

Література:

1. Дурманенко О. Віртуальний простір комунікаційних мереж Інтернету як елемент конструювання соціальної реальності. Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. Філософські науки. 2013. № 11. С. 89–94.
2. Кириллова Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну. Москва: Академический проект, 2005. 448 с.
3. Ороховська Л. А. Медиакультура в контексті цивілізаційного розвитку: автореф. дис... д-ра філос. наук: 09.00.03 – соціальна філософія та філософія історії. Київ, 2015. 34 с.

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-042-1-3>

КІБЕРКУЛЬТУРА: ПРОБЛЕМА ІДЕНТИФІКАЦІЇ ОСОБИСТОСТІ

Сардарян К. Г.

*доцент кафедри видавничої справи та редагування
Інститут журналістики*

Київського національного університету імені Тараса Шевченка

Сардарян Д. А.

студент

*Київський інститут інтелектуальної власності та права
Національного університету «Одеська юридична академія»
м. Київ, Україна*

Кіберкультура посіла важливе місце в житті сучасного суспільства. Сучасна масова віртуальна культура пов'язана з розвитком цифрових технологій, їх усебічним проникненням та залученням в сфері особистого життя, соціальної, виробничої, ділової діяльності членів суспільства. Сьогодні кіберкультура вийшла за межі віртуальності, стаючи невід'ємною частиною ірреальної реальності, можна говорити про зв'язок та активну суспільну взаємодію на межі реального та віртуального просторів. З розвитком інформаційних технологій межа між реальністю та віртуальністю зменшується. Сьогодні віртуальна реальність – норма, яка полегшує реалізацію ділової діяльності, професійної сфери та проведення дозвілля. Діджиталізація призвела до

нівелювання граней, кордонів будь-якого характеру. Кіберпростір та реальність здійснюють взаємовплив одне на одне. Під впливом реальності досить швидко трансформується кіберпростір і навпаки. Наприклад, кіберпростір змінюється під впливом зовнішніх факторів, потреб спільноти, ринку, соціальних норм. Однозначно, віртуальність формується під впливом реальності. Зрозуміло, під впливом кіберкультури змінюються цінності, пріоритети, спосіб життя суспільства. Відбулося змішування реального та віртуального просторів, часом віртуальність є доповненням, продовженням, субституцією реальності. Завдяки інноваційним технологіям географія, часовий простір, мовні перешкоди, фізичні характеристики суб'єктів для комунікаційної взаємодії міжособистісного чи професійного характеру не мають значення.

В цьому контексті не менш доречно розглядати інтернет-культуру, яка є частиною життя сучасної людини. Будь-які веб-спільноти, активно впроваджені у наше щоденне життя: соціальні мережі, блоги, форуми, платформи комерційні та приватні, що функціонують в електронному просторі, мають на меті комунікацію, вирішення питань різного характеру (освітніх, творчих, політичних, економічних, управлінських, дозвілля і т.д.), позиціонування професійних компетентностей, естетичного задоволення, розваг, допомагають користувачам вирішити безліч завдань.

Наратив нашої теми складає питання віртуального життя та проблем ідентифікації особистості на межі реального та віртуального просторів. У філософському енциклопедичному словнику віртуальність характеризується «квазіреальністю деяких об'єктів та їх властивостей, що використовується для пояснення, опису й аналізу як об'єктивно існуючих предметів, так і штучно створених сучасними інформаційними технологіями, зокрема комп'ютерною технікою... Використання поняття «віртуальна реальність» у мікросвіті та комп'ютерних технологіях виявилось таким само ефективним способом пізнання об'єктивної реальності, як і використання ідеалізованих об'єктів першого виду» [3, с. 93]. Отже, термін «віртуальність» використовується у багатьох сферах суспільного життя, стосується симуляції. Таким чином, об'єкти, суб'єкти, предмети, стани, яких реально не існує, проте можуть виникнути при певних обставинах.

Проведемо екскурс в історію терміна. Отже, слово бере свій початок від латинського слова «*vir*» – чоловік, пізніше перетворено у «*virtus*», що мало значення моральної гідності, ефективності, фізичної переваги. У філософії ранньовізантійського періоду поняття віртуальності пов'язано з працею IV ст. Василя Великого «Бесіди на Шестиднів», у якій згадано віртуальність у значенні сутності, спроможності, потенції. У

середньовічній філософії XIII ст. Фома Аквінський інтерпретував «віртуальність» як наявність деяких причин або початків, які обумовлюють можливий стан буття, що не реалізований в актуальності. У наш час під впливом ІТ термін «віртуальність» здобув нових відтінків значень, пов'язаних з розумінням віртуальної реальності: те, що фізично не існує в реальності, проте може з'явитись завдяки програмним операціям, або стан ілюзії дійсності, при якій суб'єкт з'єднує відчуття дійсності зі сконструйованою реальністю, можливо, навіть сплутує ці дві площини або перебуває у них паралельно.

Мережевий простір суперечливий: 1) водночас мережа забезпечує комунікацію, користувачі об'єднані професійною діяльністю або інтересами, потребами, стосунками, активно взаємодіють; 2) усамітнення, індивід усвідомлює неповноцінність віртуального спілкування, що є імітацією offline взаємодії.

У дискурсі субституції, підстановки реальності симульованою реальністю згадуємо поняття гіперреальності, складовими якого є симулякри, що описав філософ-постмодерніст Жан Бодріяр у трактаті «Симулякри і симуляція» [1]. Симуляції реальності притаманне передавання інформації знаками, символами, які можуть інтерпретуватись довільно та навіть суперечливо, втрачаючи закладений реальний сенс. Крім того, потреба сучасного суспільства у додатковій увазі призводить до декорації, ідеалізації свого образу. Кіберпростір насичений симуляціями, ілюзіями, змодельованими образами, використанням псевдонімів, ніків замість реальних імен, інсценуванням благополуччя, гармонійних особистих стосунків, професійних відносин, ілюзорним самопозиціонуванням, підстановкою та обробкою інформації, яка втрачає первинні сенси. Підміна реальності ілюзіями, призводить до втрати суб'єктом почуття реальності, просторових та часових обмежень, що спричиняє проблеми ідентифікації, які не мають нічого спільного з реальністю, або завдяки інтенсивному опрацюванню та інтерпретації частково з нею співпадають. Причини такої поведінки: можливі психологічні проблеми індивіда; уведення в оману користувачів кіберпростору з цілями різного характеру, у тому числі й кримінального; маніпулювання соціальною взаємодією; самоприкрашання, ідеологізація, бажання відповідати створеному ілюзорному образу, привернення уваги до своєї персони, просування. Не менш вірогідною є самореалізація за допомогою конструювання віртуального образу, метою якого є керування чи маніпулювання емоціями, почуттями інших користувачів через демонстрацію соціального статусу, професійної діяльності, дружнього / професійного кола контактів. Середовище кіберпростору дає користувачам унікальну можливість самореалізації та самопрезентації.

Не забуваємо про можливість створення фейкових акаунтів у соцмережах, які демонструють інформацію нереальної особи. Наприклад, замість реального імені такі користувачі можуть послуговуватися нікнеймами, використовувати аватари або відкориговані до невпізнання за допомогою фоторедактора світлин. Для розуміння верифікації профіля в соцмережах варто ознайомитися з особистою мультимедійною інформацією та стандартними розділами, що присвячені соціальному статусу інтернет-персонажа, звісно, якщо вони заповнені. Віртуальний профіль за ідентичністю може повністю відповідати реальній особі, або частково співпадати з нею через ідеологізацію інформації про себе з метою самовираження та ідеологізації, або повністю не співпадати з реальною особою, тобто фейковий профіль.

Питання верифікації на сьогодні є актуальними не лише для журналістської спільноти, а й для кожного користувача Інтернету. Таким чином, ідентифікація користувачів має важливе значення, оскільки розміщена інформація може слугувати як для благих цілей, так і для негативних. Крім того, мережа забезпечує активний потік комунікаційних процесів, під час яких не варто забувати про кіберзлочинність, що здійснюється в інтернет-просторі.

У подальшому планується дослідити питання загальнодоступності інформації, яку користувач надає про себе, оскільки збір та обробка інформації про особу в інтернеті може слугувати не лише для розуміння образу конкретного профіля, а й для убезпечення користувачів від дій третіх осіб.

Література:

1. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. К. : Основи, 2004. 230 с.
2. Василій Великий // Філософський енциклопедичний словник / В. І. Шинкарук (гол. редкол.) та ін. Київ : Інститут філософії імені Григорія Сковороди НАН України : Абрис, 2002. 742 с.
3. Віртуальність // Філософський енциклопедичний словник / В. І. Шинкарук (гол. редкол.) та ін. Київ : Інститут філософії імені Григорія Сковороди НАН України : Абрис, 2002. С. 93.
4. Стерлинг Б. Киберпанк в 90-х годах [Электронный ресурс]. URL: <http://www.lib.ru/STERLINGB/statxq.txt>. Дата доступа: 01.09.2016.
5. Уэбстер Т. Теории информационного общества. М., 2002. С. 14.
6. Ellemers Self and Social Identity / Ellemers. – 2002.
7. <https://www.etymonline.com/word/virtual>