

ОЧІКУВАННЯ ОСІБ ЮНАЦЬКОГО ВІКУ ВІД КІБЕРРЕАЛЬНОСТІ ЯК АЛЬТЕРНАТИВНОГО ПРОСТОРУ

Н.М. Пічко

Херсонський державний університет, adamsonolya@gmail.com

Науковий керівник: доктор психологічних наук, професор І.С. Попович

Постановка проблеми у загальному вигляді. Останнім часом невід'ємною частиною нашого життя став комп'ютер. Неможливо переоцінити позитивне значення цього науково-технічного досягнення.

Разом з комп'ютерною технікою та мережею інтернет виникає нова ланка в науці і просторі «кіберреальність». Ще вона має другу назву «віртуальна реальність» та «кіберпростір». Причиною цього стала велика кількість інформації, якою насичена мережа інтернет.

На даний час поняття «кіберреальність» як термін вживається дуже рідко, а на зміну йому приходять синонім «віртуальна реальність».

Віртуальна реальність (ВР) – це нова технологія в сфері сучасної науки та техніки і є сукупністю спеціальних технологій і пристроїв на зразок шоломів-дисплеїв або рукавичок. ВТ побудовану на зворотному зв'язку між людиною і світом, синтезованим комп'ютером, а також спосіб, з допомогою якого людина візуалізує цифровий світ, маніпулює ним і взаємодіє з комп'ютером.

Разом з розвитком нових технологій та техніки розвивається і молодь. Особливо особи юнацького та підліткового віку цікавляться такими технологіями. І безперечно у юнаків виникають певні очікування від даної сфери. Саме про можливі очікування осіб юнацького віку від кіберреальності і піде мова в статті.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. На початку 90-х рр. ХХ ст. віртуальною реальністю зацікавилися філософи, соціологи, психологи, мистецтвознавці, культурологи. При цьому саме міждисциплінарний характер дискурсу і поліфункціональний характер явища ВР зробили його особливо привабливим для культурологічного аналізу. Феномен віртуальної реальності

та віртуальної комунікації вивчали і вивчають по сьогоднішній день велика кількість дослідників, а саме: Е. Бердникова, В. Бичков, В. Болотова, А. Брилевська, Д. Воробйов, О. Говорунов, М. Дедюліна, О. Каріна, С. Махліна, Н. Маньковська, Ю. Наседкіна, І. Пашніна, М. Пранова, В. Розін, Т. Савицька, В. Саяпін, О. Сотникова та ін.

Загальнотеоретичні та методологічні аспекти дослідження соціальних очікувань посідають значне місце у працях видатних психологів сучасності (К. Абульханова-Славська, Р. Бернс, О. Блинова, М. Бобнева, М. Боришевський, В. Васютинський, Я. Коломінський, О. Леонт'єв, І. Попович, С. Рубінштейн, В. Татенко, Т. Шибутані та ін.).

У даній час вивчення соціальних очікувань в аспекті кіберреальності не розповсюджені та не поширені в загальному доступі. Але спираючись на відомі дослідження двох сфер обраної проблеми можна теоретично обґрунтуватиможливі аспекти та використати їх для подальших емпіричних досліджень, у подальшому спростувавши або підтвердивши їх.

Мета статті полягає у теоретичному обґрунтуванні очікування осіб юнацького віку від кіберреальності як альтернативного простору.

Виклад основного матеріалу. На початку ХХ сторіччя в світі спалахнула інформаційна революція, що призвела до виникнення принципово нових технологій у всіх сферах життя людини. Зокрема поєднання комп'ютера з телекомунікаційними мережами, пророкувала людству такий же технологічний «бум», як свого часу електродвигун та парова машина.

Було досягнуто комунікаційної єдності у світу, що набуває принципово нового змісту: надзвичайна швидкість передачі інформації, на недосяжні на той час відстані, що в десятки тисяч швидше ніж пересування людини.

Віртуальна реальність як один із засобів соціальної комунікації формує особливий вакуум – закритий простір, у якому відбувається взаємообмін інформацією, передача ідей, власних емоцій, досвіду його користувачів тощо.

Вона приваблива для юнаків тим, що має ряд особливостей які дають більше можливостей для соціалізації, а саме: анонімність; обмежені сенсорні

можливості; можливості експериментувати зі своєю особою; можливість створювати велику кількість ідентичностей.

Все це відбувається в режимі реального часу (що називається, онлайн), користувач відчуває себе в безпеці, не відчуває «географічний дискомфорт» (в Інтернеті, як то кажуть, «весь світ знаходиться на відстані одного кліка миші») при цьому, може відчувати себе представником даної Інтернет-спільноти (сучасна соціальна кіберпотреба людини), вести діалоги в онлайн- і оффлайн-режимі з його членами, обговорювати конкретні теми в певній групі з іншими активними користувачами (в тому числі, використовуючи модний і доступний мобільний Інтернет).

Молоді люди починають переносити способи діяльності, форми поведінки з віртуального середовища в повсякденне життя. З'явився такий термін як «*homo virtualis*» людина, орієнтована на віртуальність, творця, носія, споживача віртуальної культури. Потрапляючи у кіберреальність, людина входить в змінений стан свідомості, в якому несвідоме проєктується на штучно створені комп'ютерні зображення, а не на зовнішній світ. Завдяки цьому особистість юнацького віку може створити свої перцептивні образи і цим самим наблизитися до бажаного життя[1].

Молоді люди мають багато очікувань щодо власного майбутнього, власних здобутків, взаємодії з суспільством [2], а відтепер і взаємодії у віртуальному середовищі. Кіберреальність стає важливішою ніж реальне життя та соціум, в іншій реальності індивід сам встановлює свої правила та норми. Попри це, значення масмотиваційний компонент очікувань осіб юнацького віку від даного простору [3].

Користувач кіберреальності отримує необмежені можливості для розвитку та самореалізації в образах, масках, ролях. При такій проєкції рефлексивна активність слабшає і віртуальне життя стає важливіше ніж реальне. Вся активність преноситься у віртуальне оточення і людина проводить там більшу частину часу, а при цьому і формується адикція. А завдяки анонімності всі дії залишаються в тіні та з'являється думка про вседозволеність.

Індивід, таким чином, черпає свій світогляд з Інтернет-співтовариства точно так, як і він отримує соціальні ролі і самоідентифікацію. Іншими словами, його почуття, уявлення про себе, дії, а також погляди на світ, як віртуальний, так і реальний, задаються йому суспільством. Цю обставину А. Шютц виразив терміном «світ як даність», що означає систему нібито самоочевидних допущень, що самостверджуються, про світ, яку кожне суспільство породжує в ході своєї історії [5].

Соціальні очікування – складний соціально-психологічний феномен, який є базовою складовою системи регуляції соціальної поведінки особистості, взаємодії у групах, спільнотах, соціумі. У цілому соціальні очікування виступають як компоненти системи регуляції соціальної поведінки, взаємодії в групах, суспільстві, зазвичай неформалізовані, а також як система очікувань, потреб відносно норм виконання індивідом соціальних ролей. Членам групи (суспільства), що займають ту чи іншу соціальну позицію, та виконують ту чи іншу роль, інші представники що взаємодіють з ними. Висувають прийняті в даній групі вимоги, що стосуються форм соціальної поведінки, відносин, настановлень та ін. [4].

Проаналізувавши вікові особливості юнацького віку можна припустити, що, занурюючись в кіберреальний простір молода людина очікує на реалізацію себе та своїх бажань; очікують знайти чи створити особливу сферу діяльності для себе; молоді люди очікують від кіберреальності конфіденційності, відсутності обмежень та різних шляхів для росту; в віртуальній реальності вони шукають однодумців та створюють групи, клани.

Таким чином молоді люди шукають соціум в соціумі. Але тікають від оточуючих, близьких, друзів, щоб знайти інших більш близьких за духом. Вони бачать своє майбутнє не в реальності, а у альтернативно створених світах і хочуть досягти там успіху.

Особи юнацького віку прагнуть до росту та розвитку, шукають свій шлях та готові працювати задля результату. Для порівняння можна взяти підлітковий

вік, коли особистість не знає що буде в майбутньому, не планує нічого та розвиток її не цікавить, а лише спілкування та думка однолітків.

Завдяки соціальним очікуванням особистості регулюються її дії та наміри. Тому кіберреальність як альтернативний простір досі існує та розвивається. Це відбувається завдяки нормам та правилам всередині цієї мережі, як попри всі стереотипи існують і діють там.

Висновки. Юнацький вік є не менш складним чим підлітковий за рахунок постійних пошуків, навчання на помилках та нескінченній роботі над собою. Ці фактори в наші роки йдуть в двох площинах. В двох паралельних світах, котрі однаково впливають на особистість.

Першою площиною є реальний соціум в якому людина живе, розвивається, спілкується з «живими» людьми, набуває досвіду, отримує освіту і таке інше. Другою стороною медалі є віртуальний світ – кіберреальність. Вона не поступається реальності за функціями та можливостями, але діє на індивід по іншому іноді навіть згубно.

Кіберреальність іноді стає важливішою для юнаків ніж реальне життя, і навіть є його сенсом. В особистості більше очікувань від віртуального світу, та планів на розвиток в ньому.

Соціальні очікування є дуже важливою складовою розвитку кожної людини, але найголовнішу функцію очікування виконують саме в періоди пошуку та перелому. Саме очікування не дають індивіду зупинитися та полишити надію на майбутнє.

Метою статті було теоретичне обґрунтування проблеми очікувань осіб юнацького віку від кіберреальності як альтернативного простору, та в процесі виявлено що без емпіричного дослідження робити достовірні висновки складно. Тож, щоб детальніше скласти картину даного явища необхідно детальніше вивчати з допомогою емпіричного дослідження та обробки результатів.

Література:

1. Лучанінова О. П. Інтернет-мережі як віртуальна складова виховного простору ВТНЗ і засіб виховання студентів. *Духовність особистості: методологія, теорія і практика*. 2016. Вип. 4. С. 102-111. Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/domtp_2016_4_14
2. Попович І. С. Мотиваційний компонент соціально-психологічних очікувань. *Проблеми загальної та педагогічної психології: зб. наук. праць Інституту психології імені Г. С. Костюка АПН України*. К., 2011, т. XIII, ч. 4. С.290–297.
3. Попович І. С. Проблема соціально-психологічних очікувань в науковій теорії та практиці. *Практична психологія та соціальна робота*. К., 2005. № 5. С. 8-13.
4. Попович І. С. *Психологія соціальних очікувань особистості: методологія, теорія і практика*: навч.-метод. посіб. Херсон: ОЛДІ-ПЛЮС, 2019. 158 с.
5. Трач Ю. В. Особливості віртуальної реальності в сучасній культурі [Електронний ресурс]. *Питання культурології*. 2014. Вип. 30. С. 127-133. Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pk1_2014_30_18