УДК 141.7:316.61

Ф.П. ВЛАСЕНКО (кандидат філософських наук, асистент кафедри філософії гуманітарних наук)

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Київ

E-mail: Vlasenkof@ukr.net

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК ПРОСТІР СОЦІАЛІЗАЦІЇ ІНДИВІДА

Стаття присвячена аналізу особливостей соціалізації індивіда в умовах віртуальної реальності. Констатовано, що у віртуальному світі соціалізація спрямована на рекомбінацію старих, «відмерлих» аксіологічно-нормативних систем попередніх поколінь. При цьому, перед людиною, котра повертається у первинну соціальну реальність, може постати проблема пошуку власної ідентичності. А тому, метою даного дослідження є філософський аналіз особливостей та наслідків соціалізації індивіда в умовах віртуального простору.

***Ключові слова**: інформаційне суспільство, соціальна реальність, віртуальна реальність, індивід, особистість, соціалізація.*

Постановка проблеми

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 смислами, 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 з необхідністю впливає на людину, її соціалізацію тощо.

Мета дослідження. З огляду на вище зазначене, актуальним постає філософський аналіз віртуальної реальності, визначення характеру, наслідків соціалізації індивіда в умовах віртуального простору.

Обговорення проблеми. 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. Натомість термін «віртуальне» має давню історію. Його ґенеза починається з античності й походить від лат. «virtus», що спочатку вживалося як етична категорія для позначення чеснот. З часом зміст даної категорії збагачувався разом з розвитком етичних вчень. В епоху Відродження поняття «virtus»

© Власенко Ф.П., 2013

розглядається як активна сила, творчий потенціал, енергія. Наприклад, Н. Кузанський енергію й силу потенційного буття поміщає в Бога, завдяки якому «virtus», як прихована енергія, породжує процес мислення. Мислителі того часу поняттям «virtus» позначали певну внутрішню силу, потенцію, можливість. Це ті визначальні фактори, що сприяють виникненню, становленню й існуванню будь-якої речі чи явища. Якщо узагальнити, то поняття «virtus» на той час мало декілька значень: мужність, енергія, сила; доблесні вчинки, героїчні дії; гідність, талант, обдарованість; чеснота, моральна досконаліть, благородство тощо [1, с. 63].

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.

Сучасний термін «віртуальний» походить від англійського слова «virtual», як можливе, таке, що може або повинно з'явитися за певних умов. Також термін «віртуальний» використовують тоді, коли говорять, про щось, що має всі характеристики певного предмету, хоча формально не може бути пізнане як реальний (саме цей) предмет. Тобто, віртуальність тлумачиться як штучність, псевдореальність. У межах кібернетичного підходу віртуальна реальність розглядається як результат інформаційної взаємодії людини і комп'ютера, що створюється за допомогою комплексних мультимедійно-операційних засобів. При цьому, для людини в реальному часі створюється ілюзія безпосередньої присутності в штучному (уявному) світі. Таким чином, віртуальна реальність розглядається як певний кібернетичний простір, в якому за допомогою комп’ютерів, різних технічних засобів створена відповідна ілюзія реального світу. У філософії в поняття «віртуальна реальність» вкладається два сенси: традиційний, що походить від «virtus» і ототожнюється з можливим та сучасний, що розуміється як вид гносеологічної реальності, осмислення якої може ґрунтуватися на концепції симулякрів (Ж. Бодрійяр та ін.). У новій філософській енциклопедії віртуальна реальність визначається як «особливий тип взаємодії між різними об’єктами (що містяться на різних ієрархічних рівнях), а також специфічні відносини між ними – породжуваності й інтерактивності. Об’єкти віртуального рівня породжуються об’єктами нижчого рівня, але не дивлячись на свій статус породжених, вони взаємодіють з реальними

об’єктами як онтологічно рівноправні. Сукупність віртуальних об’єктів відносно реальності, яка їх породжує і утворює віртуальну реальність. <…> Про віртуальну реальність є сенс говорити ще й тому, що у ній існують свої «закони природи», свої характеристики часу і простору, які не зводяться до законів реального світу» [2, с. 403-404].

Одна із найголовніших властивостей віртуальної реальності - це потужний зворотний зв’язок, інтерактивність. Глядач, слухач, читач перетворюється на співтворця того чи іншого тексту. Тим самим реалізуються базові постструктуралістські постулати – про рівноправність інтерпретації та оригіналу, про «смерть автора» як незмінну, обов’язкову і догматичну фігуру в тексті. Прямо на очах аудиторії відбувається масова ліквідація культурних ієрархій, а естетичні об’єкти втрачають цілісність, стають відкритими для втручання та тлумачення. Знімаються також традиційні просторові й часові орієнтири: будь-який візуально-звуковий образ, будь-яка інформація переноситься миттєво, в будь-яку точку Мережі [3]. Німецький дослідник Г. Рейнгольд говорить про віртуальну реальність як про «можливо новий світ», тобто нову паралельну дійсність. Віртуальну реальність на його думку можна розглядати як магічне вікно, що дозволяє заглянути в інші світи, будь-то світ молекул, або світ наших фантазій [4]. Нові технології безконтактних інформаційних взаємодій породили новий вид відносин і зв'язків у суспільстві, що реалізуються тепер за допомогою комплексних мультимедійних засобів, які створюють ілюзію безпосередньої присутності в стереоскопічно представленому «екранному світі». Основним елементом у розумінні віртуальної реальності стає її «метатехнічне джерело». Віртуальність починає виступати як феномен, що розглядається вже не просто як результат взаємодії, а як артефакт нової інформаційної епохи, що виражає дію нових комунікативних зв’язків між людьми.

Механізмом інтеграції людини в інформаційно-знакове середовище, як ми вже зазначили, постає динамічна симуляція. У філософській літературі поняття «симуляція» прийнято вживати для позначення феномену тотальної семіотизації буття аж до набуття знаковою сферою статусу єдиної і самодостатньої реальності. На думку французького філософа Ж. Бодрійяра, в сучасному суспільстві поза медіа-простором ні товари, ні соціальні явища не існують в смисловому аспекті, вони позбавлені фіксованої сутності. Тому для сучасної епохи доцільно вживати термін «гіперреальність», яка інтегрує в себе все більшу кількість бажань і потреб, а отже і самих членів суспільства, котрі втрачають свою індивідуальність, потрапляючи під вплив символічного коду. Віртуальна реальність постає, згідно з цією точкою зору, як реальність симульована. Симуляція є творінням реального за допомогою міфологічних моделей, що не мають зв’язку з реальністю. Гіперреальність поглинає реальність справжню [5].

Слід зазначити, що в даний час при розгляді віртуальної реальності як соціокультурного феномену простежуються дві основні позиції. Перша досить чітко відображена в роботах Д. Іванова, на думку якого віртуалізація - це заміна реальності її симуляцією, образом - не обов'язково за допомогою

Власенко Ф.П., 2013

комп'ютерної техніки [6]. Симуляція в реальному житті означає, що відносини між людьми починають набувати форми відносин між образами, при цьому втрачається розрізнення знака-образа і референт-реальності. Ця симуляція, на думку Д. Іванова, первинна стосовно комп'ютерної симуляції. Таким чином віртуалізація виступає як процес зміни суспільства в цілому. Приміром, наслідування суспільних норм і виконання інституціональних ролей може бути віртуальним. Подібні явища у вигляді іміджевих образів для досягнення успіху виникають у будь-якій сфері життєдіяльності суспільства, зокрема, у політичній. Симуляція інституціональних форм громадського життя є основою для широкого поширення через Інтернет симуляцій, котрі демонструють практику неінституалізованих відносин між людьми, що характеризуються прагненням затвердити на новій технологічній основі постмодерністське бачення цінностей. У зв'язку з цим, Д. Іванов робить наступний висновок - не комп'ютеризація життя віртуалізує суспільство, а віртуалізація суспільства комп′ютеризує життя.

Принципово іншою є точка зору Л. Скворцова. На його думку без «інформаційної структури», «комп'ютера» і «відеоряду» віртуальна реальність неможлива. Життя у віртуальній реальності можливе лише за умов масштабного розширення інформаційно-комп'ютерної сфери. Індивіди, знаходячись у постійному контакті з комп'ютером, стають деміургами віртуального інформаційного світу і знаходять у ньому сенс свого життя [7].

Цей сенс полягає у формуванні віртуальних вимірів буття. «Якості віртуального буття повинні відповідати вирішенню фундаментального завдання ефективної соціальної взаємодії людей. Тільки в цьому випадку віртуальне буття знаходить реальність. Вибір людиною з «віртуальних малюнків буття» «малюнків життя» вимагає визначення людиною своєї духовної ідентичності, відповіді на питання «Хто вона?» [7, с. 67]. Постановка вченим питання про характер і перспективи віртуальної реальності, на нашу думку, є доволі правомірною. Дослідник безпосередньо пов’язує феномен віртуальної реальності з комп'ютеризацією суспільства, що дає можливість зрозуміти специфіку сучасної епохи. Крім цього, автор цілком справедливо розглядає проблему відношення людини до комп'ютерної віртуальної реальності в площині визначення особистістю своєї ідентичності.

Зрозуміло, що сучасні комп'ютери, за допомогою спеціальних програм, можуть реалізувати на екрані майже будь-який фантастичний віртуальний світ у всій його динаміці й різноманітності, і навіть більше того: спеціальні механічні пристрої, керовані комп'ютером, можуть створити повну ілюзію життя людини-оператора в цьому паралельному світі. Перспектива знаходитися в такому середовищі є дуже привабливою. Вона охоплює всі аспекти нашої реальності, але при цьому кожен індивід, опинившись в інформаційно-знаковому середовищі, знає, що це не реальність, і тому відповідальність за будь-які дії не буде такою як у дійсності. Тобто, віртуальна реальність розглядається як альтернатива, якою може скористатися кожен індивід. Штучний світ створює відчуття дійсного

життя, воно наповнене штучними речами, котрі роблять життя людини приємнішим у багатьох відносинах. Однак, «штучне» пише власну «штучну історію». А «втеча» у віртуальну реальність супроводжується переідентифікацією, формуванням так званої віртуальної особистості, візуально-графічним втіленням якої є відповідний «аватар», якого людина обирає, занурюючись у віртуальний світ. За цих умов актуалізується проблема ідентифікації особистості з її віртуальним двійником. Дослідники вказують на небезпеку такої ситуації, оскільки подібне ототожнення може призвести до втрати людиною здатності усвідомлювати чітку межу між реальним та віртуальним.

З цього приводу слушно зауважує вітчизняний вчений М. Козловець, що: «Суспільство homo virtualis постає як знеособлена і звільнена від теоретичного мислення сукупність споживачів і носіїв інформації. Звичка до мовленнєвих ігор і швидкісних інформаційних потоків може викликати деструкції у мисленні і свідомості (породити хаотизм, кліповість, зруйнувати здатність концентруватися і утримувати у свідомості якийсь один ідеальний об’єкт). У віртуальному просторі порушуються фізичні закони незворотності часу, стійкі стереотипи і культурні звички. Ця реальність формує новий тип людини, якій дуже складно переходити від рівня віртуальної реальності до рівня повсякденної реальності. Тому скоро виникне проблема вибору: у якому із світів ми залишимось?» [8, с. 182]. Дійсно, не буде несподіванкою, якщо в близькому майбутньому більшість людей віддадуть перевагу віртуальному щастю, а не спробі його досягнення в реальній, повсякденній життєдіяльності. Це пояснюється тим, що взаємодія на електронному рівні дозволяє замінити уявну інтерпретацію реальною взаємодією, активним «зворотним зв'язком» в умовах віртуального спілкування. Перетворення глядача, читача і спостерігача у співтворця, який отримує можливість впливати на зміни, регулювати їх і відчувати при цьому ефект «зворотного зв'язку», передбачає автономізацію, свободу суб’єктів віртуальної комунікації від репресивного впливу соціуму.

Таким чином, віртуальній реальності властиве певне структурування, що характеризується прагненням до подолання хаосу, тенденцією упорядкування її структури, корегування з урахуванням дій інтерактивних партнерів у конструюванні бажаних взаємодій. Вирішальним фактором у реалізації цієї тенденції є індивідуальна свобода користувачів. Тому, в усіх підходах до віртуальної реальності головне значення в системі «людина - комп'ютер - інтерактивність» надається людині, її внутрішньому потенціалу, уявленням про реальне і бажане, здатності адаптуватися до нового середовища, трансформувати свою ідентичність. Віртуальна реальність сприяє розвиткові нових форм комунікації, формуванню нового світогляду людей, реалізації їх творчої сутності. Крім цього, багато психологів, соціологів, футурологів вбачають в особливостях віртуальної реальності важливий механізм вирішення таких гострих проблем людства, як зростаюча тенденція збільшення кількості злочинів, насильства, нічим не мотивованого вандалізму тощо. Разом з тим, ряд дослідників, виходячи з

Власенко Ф.П., 2013

того, що віртуальна реальність за своїм впливом амбівалентна, побоюються, що вона створює ґрунт для невірної інформації, а також може породити дезорганізацію, оскільки багато людей будуть надавати перевагу віртуальному світу на противагу звичайному. Крім того, віртуальні реальності можуть активно використовуватися для маніпулювання свідомістю людини.

У зв’язку з цим, можна виділити два смисли віртуальної реальності, або два рівні її розуміння. Перший рівень - матеріально технологічний, тобто це її ігрові або інші, обумовлені технічним середовищем, «штучні світи», що виникають завдяки впливові комп'ютера на свідомість користувача. У цьому випадку свідомість занурюється в якийсь вигаданий, сконструйований комп'ютером можливий світ, у якому вона може рухатися, чути і сприймати віртуальні об’єкти. Другий рівень - це будь-які зміни свідомості в результаті використання електронних засобів комунікації. Не завжди, маючи можливість змінити умови зовнішнього середовища, людина отримує шанс створити свій власний, керований світ, а світ у сприйнятті людини - це багаторівневе, оточуюче її середовище і багатооб'єктна комунікативна система. У цьому середовищі вона створює або віртуальні особистості, або проектує такі ситуації, де компенсуються недоліки реальної соціальної системи. За словами західного теоретика М. Фасслера, у віртуальному просторі особистості отримують незліченну кількість реальностей, віртуалізуються цілі співтовариства, утворюючи при цьому інформаційні структури, штучні світи - кібер-міста, кібер-спільноти, що ґрунтуються на власних формах міжіндивідуальних, соціальних, економічних відносин. Професійна діяльність людини також активно включається в процес віртуалізації – виникають віртуальні підприємства, ринки (нерідко з анонімними або навіть псевдокомунікантами) [9].

Що стосується віртуальних спільнот, то вони виконують особливу соціалізаційну роль для індивіда. Ця роль, звичайно як і в реальному житті, може бути різною, як негативною, так і позитивною. На думку вітчизняного дослідника Ю. Мєлкова: «Спільноти, що утворені за допомогою Інтернет-технологій допомагають людині втекти від самотності, розгубленості її життя у повсякденному світі, надають їй відчуття довіри, близькості щодо інших людей. Справа в тому, що у віртуальному просторі набагато швидше можна знайти потрібну інформацію, людей, інтереси яких подібні до твоїх. Віртуальні спільноти – це групи людей, об’єднані не за географічними чи побутовими факторами, а, перш за все, за спільними інтересами, смаками, поглядами. Уже одна ця обставина змушує сприймати феномен віртуальної спільноти як такий, що може сприяти творчості людини, реалізації її особистості, відкривати нові обрії для соціальної поведінки людини в реаліях сьогодення – та їх філософського осмислення. В Інтернеті людина отримує можливість не лише почути іншого, але й «показати себе», висловитись, побудувати свою «домашню сторінку» оприлюднити свої думки» [10, с. 148].

Отже, в сучасних дослідженнях феномену віртуальної реальності

спостерігається зміщення акцентів до вивчення наслідків, які відбулися в системі соціальних відносин у результаті використання інформаційних технологій. Віртуальна реальність - середовище неоднорідне, що обумовлює різні форми прояву діяльності й поведінки кожного індивіда. Хоча середовища спілкування і діяльності у віртуальному просторі дуже різноманітні й значною мірою відрізняються між собою, проте вони мають спільні властивості, що є результатом специфічного способу спілкування. Ці властивості дозволяють характеризувати віртуальні світи як додаткові соціальні простори, що сприяють прояву індивідуальних відмінностей людей і виразу глибоко особистісних прагнень, найчастіше зовсім не існуючих в реальному житті [11]. Важливим фактором є те, що соціальна система, котра складається в умовах віртуальності, має свої особливості мови, норми комунікації і соціальну ієрархією учасників. Наявність цих особливостей дозволяє говорити про віртуальність як про особливе середовище соціалізації індивіда. Штучне інформаційно-символічне середовище впливає на процес формування особистісної ціннісно-смислової системи, яка є регулятором поведінки індивіда. Соціалізація, що відбувається у процесі багатоаспектної взаємодії, сприяє розвиткові особистості відповідно до сучасних вимог техногенного світу. Активність користувачів у сприйнятті альтернатив у віртуальному просторі пов'язана з прагненням особистостей реалізувати своє «Я», свій творчий потенціал. Тут слід зазначити, що прагнення компенсувати відсутність цілісної і гармонійної соціальної реальності є однією з головних причин поширення технологій віртуальної реальності. Розгляд соціалізації як комплексу значень, що опредметнюють ті або інші властивості дійсності, виявляється недостатнім. Віртуальний простір соціалізує індивіда у властивий вторинному середовищу спосіб відображення реальності з наступним переформатуванням її у відповідні символи і «формули». Засвоєння індивідом відповідної системи цінностей і норм поєднує в собі як відносну самостійність у відношенні до світу, так і певну масовизацію 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. У зв’язку з цим, вимоги інформаційного суспільства зумовлюють необхідність розвитку таких рис та якостей особистості як: професіоналізм (у напрямку використання сучасних технологій); духовність як переважання в людини духовно-моральних, інтелектуальних якостей (цінностей) над матеріальними; соціальна відповідальність як міра відповідності дій соціальних суб’єктів взаємним вимогам, діючим правовим та іншим соціальним нормам і загальним інтересам; здатність до творчої побудови та реалізації власного життєвого проекту на основі загально соціальних норм.

Висновки

Специфіка соціалізації індивіда у віртуальній реальності полягає в

Власенко Ф.П., 2013

тому, що вона здійснюється в контексті взаємодії двох процесів: засвоєння особистістю норм і зразків поведінки, які вона сприймає у первинній соціальній реальності й інтеріоризація норм, цінностей, установок віртуального простору. При цьому, перед індивідом, котрий повертається у первинну соціальну реальність, може постати проблема пошуку власної ідентичності. А тому, одним із першочергових завдань соціалізації індивіда в сучасному інформаційному суспільстві є оптимізація ідентифікаційних процесів.

Перспективи подальших наукових досліджень:

- формування особистості в інформаційному суспільстві;
- аналіз агентів соціалізації індивіда в сучасному суспільстві.

Список використаної літератури:

1. Носов Н.А. Словарь виртуальных терминов / Н.А. Носов // Труды лаборатории виртуалистики. – М., 2000. – Вып. 7. – С. 63.

2. Носов Н.А. Виртуальная реальность // Новая философская энциклопедия: В 4 т. / Ин-т философии РАН, Нац. общ. – научн. фонд; Научно-ред. совет: предс. В.С. Степин и др. – М.: Мысль, 2010. – Т. 1. – 2010. – С. 403-404.

3. Десятерик Д. Віртуальна реальність [Електронний ресурс] / Д. Десятерик. – Режим доступу: http://www.day.kiev.ua/uk/article/cuspilstvo/virtualna-realnist

4. Rheingold H. Virtuelle Welten und Reisen im Cyberspace / H. Rheingold. -New York, 1991.- 196 p.

5. Бодрийяр Ж. общество потребления. Его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр; пер. с фр., послесл. и прим. Е.А. Самарской. – М., 2006. – 269с.

6. Иванов Д.В. Виртуализация общества / Д.В. Иванов. – СПб., 2000. – 96 с.

7. Скворцов Л.В. Информационная культура и цельное знание: Избранные труды / РАН; Институт научной информации по общественным наукам / И.Л. Галинская (отв. ред.). - М., 2001.- 288 с.

8. Козловець М.А. Феномен національної ідентичності: виклики глобалізації: Монографія. / М.А. Козловець. – Житомир: Вид-во ЖДУ ім.. І. Франка, 2009. – 558 с.

9. Faßler M. Mediale Zukünfte / M. Faßler. – München, 1997.– 210 s.

10. Мєлков Ю.О. Віртуальна реальність як сфера самореалізації особистості // людина в лабіринті перспектив / А.В. Толстоухов, О.Є. Перова, О.М. Рубанець та ін. – К.: Видавець ПАРАПАН, 2004. – С. 140-166.

11. Faßler M. Sphinx „Netz". Die Wirklichkeit computerbasierter Netzwerke / M. Faßler. – München, 1996. – 185 s.

REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)

1. Nosov N.A. Virtual dictionary of terms / N.A. Nosov / / Proceedings of the Laboratory Virtualistics. - M., 2000. - Issue. 7. - P. 63.

2. Nosov NA Virtual Reality / / New Encyclopedia of Philosophy: 4 tome - M: Thought, 2010. - T. 1. - 2010. - P. 403-404.

3. Desyaterik D. Virtualna realnist [E-resource] / D. Desyaterik. - Mode of access: http://www.day.kiev.ua/uk/article/cuspilstvo/virtualna-realnist

4. Rheingold H. Virtuelle Welten und Reisen im Cyberspace / H. Rheingold. -New York, 1991.- 196 p.

5. Jean Baudrillard consumer society. Its myths and structures / Jean Baudrillard. - M., 2006. – 269p.

6. Ivanov D.V. Virtualization society / D.V. Ivanov. - St. Petersburg., 2000. – 96p.

7. Skvortsov L.V. Information Culture and integral knowledge: Selected Works / RAS

Institute of Scientific Information on Social Sciences / I.L. Galinskaya (Ed..). - Moscow, 2001. – 288p.

8. Kozlovets N.A. The phenomenon of national identity: Challenges of globalization: a monograph. / N.A. Kozlovets. - Zhytomyr, 2009. - 558 p.

9. Faßler M. Mediale Zukünfte / M. Faßler. – München, 1997.– 210 s.

10. Mєlkov J.O. Virtualna realnist yak sphere samorealizatsiї osobistosti / / Person of prospects in labirinti / A.V. Tolstouhov, O.E. Perova, O.M. Rubanets that in. - K., 2004. - P. 140-166.

11. Faßler M. Sphinx „Netz". Die Wirklichkeit computerbasierter Netzwerke / M. Faßler. – München, 1996. – 185 s.

ВЛАСЕНКО Ф.П. (кандидат философських наук, ассистент кафедры философии гуманитарных наук)

Киевский национальный университет имени Тараса Шевченко, Киев

E-mail: Vlasenkof@ukr.net

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ЯК ПРОСТРАНСТВО СОЦИАЛИЗАЦИИ ИНДИВИДА

Статья посвящена анализу особенностей социализации индивида в условиях виртуальной реальности. Констатировано, что в виртуальном мире социализация направлена на рекомбинацию старых, «омертвевших» аксиологических, нормативных систем предыдущих поколений. При этом, перед человеком, который возвращается в первичную социальную реальность, может возникнуть проблема поиска собственной идентичности. Поэтому, целью данного исследования является философский анализ особенностей и последствий социализации индивида в условиях виртуального пространства.

Ключевые слова: информационное общество, социальная реальность, виртуальная реальность, индивид, личность, социализация.

F.VLASENKO (PhD, Lecturer of Philosophy Humanities)

Kyiv National Taras Shevchenko University, Kyiv

E-mail: Vlasenkof@ukr.net

VIRTUAL REALITY AS A SPACE OF SOCIALIZATION OF THE INDIVIDUAL

The article is dedicated to the complex social-philosophical analysis of individual socialization under the conditions of information-oriented society and to the disclosure of the peculiarities of definite process. On basis of analysis of main conceptual approaches to the problem of socialization, the last one (socialization) is determined as a difficult, multifold learning process of social-cultural experience by an individual. This learning process executes by the way of individual multilayer inclusion into the social relations for the purpose of forming of it's identity as a subject of further development of frame of society. Analyzing the main conceptual approaches to the problem of information society formation, it is admitted that virtual space for the modern human is "a shelter" from the reality of life and thus stimulant to the simulation. It is stated that the concept "virtual reality" includes two meanings in philosophy: traditional, originated from "virtus" and identified with the possible and the modern understood as a kind of epistemological reality. Two main positions in the modern scientific discourse are defined considering virtual reality as a social and cultural phenomenon. The first one is based on the understanding of virtualization as changing reality via simulation or image and is not connected with computer technology. There is an absolutely diverse point of view, according to which virtual reality does not exist without "information structure", "computer"

Власенко Ф.П., 2013

and “video sequence”. Life in virtual reality is possible only due to large expansion of informational and computer area. It is expounded that cultural-historical type of society determines the nature of process of socialization. In information-oriented society it’s peculiarities are connected with a crisis of traditional agent of socialization. And the individual multilayer inclusion into the social relations is supplemented with modern informational-communicative technologies using, which give rise to tendencies of transition as to the creative model of socialization as to the increasing of opportunity to manipulate the human mind. The author proved that socialization involves recombination of old , “dead” axiological and regulatory systems of previous generations in the virtual world. This process is primarily aimed at finding a certain freedom for a person in relation to the world and the focus on the individual, creative functioning of the individual in society is a requirement of the information age. However, there may be the problem of finding its own identity for an individual who returns to the original social reality. Therefore one of the primary tasks of socialization of the individual in modern information society is to optimize the identification process.

Keywords: information society, social reality, virtual reality, individual personality, socialization.

Стаття надійшла до редколегії 03.12.13р.
Прийнята до друку 08.12.13р.

Рецензент: к.ф.н., доц. Богуславська О.Г