

СООБЩЕСТВО В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Г.И. Бийбосунова

Рассматривается понятие виртуальной общины, специфика коммуникации в Интернете.

Ключевые слова: виртуальное пространство; сетевое сообщество.

Развитие информационных коммуникационных технологий оказывает влияние практически на все сферы социальной жизни, а также способствует развитию и существованию новой формы сообщества – виртуальной, он-лайн, цифровой или электронной. Дальнейшая информатизация общества делает актуальным вопрос о соотношении реального и виртуального и как они влияют друг на друга.

Цель работы – выяснить, какое влияние информационные коммуникационные технологии оказывают на формирование нового вида сообществ, каковы различия между сообществами в физическом и виртуальном пространствах?

Единого мнения среди исследователей относительно того, что собой представляет, виртуальное сообщество нет, хотя в течение десятилетия многие авторы занимались данным вопросом (С. Джоунс, Г. Рейнгольд, Д. Шулер, У. Даттон, С. Вулгар и др.).

Так, некоторые исследователи ставят под сомнение существование сообществ он-лайн. Они считают, что Интернет – это площадка для общения людей он-лайн, но это еще не означает, что они являются частью сообщества он-лайн. Например, А. Сиванандан утверждает, что “сообщество Интернета – сообщество интересов, а не людей” и, что люди “отождествляют киберпространство с реальным миром, с реальными сообществами, объединенными общими интересами, свободными от чьего-либо влияния, управления и не представляющими угрозы. Сообщества киберпространства формируются на основе единиц информации, а не на человеческих качествах” [1, с 8]. Однако противоположного мнения придерживается значительное число авторов (Г. Рейнгольд, Н. Бэйм, С. Джоунс, П. Коллок,

У. Шумар и К. Ренингер), которые утверждают, что люди, интенсивно общающиеся он-лайн, могут создавать виртуальные сообщества.

Концепция сообщества, общины широко анализируется учеными. Так, Беверли Хантер местное сообщество определяет как “группу людей и организаций, которых объединяют общие интересы, проблемы и взаимозависимость, основанные на их деятельности, проживании и работе в определенном географическом месте при общем правительстве” [1, с. 10]. Джордж А. Хиллерай выделяет три основных элемента понятия сообщества: территориальный; социологический; психологически-культурный [1].

В свою очередь, автор понятия “виртуальное сообщество” Говард Рейнгольд определяет его как “социальное скопление, возникающее в Сети, в то время как большое количество людей достаточно длительное время общаются с искренне человеческим чувством с целью формирования системы личных отношений в киберпространстве” [2, с. 6]. Таким образом, виртуальные сообщества отделяются от конкретного географического места, но при этом имеются два других элемента, присущих реальной общине – социальное взаимодействие и общественная связь. Значение последних элементов в кибер сообществе усиливается, и виртуальное социальное сотрудничество становится основным условием существования виртуальных общин.

В известной работе “Галактика Интернет” М. Кастельс пишет, что единой общинной культуры Интернета как таковой просто не существует. Социальный мир Интернета столь же многообразен и противоречив, как и само общество в целом. Тем не менее, виртуальные сообщества функционируют, основываясь на двух основных и

общих для всех культурных ценностях. Первая – это ценность горизонтальной свободной коммуникации, вторая – это самонаправляемая организация сети. Другими словами, это возможность для каждого найти свое собственное место в Сети, а если не получается, то, создав собственную информацию и поместив ее в Интернете, тем самым инициировать появление новой сети [3].

Устранение пространственной дистанции в виртуальной среде дает повод говорить о глобализации как безграничности. Благодаря преодолению пространственных границ, человек оказался реально включенным в мировое сообщество, но вместе с тем наметилась тенденция обособления различных “сетевых сообществ” [4]. Сетевые сообщества в Интернете уже созданы, и, общаясь в их рамках, человек принимает соответствующую социальную идентичность, становится носителем логики поведения, формирующейся вне той социальной общности, в которой он развивался и живет. Более того, необходимым условием формирования виртуального сообщества является обеспечение соответствующих форм и норм организации социального общения в виртуальной среде, поскольку сегодня сетевая коммуникация, прежде всего, относится к средствам, устанавливающим значимые модели социального поведения [5]. Вследствие этого возникают виртуальные группы по различным основаниям, которые так или иначе противопоставляются реальными общностями, к которым индивид принадлежит в силу своей физической данности.

Многочисленные исследователи (П. Келли, Е. Рэйд, Е. Белинская, А. Жичкина) отмечают, что в виртуальных социумах людей как таковых нет, скорее следует говорить о виртуальных образах, созданных реальными людьми. В силу изначальной анонимности и невидимости, являющихся следствием отсутствия визуального ряда в сетевых коммуникациях, человек обычно творит себе виртуальный образ сообразно своим желаниям и возможностям [6].

В виртуальных сообществах, помимо собственных норм и правил, формируется особый стиль общения. В. Нестеров выделяет два варианта осуществления общения в Интернете: “карнавальный” и доверительный. “Карнавальное” общение базируется на разнообразнейших ми-

стификациях, театральности, инсценировании реальных и нереальных ситуаций, ироничности и юморе, оно почти предельно насыщено шутками, остротами, каламбурами, игрой словами. Чаще всего его цель – общение ради общения, времяпрепровождение. Доверительное же общение происходит “без масок”, т.е. между реальными личностями, лишенными атрибутов виртуального образа. В доверительном общении люди перестают быть анонимными собеседниками, обращаются друг к другу чаще всего по имени [6].

Дж. Сулер выделяет эффект раскрепощения, в рамках которого возможны два варианта: выход отрицательных эмоций и удовлетворение деструктивных потребностей (оскорбление других, взлом сайтов) или реализация возможности быть откровенным и не закрываться в некоторых очень личных аспектах [7].

Виртуальное общение обладает повышенной, по сравнению с обычными социальными контактами, эмоциональной насыщенностью. Причем такая эмоциональная насыщенность контактов возникает в среде, где затруднено естественное выражение эмоций. Очень часто и очень быстро между собеседниками возникают близкие отношения, часто переходящие во взаимную приязнь, дружбу, если собеседники одного пола, а между мужчиной и женщиной они часто приобретают более интимную форму, которая в Интернете именуется “виртуальный роман”. Чаще всего виртуальный роман – это состояние крайнего эмоционального возбуждения, граничащего с эйфорией [6; 8]. Таким образом, в Интернете в результате физической непредставленности партнеров по коммуникации друг другу теряет свое значение целый ряд трудностей общения, обусловленных такими характеристиками, как пол, возраст, социальный статус, внешняя привлекательность или непривлекательность, а также невербальная составляющая коммуникативной компетентности человека. Следовательно, особенности коммуникации в Интернете позволяют человеку конструировать идентичность по своему выбору, компенсировать недостатки, социально не одобряемые качества или просто скрывать определенные характеристики.

Ряд ученых считают виртуализацию следствием возникших “пробелов” в социальной

реальности. Не найдя удовлетворения в настоящем, общество стремится создать параллельные миры. “Общее представление о феномене замещения реальности образами позволяет разрабатывать собственно социологический подход: не компьютеризация жизни виртуализирует общество, а виртуализация общества компьютеризирует жизнь. Именно поэтому распространение технологий виртуальной реальности происходит как киберпротезирование. Оно вызывается стремлением компенсировать с помощью компьютерных симуляций отсутствие социальной реальности” [9, с. 14]. Как видим, параллельно существуют две тенденции: Интернет как средство и способ развития социальной реальности, с одной стороны, и как средство и способ ухода от нее, – с другой.

Исследователи Интернета указывают, что налицо тенденция – рост числа интерактивных сетевых сообществ и общий рост числа пользователей, занимающих в Интернете активную коммуникационную позицию. Число степеней коммуникативной свободы безусловно растет – при наличии достаточно небольших ресурсов любой пользователь может включаться в жизнь почти безграничного количества виртуальных сообществ. Растет и доля людей, включенных в активные формы социального поведения в сети [4]. В странах, продвинувшихся на пути построения информационного общества, без активной работы с виртуальными сообществами немислимы политические и любые информационные кампании.

Таким образом, актуальность общины с развитием информационных и коммуникативных технологий несколько не уменьшилась, хотя изменившийся контекст обуславливает новые формы и возможности общинности. Киберпространство предстает перед нами как форма со-

циального пространства, причем пространство не как “территория”, а как “отношение”. В свою очередь, компьютерно-опосредованное общение представляет форму продуктивных социальных связей.

Литература

1. Ринкявичюс Л., Буткявичене Э. Концепция общности и ее специфика в виртуальном пространстве // Социологические исследования. 2007. №7. http://www.isras.ru/socis_2007_7.html
2. Rheingold, H. (1998). *The Virtual Community*. 1998. <http://www.rheingold.com/vc/book/>
3. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург, 2004. 328 с.
4. Корытничкова Н.В. Виртуализация общества и Интернет как средство производства сетевых коммуникаций // Социологические исследования. 2007. №2. http://www.isras.ru/socis_2007_2.html
5. Щербина В.Н. Сетевые сообщества в ракурсе социологического анализа (опыт рефлексии становления “киберкоммуникативного континуума”). Бердянский государственный педагогический институт. 2001. С. 252.
6. Нестеров В. К вопросу об эмоциональной насыщенности межличностных коммуникаций в Интернете. <http://www.mytests.ru/articles/369>
7. Suler J. Human Becomes Electric: The Basic Psychological Features of Cyberspace. 1996. <http://www1.rider.edu/~suler/psycyber/basicfeat.html>
8. Нестеров В.Ю., Нестерова Е.И. Некоторые аспекты коммуникационных процессов в Сети с точки зрения культурологии // Виртуальный мир Инфосферы: практическое использование человеком: 5-я Междунар. научн.-практ. конф. Владивосток, 1998.
9. Иванов Д. Виртуализация общества. СПб.: Петербургское востоковедение, 2000. С. 63.