

Ткаченко Екатерина Валериевна

аспирант кафедры философии и социологии  
Южноукраинского национального педагогического  
университета имени К.Д. Ушинского

## КОММУНИКАТИВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВИРТУАЛЬНЫХ СООБЩЕСТВ

### Аннотация:

*В статье анализируются виртуальные сообщества геймеров и блогеров в аспекте коммуникации в киберпространстве. Рассмотрены особенности их коммуникативного взаимодействия с точки зрения влияния социальных, культурных, личностных и возрастных факторов. Обозначены некоторые черты специфики формирования виртуальных объединений пользователей с проблемами социального взаимодействия и общения.*

### Ключевые слова:

*коммуникация, сообщество, киберпространство, интернет, личность, геймеры, блогеры.*

Tkachenko Yekaterina Valeriyevna

PhD student, Philosophy  
and Social Science Department,  
South Ukrainian National Pedagogical University

## COMMUNICATIVE ACTIVITIES OF VIRTUAL COMMUNITIES

### Summary:

*The article analyses virtual communities of gamers and bloggers in the context of cyberspace communication. The author examines the features of communication influenced by social, cultural, personal, and age factors. The paper designates some specific features of virtual communities of users with problems of social interaction and communication.*

### Keywords:

*communication, community, cyberspace, internet, personality, gamers, bloggers.*

Предметом анализа в статье являются виртуальные сообщества с точки зрения коммуникации в киберпространстве, целью – обозначение особенностей личностного коммуникативного взаимодействия виртуальных сообществ в киберпространстве. Для реализации поставленной цели предпринят анализ некоторых аспектов коммуникативной деятельности таких сообществ, как геймеры и блогеры.

Актуальность темы связана со стремительно возросшим за последние десятилетия интересом к виртуальным контактам, как личного, так и общественного характера, вызвавшим вполне объяснимую реакцию ученых и философов. Исследования по коммуникации (как «живой», так и виртуальной) весьма разнообразны. Например, влияние коммуникации на формирование личности подробно анализируют М.И. Лисина, Л.И. Божович, А.И. Крупнова, М. Аргайл. Эти авторы в своих работах выделяют основные мотивы, определяющие направленность личности в общении. В работах А.В. Мудрика, В.А. Богданова и других интегральными понятиями, отражающими систему свойств личности, являются следующие: «коммуникативные качества личности», «коммуникативные способности», «коммуникативный потенциал личности», «коммуникативное ядро личности». Научное осмысление получают вопросы формирования коммуникации в новой информационной культуре с использованием интернета в работах Д.С. Аврамова, Б.Б. Багирова, И.М. Дзялошинского, Ю.А. Ермакова, Б.Н. Лозовского.

Виртуальное сообщество представляет собой определенное количество людей, которые поддерживают регулярное общение с помощью сети Интернет. В таких сообществах связи ее членов индивидуализируются, так как каждый выстраивает свою собственную сеть. Также можно выделить следующие отличительные признаки: возрастание количества участников (до нескольких миллионов человек), большая временная протяженность в организации взаимодействия, его индивидуализация [1, с. 15].

Подобные сообщества могут функционировать как при условии существования общих интересов участников, так и при наличии динамики обсуждения той или иной темы. Интересы могут быть также косвенными, сконцентрированными на личных предпочтениях участников диалога / полилога.

От обычного сообщества виртуальное отличают анонимность и возможность изменения социального статуса. Презентация личности может быть осуществлена путем «ролевой игры». Возможность изменять идентичность в пространстве коммуникаций помогает презентовать участника как его желаемую проекцию себя. Встречаются варианты общения в сети, ориентированные на изменение стратегий представления пола. Эмоции в сетевом общении компенсируются «эмоджи смайлами» – специально разработанной системой знаков для передачи того или

иного настроения, реакции. Организующим центром является интерес, который может сплотить определенные группы людей на территории киберпространства в сообществе.

Психотерапевт Марк Сандомирский в одном из своих блогов охарактеризовал коммуникацию виртуального общения следующим образом: «Интернет-общение представляет собой непрерывный “карнавал масок”, их чередование, когда “кажется, что все можно”» [2]. Претензия на достоверность окунает участников в некий эскапизм. Участники виртуальных сообществ составляют желаемую проекцию своей личности и таким образом чувствуют себя более уверенно.

У блогеров желание заниматься творчеством (в данном случае его презентацией именно в виртуальном пространстве) является попыткой ухода от истинного Я. Символические образы, созданные для презентации личности, являются сублимацией идеала, которого представители этого сообщества хотели бы достичь путем «вхождения в роль», возможно даже скопированную с какой-либо реальной личности. Большинство людей в фантазиях тяготеет к использованию готовых, опробованных другими стереотипов поведения. Происходит это как (а) вследствие конформизма (подражание как уход от ответственности, фроммовское «бегство от свободы»), так и (б) благодаря феномену «ограниченной рациональности» (Г. Саймон) – готовое решение применить легче, чем придумывать свое.

Представители анализируемых виртуальных сообществ, как правило, всецело увлечены своими интересами, которые становятся жизненно необходимой основой существования. Геймер (от англ. game – игра) – игрок, человек, постоянно играющий в компьютерные игры [3]. Негативный момент проявляется в зависимости, когда геймеры, «заикливаясь» на играх, теряют интерес к другим способам самореализации, а также перестают совершенствовать другие компьютерные навыки.

Если геймер увлечен определенной игрой на протяжении продолжительного времени, то он будет искать и предпочитать собеседника по своему типу и по своим интересам. Реальное общение и общение в игре с другими настоящими людьми практически не отличаются. Некоторые геймеры руководствуются утверждением «я могу прожить тысячу жизней в играх, но только одну в реальном мире». Как правило, представители этого сообщества – люди, в силу разных причин ограниченные в реальном, не виртуальном, круге общения (за исключением экстремальных случаев причина здесь всегда одна – неудовлетворенный коммуникативный потенциал человека). Пусть виртуальная жизнь в играх – это некий суррогат, но, в отсутствие любого другого варианта контакта, он выполняет функцию духовного лекарства для таких людей. В то же время он помогает уходить от необходимости принятия решений, активности в реальной действительности, провоцирует виртуальную зависимость, схожую с химической зависимостью от табака, алкоголя, наркотиков. Подобная виртуальная псевдожизнь может нанести ущерб физическому, психическому здоровью человека, а также его благосостоянию в целом.

В играх человек принимает заранее «изготовленный» сценарий с набором сюжетных линий, персонажей и т. д. Как правило, созидая, геймеры действуют в соответствии с запрограммированными скриптами. Videоблогинг предоставляет возможность создавать, творить, действовать творчески (что все же не исключает деятельности по каким-либо «скриптам»).

Представители данных сообществ много времени проводят на территории киберпространства, что влияет на полноценную жизнедеятельность в реальном мире. Фактически, вставая на это путь, они квазисоциализируются, и подобная попытка самоутверждения личности является скорее псевдосамореализацией.

Анализируя виртуальные сообщества геймеров и блогеров в аспекте коммуникации в киберпространстве, мы пришли к выводу, что в рамках микросоциума этих групп формируется виртуальная коммуникация с определенными особенностями, которые создают их представители. Виртуальной коммуникацией является общение с удаленным партнером или группой, опосредствованное компьютером и телекоммуникационными системами.

Интернет-сообщество блогеров коммуницирует в киберпространстве путем изложения своих мыслей и идей посредством авторского контента. У блога имеется, как правило, круг читателей, которые подписаны на него либо постоянно его посещают с целью прочитать новую информацию, выраженную в текстовой или видеоформе, и высказать свое мнение. В своем блоге автор может примерять на себя различные образы, создавая проекцию своего мнимого Я.

Представители интернет-сообщества геймеров во всемирной паутине позиционируют себя сугубо как герои какой-либо видеоигры. Во время игрового процесса у геймеров происходит самоизоляция от социума и погружение в виртуальную жизнь. В отличие от блогеров, чья деятельность развивается благодаря творческому подходу, геймеры самовыражаются лишь посредством уже запрограммированных скриптов.

Любое интернет-сообщество как один из факторов социализации представляет человека не как полноценную личность, а как ту или иную маску, примеряемую им. Как единица социальной

организации представленные сообщества характеризуются наличием стратификационной системы, устоявшихся социальных норм, ролей и статусов ее участников, обще- или частично доступного контента. Презентация личности в сетевом сообществе происходит через продуцируемые тексты (музыку, фотографии). На первое место выходит виртуальный дискурс. Детерминантами выбора сетевого сообщества могут быть социальная ситуация, возраст, пол, род профессиональной деятельности, интересы. Виртуальное сообщество становится формой организации не только досуговой, но и профессиональной деятельности через создание единого информационного ресурса.

#### **Ссылки:**

1. Кончаковский Р.В. Сетевое интернет-сообщество как социокультурный феномен : автореф. дис. ... канд. социол. наук. Екатеринбург, 2010. 22 с.
2. Сандомирский М.Е. Психоблогинг. Ч. 6. Общение в блогах II [Электронный ресурс]. 2009. 2 окт. URL: <http://212.158.162.223/columns/Psihobloging/Psihobloging.-CHast-6.-Obschenie-v-blogah-II> (дата обращения: 30.06.2015).
3. Геймер [Электронный ресурс]. URL: <http://www.tckt.ru/section4/Геймер/index.html> (дата обращения: 30.06.2015).

#### **References:**

1. Konchakovsky, RV 2010, *Network online community as a sociocultural phenomenon*: PhD thesis abstract, Ekaterinburg, p. 22.
2. Sandomirskiy, ME 2009, *Psihobloging. Part 6. Community blogs II*, October 2, retrieved 30 June 2015, <<http://212.158.162.223/columns/Psihobloging/Psihobloging.-CHast-6.-Obschenie-v-blogah-II>>.
3. *Gamer* 2015, retrieved 30 June 2015, <<http://www.tckt.ru/section4/Геймер/index.html>>.