

ЛІНГВО-СОЦІОЛОГІЧНІ ТА ПСИХОЛОГО-ОСВІТНІ АСПЕКТИ ПРАВА Й ПРАВООХОРОННОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

УДК 316.61

DOI: 10.31733/2078-3566-2024-2-305-310



Наталія КОМИХ®

кандидат соціологічних наук, доцент
(Дніпровський державний університет
внутрішніх справ, м. Дніпро, Україна)

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ В ЖИТТІ КУРСАНТА: РЕФЛЕКСІЯ ЗА РЕЗУЛЬТАТАМИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Розглянуто загальні питання стосовно процесу соціалізації сучасної молоді, що навчається. Зокрема відмічається, що процес соціалізації відбувається в умовах поліреальності: об'єктивної та віртуальної. Кожна з реальностей зазнає потужних змін на соціокультурному, інформаційному, технологічному рівнях. В таких умовах у процесі соціалізації змінюється агентність та посилюється вплив віртуальної реальності. Зазначені тенденції проілюстровані результатами соціологічного дослідження, котре засвідчило, що індивід переносить у віртуальний світ набуті поняття норми та моралі, поведінкові установки, що були отримані під час традиційної соціалізації. Інтернет у цьому сенсі стає полем, де відбувається зіткнення моделей соціалізації.

Ключові слова: віртуальна реальність, кіберпростір, соціалізація, Інтернет, агенти соціалізації, соціальний простір.

Постановка проблеми. Сучасна Україна знаходиться в стані війни, що має ознаки гібридної. Мається на увазі розгортання інформаційної атаки засобами Інтернету у віртуальному просторі, що отримало назву кібервійни.

Кібервійна відбувається різними засобами – від кібератак вірусами до інформаційних диверсій. Фактично життя, а отже, і соціалізація молоді відбувається у двох реальностях: віртуальній та об'єктивній. Віртуальна реальність – це поняття, що виникло внаслідок розвитку інформаційних технологій. Воно означає середовище, створене комп'ютером, в якому люди можуть взаємодіяти між собою та з інформацією. Віртуальний простір є важливою частиною сучасного суспільства, і його вплив на наше життя постійно зростає. Мережа вносить кардинальні зміни у всі галузі знань, у тому числі і в соціальні науки. Технологічні досягнення в цій сфері розширюють горизонти людського розуму і змінюють способи спільної діяльності та комунікації всередині соціуму. Як приклад можна назвати розвиток штучного інтелекту (далі – ШІ). Зараз потужно напрацьовуються методики його використання в освітньому процесі. Під впливом мережі Інтернет змінюється стиль життя студентів: структура дозвілля, канали отримання інформації, характер міжособистісних взаємодій. Студенти стають найактивнішими носіями та творцями кіберкультури. Активізується роль Інтернету в підготовці студентів до практичної професійної діяльності. В ході отримання освіти студенти змушені постійно шукати необхідну інформацію саме в мережі Інтернет. Отже, віртуальна реальність інтернет-простору є паралельним середовищем, що функціонує за певними законами, активно розвивається та впливає на соціалізацію молоді.

Аналіз публікацій, в яких започатковано вирішення цієї проблеми. Поява феномена Інтернет спровокувала посилену увагу науковців до нього, що і зараз не

© Н. Комих, 2024

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-8585-320X>

nataliia.komykh@dduvs.edu.ua

згасає. Зокрема, в соціально-гуманітарному науковому дискурсі мережа розглядається з позицій міждисциплінарності, та фіксується різноманітність проблематик на особистісному, інституційному та глобальному рівнях, зокрема: соціальна взаємодія, ідентичність, комунікація, соціальні загрози мережі, соціокультурні тренди та ін. Вивчення Інтернету та віртуальної реальності побудоване на теоріях таких вчених, як: А. Турен, Д. Белл, Тоффлер, М. Маклюен, Ж. Бодрійяр, М. Кастельс. Дослідженням соціалізації в мережі займалися такі науковці, як: В. Москаленко [5], О. Богач [1], О. Немеш [6], Ю. Римашевський [7]. Однак, проблематики, пов'язані з віртуальною реальністю як простором соціалізації особистості, а саме: вплив та загрози соціально-психологічного характеру для молоді людини, безпекова поведінки, комунікація, навчання, професійна діяльність – залишаються відкритими.

Мета статті – розглянути процес соціалізації молоді в контексті розширення агентності через посилення ролі віртуальної реальності на прикладі соціологічного дослідження ролі іншої реальності в навчанні курсантів Дніпровського державного університету внутрішніх справ.

Виклад основного матеріалу. Особливістю соціалізації сучасного індивіда є розширення агентності шляхом збільшення можливостей та просторів. Життя сучасної молоді людини відбувається як у реальному житті, так і в мережі, що значно змінює характер соціальної комунікації, освіти, дозвілля, а отже, породжує інноваційні практики, цінності, норми, мову (смайли, гівки та ін.). Особливо популярним з самого моменту зародження Інтернет став у молодіжній субкультурі, хоча на сьогодні він охоплює майже всі вікові категорії. З перших років життя будь-який індивід потрапляє в інформаційне поле, створюване мережею соціальних медіа, що функціонують у глобалізованому культурному просторі, в інформаційному полі, котре поєднує в собі соціокультурні значення його різноманітних компонентів. За даними всеукраїнського опитування, проведеного у 2023 р., 90 % респондентів віком до 30 років користуються Інтернетом щодня [3]. Наймасовішу аудиторію українського Інтернету у 2022 р. склали люди віком від 18 до 34 років (57 %) [9]. Інформацію про події, що відбуваються, молодь отримує переважно з Інтернету. Так, джерелом новин для молоді у 2022 р. були соціальні мережі, зокрема телеграм – 73 %, ютуб – 54 %, інстаграм – 47 %, менше – вайбер – 35 % та тікток – 27 % (за даними дослідження ГО «Аналітичний центр Cedos» і дослідницької агенції Info Sapiens) [4]. Соцмережі — невіддільна частина життя молоді, оскільки вони являють собою величезний простір для соціалізації, сприяють розвитку особистості та самовираженню підлітків. Створення профілю та підтримання його активності допомагає дітям розвинути свою креативність, представити свої захоплення та досягнення. Дослідження, проведене Statista, засвідчило, що 95 % підлітків у віці від 13 до 17 років (тобто практично всі) мають акаунти в соціальних мережах [8].

У сучасну добу розвитку мережі та цифрових технологій інститут освіти та Інтернет тісно переплітаються і стають майже невід'ємними. Кожен здобувач освіти для ефективного навчання, пошуку інформації користується мережею як найглобальнішою бібліотекою, депозитарієм, джерелом світових новин. Корисними є спеціальні освітні продукти – програми цифрового навчання, а останнім часом стає актуальним в освіті ШІ.

На думку 61,4 % курсантів, у близькому майбутньому життя людини буде неможливе без віртуальної реальності, при цьому 18,8 % так не думають, а 19,8 % було важко відповісти. Цікавий розподіл думок, адже курсанти приділяють мережі багато часу, проте не вважають, що вона стане тотальною для проведення часу молоддю. Чим приваблива віртуальна реальність для курсантів? Виявилось, що 84,2 % використовують її насамперед для спілкування з друзями, 72,3 % вказали на можливість швидко дізнатися про поточні новини в країні та світі, 57,4 % – про життя знаменитостей, спортсменів, старих знайомих.

Отже, серед курсантів є розуміння того, що віртуальний простір – це можливість комунікувати, а це є важливим аспектом їхньої соціалізації. Як відмічають психологи, соціалізація в мережі має специфічний характер. З одного боку, «проживання» частини свого життя у віртуальному просторі, як правило, є наслідком нерезалізованості особистості, пошуку себе і своєї ідентичності, незадоволеності чимось у реальному житті. З іншого боку, Інтернет – це соціум, де людина може уникнути спілкування в будь-який момент, не несе за нього відповідальність, може змінювати свою ідентичність і навіть статеvu приналежність.

Слід зазначити, що віртуальна реальність стала невід'ємною частиною життя сучасної молоді людини. На сьогодні ставлення до віртуальної реальності в інтернет-просторі неоднозначне. Для одних це універсальне джерело різноманітної інформації, принципово новий засіб організації всієї життєдіяльності на більш високому рівні. Для інших – «світова павутина», що облуптує і губить душі молодих людей, «електронний концтабір», «всесвітня пліткарка», «зброя інквізиторів». Однак однозначно серед молоді є думка, що віртуальна реальність є частиною існування сучасної людини і треба вчитися максимально ефективно її використовувати, пристосовуватися, засвоювати принципи та норми, цінності поведінки в мережі.

Саме з метою виявлення особливостей користування молоддю Інтернетом як простором віртуальної реальності, що навчається, було проведене нами пошукове емпіричне дослідження. Кейс дослідження пов'язаний із курсантами Дніпровського державного університету внутрішніх справ (застосовано метод інтернет-опитування через Google-forms, з використанням суцільної вибірки опитано 210 осіб – курсантів освітньої програми «Право (поліцейські)»). У ході дослідження прагнули дізнатися, як віртуально задовольняють потреби курсанти у навчанні, дозвіллі, комунікації.

Для початку слід зауважити, що 95 % курсантів користуються соціальними мережами кожного дня, 4 % – кілька раз на тиждень, і тільки 1% – кілька разів на тиждень. Здобувачі майже щодня в месенджерах. Останні значно пришвидшують комунікацію, адже дозволяють зручно та швидко дізнаватися про свіжі новини, що відбувається в навколишньому світі, чим зараз займаються друзі, рідні. У середньому курсанти проводять від 3 до 5 годин в Інтернеті. Цікаво, що для навчання цей час використовують 43,8 % респондентів. Від 1 до 3 годин курсанти проводять за іграми – 87,1 %.

Дослідження стосувалося і основних мотивів відвідування мережі Інтернет курсантами. В контексті соціалізації це питання цікаве тим, що дозволяє дізнатися, чим цікавиться молодь. Виявилось, що спектр діяльності, що здійснюється за допомогою віртуальної реальності, достатньо широкий. Це і навчання, і пошук роботи та підробітку, а також спілкування, прослуховування музики, перегляд серіалів, кіно, пошук інформації, прослуховування блогерів, здійснення покупок. Для роботи та навчання Інтернет потрібен 86 % респондентів, для пошуку інформації – 67 %, для прослуховування музики та перегляду фільмів – 60 %, для слідкування за новинами – 33 %, для спілкування з іншими користувачами – 35 %, для використання електронної пошти – 2 %, для ігор – 19 %, для пошуку нових друзів, людей, близьких за інтересами – 3 %, як джерело заробітку – 3 %, для інтернет-замовлень – 10 %, важко відповісти було 1 % респондентів.

Отже, якщо згрупувати всі мотиви, можна виокремити чотири ключові сфери, що визначають мотиви відвідування курсантами мережі Інтернет: навчання та пошук інформації, дозвілля, ігри, покупки.

З метою навчання курсанти занурюються в іншу реальність найчастіше для пошуку інформації – 90 % респондентів користуються Google-пошуком. На другому місці – chat gpt (57 %). На третьому – репозитарій ДДУВС (56 %). Четверте місце розділяють між собою електронні бібліотеки та спеціальні сайти для студентів – по 40,6 %. І останнє місце займає навчальна платформа Prometheus – 18 %. Показовим є те, що на другому місці – chat gpt. Цей ресурс з'явився зовсім недавно, але швидко набирає обертів з огляду на стрімке і постійне вдосконалення. Важливо розуміти, що цей ресурс можна використовувати для навчання, саморозвитку тільки як засіб, а не як можливість списати готовий результат завдання або відповідь. Застосування ШІ в навчальному процесі необхідне, але для пояснення та навчання здобувачів освіти його можливостям. Парадокс полягає в тому, що і викладачі теж змушені вчитися буквально тут і зараз. І це є реалії сьогодення.

Незважаючи на те, що курсанти навчаються очно, а не дистанційно, як більшість ЗВО міста, вони користуються в освітньому процесі цифровими програмами, такими як: Kahoot! – 35,6 %, Moodle – 77,2 %, Kanva – 46,5 %, Jamboard – 19,8 %, Google Meet – 94,1 %, Padlet – 11,9 %, Mentimeter – 14,9 %.

Нідерландський філософ та історик Й. Гейзінга в роботі «Homo Ludens» стверджує, що гра є людською суттю [2]. Через гру людина соціалізується в соціальне середовище. А педагоги вважають, що навчання через гру є більш ефективним, ніж традиційні методики. З появою комп'ютерних ігор, з одного боку, відкрилися нові можливості для програвання у грі соціальних ролей, а з іншого – з'явилися певні загрози

та агресивні ігри, що викликають негативні емоції та демонструють деструктивні форми поведінки. Однак поява віртуального світу гри відкриває для людини нові можливості, як у сфері дозвілля, так і у формуванні цілої індустрії технологій, професій, пов'язаних із виготовленням ігрового продукту.

Звичайно, частину свого вільного часу курсанти проводять у віртуальній реальності за іграми та переглядом кіно та серіалів. Найчастіше вони переглядають комедії – 74 %, бойовики – 47 %, фантастику та детективи – по 46 %, жахи – 39 %, мелодрами – 29 %, містики – 22 %. Популярними онлайн-іграми є: стратегічні ігри – 84,2 %, пригоди – 57,4 %, бойові ігри – 58,4 %, спортивні – 38,6 %, гоночні – 33,7 %, навчальні та дитячі ігри – 11,9 %, варгейми – 15,8 %.

Аналізуючи вплив мережевих інформаційних ресурсів на формування життєвих установок студентської молоді, припустимо розглядати віртуальну реальність мережі Інтернет як специфічне середовище прояву суспільних відносин. У цьому середовищі представлені практично всі соціальні верстви та вікові групи населення, тут знайшла втілення в тій чи іншій формі більшість видів діяльності суспільства (політична, фінансово-економічна, комерційна, освітня, культурна тощо), на основі спільності інтересів створюються численні «віртуальні» групи. У таких групах складається своя внутрішня соціальна ієрархія; з'являються формальні й неформальні лідери, комунікативні коди; продукуються норми поведінки; створюються соціальні норми та цінності, що транслуються в віртуальній спільноті.

Таким чином, були проаналізовані відповіді курсантів на запитання про те, які цінності, установки та зразки поведінки, на їхню думку, вони спостерігають у мережі. На свободу вказали 70,3 % респондентів, патріотизм – 62,4 %, цінності сім'ї – 35,6 %, здоров'я – 41,6 %, високий соціальний статус – 29,7 %, лідерство – 24,8 %, друзі – 35,6 % (рис. 1).

З-поміж запропонованих негативних зразків поведінки, що зустрічались їм у віртуальній реальності, курсанти відмітили: агресію – 87,1 %, цинізм – 39,6 %, цінності кримінального світу – 32,7 %, спотворення інформації – 46,5 %, булінг – 71,3 %, насильство – 22,8 %.

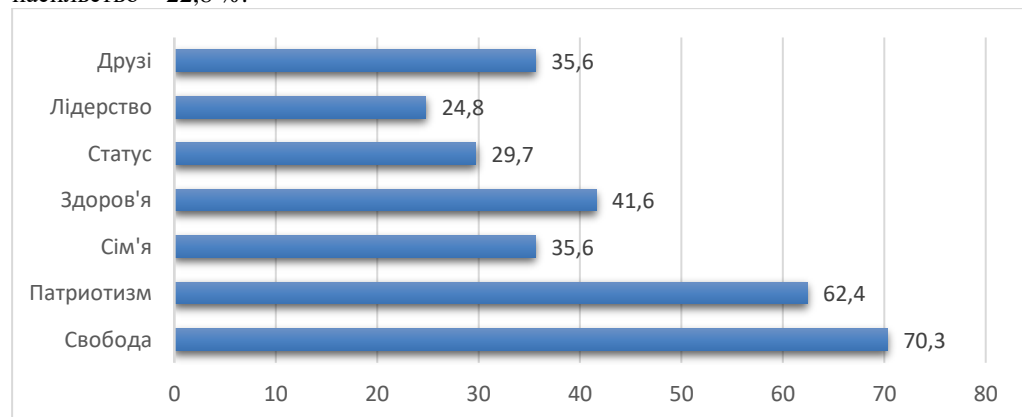


Рис. 1. Розподіл відповіді на запитання: «На вашу думку, які цінності транслуються в Інтернеті?» (%)

Віртуальний світ дає додаткову свободу дій і вираження думок, емоцій, почуттів, однак має і загрози, пов'язані зі втягуванням у спілкування з маргінальних особами, здатними нав'язати негативні соціальні установки, кібершахрайством, неприйнятним контентом, насильством та іншими негативними проявами соціальності. На думку курсантів, більшість інтернет-користувачів стикаються з шахрайством. Зокрема, респондентам довелося мали справу з такими його видами: шкідливі програми або віруси – 53 %; злам профілю в соціальній мережі, електронної пошти та крадіжка персональних даних – 33 %; шахрайство та крадіжка коштів в Інтернеті – 32 %; інтернет-друг (подруга) виявився не тим, за кого себе видавав, – 22 %; інформація про мене, що була розміщена в соціальних мережах без моєї згоди та була використана проти мене – 11 %; поширення особистої інформації, фото та відео без моєї згоди – 9 %, залучили до роботи та не заплатили за неї – 9 %; сексуальне домагання – 4 %; залучення до дій, про які я потім шкодував/ла – 8 %.

Висновки. Отже, хоча віртуальний світ і є досить вагомим агентом соціалізації, проте міжособистісна комунікація все ж більш важлива, бо містить більший емоціональний заряд. Тож індивід переважно переносить у віртуальний світ свої повсякденні практики, поняття норми та моралі, поведінкові установки, що були отримані під час соціалізації. Інтернет у цьому сенсі стає полем, де відбувається зіткнення моделей соціалізації.

Подолання негативного впливу віртуальної реальності передбачає цілу низку зусиль із боку суб'єктів освітнього середовища. Важливо формувати у молоді навички критичного мислення. Це допоможе їй розрізняти правдиву та неправдиву інформацію й уникати шкідливого контенту. Слід також заохочувати молодь до активного спілкування в реальному світі, що сприятиме розвитку в неї соціальних навичок та уникненню соціальної ізоляції. Важливо і контролювати час, котрий молодь проводить в Інтернеті, – це допоможе їй уникнути інтернет-залежності.

Дослідження засвідчило, що віртуальна реальність є невід'ємною частиною повсякденного життя сучасної молоді людини. Зокрема, для курсантів – це простір для навчання, дозвілля, саморозвитку, але і простір, що пов'язаний із загрозами. Віртуальний світ містить цілу низку загроз, і варто розміти, що законодавчо-правова основа регулювання дій суб'єктів у мережі достатньо стрімко запроваджується, бо є нагальна необхідність.

Список використаних джерел

1. Богач О. В. Кіберпростір і перспектива соціалізації особистості старшокласників. *Психологічні перспективи. Спец. випуск : Проблеми кіберагресії*. Київ : Інститут соціальної та політичної психології НАПН України, 2012. Т. 1. С. 158–167.
2. Гейзінга Й. *Homo Ludens* / пер. з англ. О. Мокровольського. Київ : «Основи», 1994. 250 с.
3. Аналітичний звіт «Думки і погляди населення України щодо державних електронних послуг у 2023 році». *United Nations Development Programme*. URL : <http://surl.li/rckvm>.
4. Волосевич І., Когут І., Жерьобкіна Т., Назаренко Ю. Вплив війни на молодь в Україні. 74 с. URL : <http://surl.li/jddb1>.
5. Москаленко В. В. Соціалізація особистості. Київ : Фенікс, 2013. 540 с.
6. Немеш О. М. Віртуальна діяльність особистості: структура та динаміка психологічного змісту. Київ : Слово, 2017. 391 с.
7. Римашевський Ю. Віртуалізація молоді як соціально-психологічний феномен сучасності. *Незалежний культурологічний часопис Ї*. URL : <http://www.ji.lviv.ua/n46texts/rymashevskij.htm>.
8. Шоляк В. ТОП соціальних мереж. *Wizeclub*. URL : <https://wizeclub.education/blog/top-sotsialnih-merezh/>.
9. 14 головних digital-трендів у 2023 році. *Idea Digital*. URL : <http://surl.li/rcljp>.

Надійшла до редакції 30.05.2024

Прийнято до опублікування 05.06.2024

References

1. Bohach, O. V. (2012) Kiberprostir i perspektyva sotsializatsii osobystosti starshoklasnykiv [Cyberspace and the perspective of personality socialization of high school students]. *Psykhologichni perspektyvy. Spets. vypusk : Problemy kiberahresii*. Kyiv : Instytut sotsialnoi ta politychnoi psykhologii NAPN Ukrainy. T. 1, pp. 158–167. [in Ukr.].
2. Heizinha, Y. (1994) *Homo Ludens* / per. z anhl. O. Mokrovolskoho. Kyiv : «Osnovy». 250 p. [in Ukr.].
3. Analitichnyi zvit «Dumky i pohliady naseleння Ukrainy shchodo derzhavnykh elektronnykh posluh u 2023 rotsi» [Analytical report «Opinions and views of the population of Ukraine regarding state electronic services in 2023»]. *United Nations Development Programme*. URL : <http://surl.li/rckvm>. [in Ukr.].
4. Volosevych, I., Kohut, I., Zherobkina, T., Nazarenko, Yu. Vplyv viiny na molod v Ukraini [The impact of war on youth in Ukraine]. 74 p. URL : <http://surl.li/jddb1>. [in Ukr.].
5. Moskalenko, V. V. (2013) *Sotsializatsiia osobystosti* [Socialization of personality]. Kyiv : Feniks. 540 p. [in Ukr.].
6. Nemesh, O. M. (2017) *Virtualna diialnist osobystosti: struktura ta dynamika psykhologichnoho zmistu* [Virtual personality activity: structure and dynamics of psychological content]. Kyiv : Slovo. 391 p. [in Ukr.].
7. Rymashevskiy, Yu. *Virtualizatsiia molodi yak sotsialno-psykhologichnyi fenomen suchasnosti* [Virtualization of youth as a socio-psychological phenomenon of modern times]. *Nezaleznyi kulturolohichni chasopys Yi*. URL : <http://www.ji.lviv.ua/n46texts/rymashevskij.htm>. [in Ukr.].

8. Sholiak, V. TOP sotsialnykh merezh [TOP social networks]. *Wizeclub*. URL : <https://wizeclub.education/blog/top-sotsialnih-merezh/>. [in Ukr.].

9. 14 holovnykh digital-trendiv u 2023 rotsi [14 main digital trends in 2023]. *Idea Digital*. URL : <http://surl.li/rc1jlp>. [in Ukr.].

ABSTRACT

Nataliia Komykh. Virtual reality in the life of a cadet: reflection on research results. The article deals with a topical issue for today, which is related to the development of the Internet and its influence on the organization of social life, changes in the forms of social interaction and the acquisition of institutional stability. Special attention is paid to the analysis of the process of socialization of the individual in the new conditions of the field of reality. In fact, life, and thus the socialization of young people, takes place in two realities: virtual and objective. Technological advances in this area expand the horizons of the human mind and change the ways of joint activity and communication within society. The results of the analysis of socio-demographic characteristics of network users record the fact that most of them are young students. Under the influence of a different reality, the lifestyle of students, the structure of leisure time, the usual channels of receiving information, and the nature of interpersonal interactions change. Students are becoming the most active carriers and creators of cyber culture. The role of the Internet in preparing students for practical professional activities is being intensified. In the course of obtaining an education, a future profession, students are forced to constantly search for the necessary information on the Internet and use virtual resources to acquire knowledge and acquire the necessary professional skills. Therefore, virtual reality is a parallel environment that functions according to certain laws, actively develops and influences young people. Technologically, virtual reality opens the possibility of intensification of the educational process, due to the use of interactive programs. The article presents the results of exploratory empirical research, which showed that the socialization space and mechanisms are changing, but the contents are laid down by objective reality, live communication and interaction. Values, moral authorities, norms of social interaction are relevant if they are established in real life and are really existing. Instead, virtuality has an advantage due to the feature of hyperreality and allows playing social roles, behavioral strategies, as if to «try on» them, which is not possible in real life.

Keywords: *virtual reality, cyberspace, socialization, Internet, agents of socialization, social space.*

УДК 378.1:347.77:005.5

DOI: 10.31733/2078-3566-2024-2-310-315



Anastasiia KUZMENKO[©]
PhD in Philology, Associate Professor
(University of Customs and Finance,
Dnipro, Ukraine)

INTELLECTUAL PROPERTY AND NATIONAL SECURITY: THE ROLE OF ACADEMIC INTEGRITY

Анастасія Кузьменко. Інтелектуальна власність та національна безпека: роль академічної доброчесності. Інтелектуальна діяльність регулює прогрес та соціоекономічні стратегії будь-якої країни і є показником її розвитку. Права інтелектуальної власності охоплюють такі галузі, як промисловість, наука, література, мистецтво та захист інформації. Ці права стосуються інформації, що міститься у матеріальному об'єкті, а не самого об'єкта. Інтелектуальна власність захищена законом, коли вона відповідає певним правовим вимогам, надаючи власнику право володіти, використовувати та розпоряджатися нею. Закон про інтелектуальну власність, що включає авторське право, патентне право та інші правові засоби персоналізації, регулює створення та використання творчих робіт. Культура академічних відносин залежить від толерантності кожного члена спільноти та визнання унікальних наукових внесків, що підкреслює важливість захисту інтелектуальної власності. Фундаментальні трансформації системи національної безпеки є результатом дії різноманітних чинників, зокрема створення суспільства знань, що ставить сектор безпеки в центр наукового розвитку та соціальної відповідальності.

© А. Кузьменко, 2024

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-1189-1438>

anastasiakuzmenko90@gmail.com