЗАЦІЇ ОСОБИСТОСТІ

Руслан Олександрович БОРСУК,

*курсант 1 курсу Навчально-наукового інституту
права та підготовки фахівців для підрозділів
Національної поліції Дніпропетровського державного
університету внутрішніх справ
<https://orcid.org/0009-0000-9117-2585>*

Науковий керівник: Комих Н. Г.,
*канд. соціол. наук, доц., доцент кафедри
гуманітарних дисциплін та психології
поліцейської діяльності Дніпропетровського
державного університету внутрішніх справ*

VIRTUAL REALITY AS AN ENVIRONMENT FOR SOCIALIZATION OF PERSONALITY

The theses present the problem of personality socialization in virtual space. The author defines the concept of virtual reality and its features in the context of socialization of the individual. In particular, he notes that virtual reality is a heterogeneous environment, with various tools, platforms and visual forms, which significantly diversifies the behavior and enthusiasm of an individual in the network. The virtual environment has its own characteristics. The author notes the peculiarities of the virtual environment, namely: the language, the system of signs and symbols, the rules and norms of communication, the social hierarchy of the participants or the lack thereof. Virtual reality appears as another valuable and meaningful environment that regulates human actions, forms new algorithms and challenges. Socialization, which occurs through multifaceted interaction, contributes to the development of personality in accordance with the requirements of the modern man-made world. The author hypothesizes that in virtual reality human values acquire recombination. Virtual space not only allows you to play social roles, but also to search for yourself in the world.

Відомо, що соціалізація – це не тільки формування завершеності, зрілості особистісних рис, але й розвиток і модифікація зрілих форм соціальності індивіда в процесі його включення в систему суспільних відносин. Тому, будь-яка соціальна система пред'являє свої вимоги до формування певного соціального типу особистості як продукту складної взаємодії економічних, політичних і, особливо, соціокультурних умов життєдіяльності. Процес соціалізації індивіда в умовах сучасних соціокультурних трансформацій набуває нового характеру та особливостей.

Аналізуючи особливості соціалізації індивіда в сучасному суспільстві, слід зазначити, що останнє, в науковій літературі, характеризується різними сходами, серед яких домінуючим є його визначення як інформаційного суспільства. До найважливіших структурних елементів інформаційного суспільства, поряд з інформацією, знаннями й новими інформаційно-комунікаційними технологіями, дослідники відносять віртуальну реальність, яка тотально впливає на людину, її соціалізацію тощо.

Віртуальний простір для сучасної людини постає “схованкою” від життєвої реальності, плацдармом реалізації її мрій, а отже, стимулятором до симуляції, підміни дійсності псевдореальністю. У сучасному значенні, поняття “віртуальна реальність” вперше використав у другій половині минулого століття відомий діяч кіберкультури Дж. Ланьє. Якщо узагальнити, то поняття “virtus” на той час мало декілька значень: мужність, енергія, сила; доблесні вчинки, героїчні дії; гідність, талант, обдарованість; чеснота, моральна досконалість, благородство тощо [1, с. 14].

У XIX – XX ст. поняття “віртуальне” з’являється в різних сферах наукового знання та починає вживатися в опозиції: “віртуальне – реальне”. Однак, до кінця 70-х років XX ст. обидва терміни ще не вживалися у словосполученні “віртуальна реальність” ні стосовно людської психіки, ні відносно реальності, створеної комп’ютерами. З появою єдиного інформаційного простору, у якому були інтегровані зображення, звук і рух, виникло інше словосполучення – “штучна реальність”. Це поняття відображає суть взаємодії людина-комп’ютер. Поняття “віртуальна реальність” виникає тоді, коли з’явилися комп’ютери, здатні створювати стереоскопічні зображення. Тому, найбільший вжиток словосполучення “віртуальна реальність” отримало по відношенню до комп’ютерних систем. Саме тому віртуальна реальність, здебільшого, визначається як сукупність програмно-апаратних засобів для створення відчуття присутності у світі комп’ютерних ігор, мереж, систем [2, с. 70].

Сучасні дослідження феномену віртуальної реальності розглядають зміщення акцентів в сторону вивчення наслідків, які виникли в системі соціальних відносин в результаті використання інформаційних технологій. Віртуальна реальність представляє собою неоднорідне середовище, що призводить до різних форм прояву діяльності та поведінки кожного індивіда. Незважаючи на різноманітність середовищ спілкування та діяльності у віртуальному просторі, вони мають спільні властивості, які виникають внаслідок специфічного способу спілкування. Ці властивості дозволяють розглядати віртуальні світи як додаткові соціальні простори, що сприяють вияву індивідуальних особливостей та вираженню глибоко особистісних прагнень, які часто не існують у реальному житті.

Система соціальних відносин у віртуальному середовищі має свої особливості, такі як мова, норми комунікації та соціальна ієрархія учасників. Існування цих особливостей дозволяє розглядати віртуальність як особливе середовище для соціалізації індивіда. Інформаційно-символічне середовище впливає на формування особистісної ціннісно-сислової системи, яка регулює поведінку індивіда. Соціалізація, яка відбувається через багатоаспектну взаємодію, сприяє розвитку особистості відповідно до вимог сучасного техногенного світу. Активність користувачів у сприйнятті альтернатив у віртуальному просторі пов’язана з прагненням особистостей реалізувати своє “Я” та творчий потенціал. Однією з основних причин поширення технологій віртуальної реальності є бажання компенсувати відсутність цілісної та гармонійної соціальної реальності [3, с. 87].

Розгляд соціалізації як комплексу значень, які опрідметнюють певні властивості дійсності, виявляється недостатнім. Віртуальний простір соціалізує індивіда у властивий вторинному середовищу спосіб відображення реальності

з подальшим переформатуванням її у відповідні символи та “формули”. Засвоєнням індивідом відповідної системи цінностей і норм поєднує в собі як відносну самостійність у відношенні до світу, так і певну масовізацією уявлень про нього. У віртуальному світі соціалізація передбачає рекомбінацію старих, “відмерлих” аксіологічно-нормативних систем попередніх поколінь. Даний процес, перш за все, спрямований на пошук особистістю певної свободи у відношенні до світу, а орієнтація на індивідуальне, творче функціонування особистості в суспільстві виступає вимогою інформаційної епохи [4, с. 88].

З огляду на це, вимоги інформаційного суспільства створюють необхідність розвитку таких рис та якостей особистості як професіоналізм (у напрямку використання сучасних технологій), духовність як переважання духовно-моральних та інтелектуальних якостей над матеріальними, соціальна відповідальність як відповідність дій соціальних суб’єктів взаємним вимогам та загальним інтересам, здатність до творчої побудови та реалізації власного життєвого проекту на основі загально соціальних норм.

У підсумку, соціалізація індивіда в віртуальному просторі відрізняється тим, що вона відбувається в контексті взаємодії двох процесів: засвоєння норм і зразків поведінки з первинної соціальної реальності та інтеріоризації норм, цінностей і установок віртуального простору. Це може призвести до проблеми пошуку власної ідентичності для особистостей, які повертаються у первинну соціальну реальність. Отже, оптимізація ідентифікаційних процесів є одним із важливих завдань соціалізації індивіда в сучасному інформаційному суспільстві.

Список використаних джерел:

1. Галета Я. В. Віртуалізація та соціалізація як засоби розвитку особистості. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки* 2022. С.14-17.
2. Галетая В., & Сьомака В. (2020). Соціалізація особистості в умовах оновлення інформаційної культури суспільства. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*, (190), 23-29. URL: <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2020-1-190-23-29>
3. Дзьобань О. П. Віртуальна реальність суспільства постмодерну як соціокультурне тло соціалізації “людини інформаційної”. *Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії*. Вип. 69 2017. С.69-76
4. Смокова Н. Віртуальна реальність як альтернативний механізм соціалізації молоді в Україні. *Епістемологічні дослідження в філософії, соціальних і політичних науках* 2017. С. 88-92