

# **ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ: УСОБЛЕННЯ ІДЕАЛЬНОГО ЧИ ВТЕЧА ВІД ДІЙНОСТІ?**

*Ольга Поправко*

*Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана*

*Хмельницького*

Формування особистості сучасної молоді, її установок, мотивів, ціннісних орієнтирів, поведінкових навичок відбувається в конвергентному просторі – на стику віртуального світу й реального.

Микола Карпицький у своїй роботі «Онтологія віртуальної реальності» визначає три типи віртуальної реальності. Перший тип – віртуальна реальність, продуценти якої виникли в давнину – дзеркало, алкоголь, наркотики і т. п. Другий тип є продуцентом індустріального суспільства, наприклад, фотографія, телефон, кінематограф. До третього типу відноситься електронна віртуальна реальність, яка продукується мультимедійною технікою [2]. В Інтернеті, як і в реальному світі, існують свої соціальні спільноти – групи людей, які перебувають в соціальній взаємодії через віртуальне спілкування і мають певні зв'язки між собою в єдиному просторово-часовому проміжку, визначеному веб-сайтом, і усвідомлюють себе членами цієї спільноти [1]. До таких спільнот можна віднести соціальні мережі (Facebook, Однокласники, В контакт), веб-форуми, чати, online-ігри.

Устремління людини в Інтернет-простір обумовлене різними причинами соціального та психологічного характеру (комунікативні та інтимно-особистісні проблеми, конфлікти тощо), психологічними особливостями особистості (високий рівень дратівливості, неадекватне самосприйняття, прагнення до незалежності, соціальні фобії тощо), а також емоційно-мотиваційними чинниками (тривожність, самотність, відсутність цілей тощо) [3].

Людина, яка у своєму повсякденному житті стикається зі стресовими ситуаціями, намагається втекти від нудного навколишнього світу і сховатися в іншому, більш яскравому й цікавому віртуальному світі, де вона може

задовольнити свої потреби, у якому існують уявні цінності, які збагачують зміст її життя.

У наш час це особливо актуально для молодшої людини, яка вступає в період максимальної соціальної комунікативності, коли відбувається формування соціальної зрілості, входження в світ дорослих та адаптація до нього.

Юність завершує активний період соціалізації. Тому для цього віку характерним є перебільшення новизни власної життєдіяльності, зневажливе ставлення до минулого досвіду, природний брак знань, волі, навичок, здатності цінувати час і правильно його розподіляти. А в цей час сучасні технології, зокрема Інтернет, максимально зміцнили свій вплив на сучасну молодь, яка недостатньо інтегрована в соціальні зв'язки, не має сформованого погляду на життя, не стійка у своїй поведінці та ставленні до навколишнього світу.

Віртуальна реальність, створена Інтернетом, дає людині широкі можливості. Незважаючи на географічні кордони лише при натисканні декількох клавіш можна зателефонувати, висловити власну думку, протест або проявити співучасть. За допомогою електронної бібліотеки молоді люди мають доступ до наукових і культурних зібрань, що несуть нові знання, знайомлять з іншими культурами. Інтернет дає можливість відвідати будь-який куточок світу.

Крім того, якщо у звичайному житті молоді люди самовиражаються, демонструючи свою унікальну особистість за допомогою одягу, манер поведінки, причетності до тих чи інших співтовариств, мають певні соціальні статуси, а відповідно і соціальні ролі, що відкладає певний відбиток на їх поведінку, звички, стиль спілкування з оточуючими, а також взаємини з людьми, то у віртуальному світі соціальний статус і ролі не мають важливого значення, їх можна легко змінити. Спілкуючись у віртуальних спільнотах, людина прагне створити свій ідеальний образ.

Віртуальний світ дозволяє молоді реалізувати певні можливості, зокрема: здійснити приховані бажання, володіти ситуацією, відчувати себе героєм, переживати різні емоції в іграх, віртуальних контактах, приймати рішення тощо. Ученими були проведені дослідження, які засвідчують, що багато юнаків і дівчат відчувають ті ж емоції, що і в реальному житті: задоволення від спілкування з віртуальними друзями, любов тощо.

Однак, доступ молодого покоління до можливостей Інтернет-простору обумовлює проблему становлення їх особистості. У сучасному суспільстві молодь має в своєму розпорядженні різноманітні джерела, які поширюють свої цінності та особливий спосіб життя, що зменшує вплив традиційних цінностей. Сучасне суспільство – це епоха суцільного панування інформації, особистість втрачає свої колишні значення й основу. Інтенсивність і розмах особистісних перетворень, які відбуваються сьогодні в нових поколіннях, можуть привести до особистісних криз. Молодь, особливо в підлітковий період, упродовж якого формується особистість, постійно зустрічається з новими відкриттями й впровадженням цінностей.

Серед безмежного обсягу різноманітної інформації, з якою молода людина знайомиться у віртуальному світі, вона змушена знайти свою особистість. Сьогодні Інтернет виступає тією культурною та соціальною ареною, яка пропонує молоді різноманітний арсенал ролей та способів життя, знайомить з новими стимулами й різними видами поведінки. Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій призвів до значних трансформацій цінностей, поглядів і способу життя людей, зокрема молоді. Як результат маємо невизначену й мінливу особистість.

Поява користувача з невизначеною особистістю є передумовою вільного входження молоді у віртуальний світ. В Інтернет-просторі молода людина здатна грати будь-яку роль. У реальному житті вона бачить себе в особливому середовищі, у якому може проявити різні грані своєї особистості, оскільки віртуальна реальність Інтернету замінює їй суспільне середовище.

Поява у житті молоді Інтернету, привабливість віртуального світу, особливо вільне середовище і вільна особистість, призвела до того, що вони менше часу стали проводити у колі сім'ї, близьких, друзів. В Інтернет-просторі поруч з чужими й незнайомими людьми вони живуть у віртуальному світі. Світі, який кардинально відрізняється від реального.

Крім цього, різноманітні цінності, які розповсюджує Інтернет, формують у молодих людей безпорадність, послаблюють їх соціальну особистість. Тому, коли молодь входить в суспільство і зустрічається з реаліями й соціальними проблемами, вона не може протистояти їм. Дослідники вважають, що молоді люди, які надмірно використовують Інтернет, менш впевнені в собі, ніж їх ровесники.

Розвиток технологій дає людині нові можливості. Але, як ми переконались, віртуальне спілкування молоді – одна з актуальних проблем сучасності. Щоб її вирішити необхідно, передовсім, привернути до неї увагу самої молоді. Кожна людина повинна усвідомити власну відповідальність у використанні потужних інформаційно-комунікативних засобів. Тільки ті зможуть протистояти негативним впливам віртуальної реальності, хто здатний аналізувати отримувану інформацію, хто зможе конструктивно використовувати час перебування в Інтернеті. Дорослі ж повинні активізувати роботу з організації вільного часу та дозвілля молоді.

#### Список використаних джерел

1. Васюков И. Село Компьютеррово и его обитатели (Законы жизни компьютерной и Интернет-культуры). URL: <http://flogiston.ru/articles/netps>.
2. Карпицкий Н. Онтология виртуальной реальности // Библиотека философских работ томских авторов. Томск: Сибирь. URL:<http://tvfi.narod.ru/virtual.htm>.
3. Федоренко С.В. Емоційно-мотиваційні чинники виникнення комп'ютерної залежності у студентської молоді // Актуальні проблеми психології: Психологічна теорія і технологія навчання / за ред.

С.Д. Максименка, М.Л. Смульсон. К.: ДП «Інформ.-аналітичне агенство»,  
2010. Т. 8, вип. 7. 282 с.