

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ
УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «КИЄВО- МОГИЛЯНСЬКА
АКАДЕМІЯ»
Факультет соціальних наук і соціальних технологій
Кафедра соціології**

Кваліфікаційна робота
Освітній ступінь - бакалавр

на тему:

**«ОСОБЛИВОСТІ ЦИФРОВОЇ СОЦІАЛІЗАЦІЇ МОЛОДІ
(НА ПРИКЛАДІ VRCHAT'У)»**

Виконала: студентка 4-го року навчання,
спеціальності
054 «Соціологія»
Волохович Поліна Анатоліївна

Керівник: Артикуца Сергій Сергійович,
магістр соціології, старший викладач,

Рецензентка: Прохорова Анна Андріївна,
магістр соціології, старший викладач

Кваліфікаційна робота захищена з оцінкою
«_____»

Секретар ЕК: _____
«_____» _____ 2021р.

Київ – 2021

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретико-методологічні засади вивчення цифрової соціалізації...	6
1.1. Поняття цифрового суспільства у соціальних науках	6
1.1. Теоретичні засади вивчення цифрової соціалізації	12
1.2. Соціальна віртуальна реальність як частина цифрової соціалізації	18
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ЦИФРОВОЇ СОЦІАЛІЗАЦІЇ МОЛОДІ	21
2.1. Методологія та дизайн дослідження	21
2.2. Специфіка поведінки та цифрової соціалізації користувачів VRChat'у ..	25
2.2.1. Основні патерни поведінки користувачів	25
2.2.2. Особливості цифрової соціалізації та поведінки віртуальної спільноти VRChat'у.....	28
2.3. Специфічний досвід використання VRChat'у віртуальною спільнотою .	34
ВИСНОВКИ.....	43
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	48
ДОДАТОК А. Таблиця респондентів.....	51
ДОДАТОК Б. Гайд для проведення інтерв'ю	52
ДОДАТОК В. Транскрипт проведеного інтерв'ю	55
ДОДАТОК Г. Демонстрація VR-пристроїв та знімків.....	65

ВСТУП

Явище соціалізації сьогодні набуває нових значень через діджиталізацію, що потребує розгляд концепції соціалізації у новому сучасному ключі. Парадигма цивілізаційного розвитку людства з кінця XX століття поступово набуває значення інформаційної. Усі сфери життя соціуму цифровізуються, ми спостерігаємо розвиток нових технологій і їх інтеграцію у буденність по експоненті. Теоретики та практики у галузі комунікацій та соціальної взаємодії стверджують про перехід базових конструктів співіснування у суперсимволічну, нематеріальну форму, тобто, звичні фізичні об'єкти, предмети, явища дійсності все частіше віддзеркалюються у новій площині – Інтернет-просторі.

Культивується значення інтелектуального потенціалу замість багатства, досвіду замість статусу, освіченості і адаптивності. Якщо в економіці цей трансфер спостерігається у вигляді появи криптовалют, Інтернет-банкінгу та електронної комерції, в політиці – запровадження електронного урядування, то у міжособистісному спілкуванні – у співіснуванні реального на віртуального спілкування або взагалі заміні реального на віртуальне спілкування у специфічних випадках. Таким чином, індивід пристосовується до нових норм та правил, а дослідники вимушені користуватися новими інструментами аналізу та виміру такої нової взаємодії. Ринок медіа послуг та розваг із шаленими темпами розширює "зону свого впливу" на Інтернет-простір – вже зараз загальна сукупність ігрової продукції та послуг більша за комерціалізацію музичної сфери.

Отож в рамках цієї роботи було вирішено дослідити онлайн-платформу, середовище, в якому на якісно нових засадах розвивається людська взаємодія, створюється особистість, формується її характер та звички і, що не менш важливо, конструюється її уявлення про навколишнє середовище та його суб'єктів – VRChat.

Актуальність цієї роботи полягає у тому, що технічний, інформаційний та комунікативний розвиток сьогодні, призвели до зміни патернів поведінки суспільства. Результатом таких змін є також потреба у переосмисленні парадигм соціальних знань. Сьогодні віртуальне спілкування за допомогою месенджерів, соціальних мереж та інших онлайн-платформ вже є буденністю для сучасної людини; під віртуальним спілкуванням мається на увазі будь-яке спілкування через мережу Інтернет. Технології віртуальної реальності постійно вдосконалюються, вони допомагають відтворити реальний світ та події, через що ми припускаємо можливість становлення нових норм та цінностей, притаманним віртуальним спільнотам і, можливо, особистості їх користувачів. У цьому контексті немало важливим є дослідження самої цифрової культури загалом і тому, як зазначалося раніше, дослідження буде сфокусовано на віртуальній спільноті онлайн комп'ютерної гри VRChat.

Об'єктом дослідження є явище цифрової соціалізації, а **предметом** дослідження – особливості цифрової соціалізації молоді VRChat'у.

Мета дослідження – визначити особливості цифрової соціалізації молоді та основні патерни поведінки користувачів VRChat'у.

Завданнями дослідження є:

1. Визначити основні теоретичні засади вивчення явища цифрової соціалізації.
2. Опрацювати теоретичні положення цифрового покоління та віртуальної соціальної реальності.
3. Виявити особливості цифрової соціалізації молоді на прикладі VRChat'у.
4. З'ясувати основні патерни поведінки молоді у VRChat'і.

5. Визначити особливості поведінки та специфічного досвіду користувачів VRChat.

Теоретичні засади дослідження ґрунтуються на роботах вітчизняних та західних дослідників, зокрема таких як: Г. Осипов «Соціологічна наука в умовах становлення цифрової цивілізації», Н. Полякова «Нові теоретичні перспективи в соціології початку ХХІ ст», С. Бондаренко «Модель соціалізації користувачів в кіберпросторі», В. Плешаков «Кіберсоціалізація: Соціальний розвиток і соціальне виховання сучасної людини». Також при аналізі були використані роботи Дюркгема, Парсонса, Бергера та Лукмана. Для розуміння цифрового суспільства були взяті теорії мережевого покоління Тапскотта та Вільямса, супер-зв'язаність Чайко, та інші теоретичні наробки. Для розуміння складного явища цифрової соціалізації також використовувалися роботи Дюркгема, Леві, Девіса, Гоббса та інших.

Емпірична база дослідження ґрунтується на застосуванні якісного підходу з поєднанням двох методів – нестандартизоване включене спостереження та напівструктуроване інтерв'ю. Включене спостереження було поділено на 3 етапи; разом було проведено 24 акти спостереження, з яких 16 актів спостереження було за російськомовною спільнотою VRChat'у та 8 за англомовною. Для даного дослідження також було проведено 6 інтерв'ю із молодими користувачами VRChat'у, які мали щонайменше 100 годин використання онлайн-платформи. Обидва методи дослідження були застосовані безпосередньо через онлайн-платформу VRChat.

РОЗДІЛ 1. Теоретико-методологічні засади вивчення цифрової соціалізації

1.1. Поняття цифрового суспільства у соціальних науках

Інформаційно-комунікаційні технології сьогодні є найважливішим агентом соціалізації, конкуруючи тільки з сім'єю та школою. З настанням комп'ютеризації з'явилася нова реальність – віртуальна. Віртуальна реальність передбачає занурення у штучно створений світ, у якому в користувачів є можливість створювати власну ідентичність та спілкуватися без меж.

Соціальна реальність є результатом людської діяльності, проте сучасна соціальна реальність містить у собі ті характеристики, котрих не було декілька десятиліть тому. Доречним є зауваження Г.В. Осипова про те, що з появою електронно-цифрової цивілізації, змінюється не тільки поведінка людини, а й поведінка планетарної соціосистеми загалом (2016). Таким чином, у сучасній соціології частіше стало підійматися питання про доцільність застосування існуючої методології для визначення сучасного суспільства. В останні роки соціологи починають також переглядати, іноді коригувати теорії суспільства та методологію, у зв'язку з соціально-історичними змінами та посиленням впливу цифрових технологій (Полякова, 2015).

Разом з тим з'являються нові й нові поняття - інформаційне, мережеве та, нарешті, цифрове суспільство. Немало важливим для цієї роботи буде згадати Б. Веллмана та Л.Рейні, які ввели такий термін як «мережевий індивідуалізм» (2012), що являє собою соціальний устрій, який був сформований за допомогою пов'язаних між собою груп під час розвитку інформаційно-комунікаційних технологій. Під пов'язаними між собою групами тут мається на увазі соціальні мережеві зв'язки, які можуть різнитися кількістю учасників, силою зв'язку та характером функціонування. Таким

чином, кожен окремий індивід є учасником великої кількості мереж, тобто актором мережі, набір якої він/вона обирає самотійно, що і являє собою сутність мережевого індивідуалізму. Поява соціальних мереж, месенджерів та інших платформ для онлайн спілкування й призвели до розповсюдження цих соціальних мереж.

Сила зв'язку між індивідами сьогодні є масштабною як по їхній кількості так і розповсюдженості – тому ми вважаємо доцільним звернути увагу на ще одну характеристику цифрового суспільства – супер-зв'язаність (superconnection). Результатом супер-зв'язаності, як зазначала М. Чайко, є техно-соціальне життя з наявністю портативності, або мініатюризації (2017). Під портативністю соціологиня мала на увазі портативні пристрої (мобільні телефони, гаджети, ноутбуки тощо), що розмили межу цифрового і фізичного простору, зробивши можливим спілкування в будь-якому місці та в будь-який час. Зважаючи на те, що кібер та фізичний простори вже не мають таких чітких обмежень як раніше, а для індивідів, особливо молоді, спілкування в Інтернеті сприймається як повсякденність – онлайн досвід може сприйматися аналогічно офлайн досвіду – емоційно та інтимно. Таким чином, будь-яка особа, що має доступ до Інтернету має особливий індивідуальний досвід через можливість вибору соціальних мереж, віртуальних груп, організацій тощо, а також можливість самовираження через Інтернет.

Робота М. Чайко, а точніше опис такої характеристики цифрового суспільства як супер-зв'язаність, дала новий погляд на соціально-цифрову взаємодію, а також представила багато дискусійних соціальних проблем. Також доцільним буде зазначити, що соціологиня провела власне дослідження близьких відносин в Інтернеті, зокрема висвітливши такі девіантні практики як «флеймінг» (flaming) - негативно забарвлені та прикрі вирази/меседжі, в цілях образити особу; та «тролінг» (trolling) – практика використання негативно забарвленої мови з метою зіпсувати настрій бесіди, а також вивести співрозмовника із себе. Однак, не зважаючи на існування проблем, а також

потенційних загроз при масштабному зростанні подібних шкідливих практик в Інтернеті, користувачі частіше дають добрі відгуки та мають приємний або принаймні нейтральний досвід спілкування онлайн.

Інша дослідниця, Ф. Етвуд, у своїй книзі «Секс медіа» (2017) аналізує популярні в Інтернеті практики в контексті патріархальній історії суспільства. Так дослідницею була виділена практика «секстингу» (sexting) – інтимне спілкування онлайн, що проявляється у надсиланні оголених фотографій іншому користувачу, іноді неповнолітньому, та/або опис дій сексуального характеру. У своїй книзі авторка поділилася історіями, які в суспільстві прийнято вважати аморальними. Так, наприклад, вона навела приклади неповнолітніх дівчат, які практикували секстинг, однак отримали глибоку травму та покінчили життя самогубством через те, що їхні інтимні фотографії були розміщені в соціальних мережах.

Отож обидві дослідниці звертали увагу на те, що роль соціальних інституцій та особливо медіа є важливим аспектом при розгляді цифрового суспільства. Так, Етвуд вважає, що дискусії та спостереження є превентивними методами для регулювання сексуальних практик. Дослідниця також звертає увагу на те, що опір різним формам пригноблення та домінації, зокрема патріархальному устрою, можна знайти в різних формах соціальних подій (публікацій в соціальних мережах тощо). Чайко, у свою чергу, також вважає, що всі представники цифрового суспільства повинні об'єднуватися та творити – тобто використовувати будь-які цифрові інструменти, програми, соціальні мережі тощо для створення ідеального цифрового суспільства майбутнього.

Цифрове покоління, як було зазначено вище, характеризується безперервним та швидким створенням та отриманням різного роду інформації через мережу Інтернет, медіа та інші засоби масової інформації. Концепт зв'язаності акторів та швидкості потоку інформації був також представлений у роботах Г. Зімелля. Дж. Вайцман та Н. Додд, розглядаючи теоретичні

наробки Зімелля у роботі «Соціологія швидкості», також зробили свій внесок у розуміння цифрового суспільства (Вайцман, Додд, 2016). Дослідники вважали, що грошовий обіг призвів до розширення спільноти у контексті розширення мереж, а саме появі діджиталізації – у людей з'явилася можливість продавати та покупати товар та послуги онлайн, що прискорило ріст та покращило рівень економічного життя суспільства. Проте окрім таких позитивних наслідків як ріст торгівлі, послуг та культурного релятивізму, перед спільнотою постали інші проблеми - акселерація та нестабільність. Отож зважаючи на ці явища, Вайцман звертає увагу на те, що сучасному суспільству необхідно витрачати чимало ресурсів для того, щоб бути активним та продуктивним членом суспільства.

Дон Тапскотт в своїй книзі «Електронно-цифрове суспільство: Плюси і мінуси епохи мережевого інтелекту» бачить віртуалізацію нашого життя як якісний стрибок за рахунок технологій в цілому ряді сфер, будь то економіка, освіта культура або ж мораль відповідно. Все починається з рівня особистості яка озброєна новими технологіями соціальної взаємодії з іншими людьми та ідеями. Особистість стає більш продуктивною. Збільшується взаємозв'язок, що особливо важливо - не тільки людьми зі свого найближчого оточення, а також з людьми з різних країн. Така зміна впливає в свою чергу на колектив. Тепер коли комунікація спростилася а коефіцієнт корисної дії (ККД) окремого члена спільноти зріс - колектив стає більш ефективним, в тому числі через зменшення бюрократичної тяганини і більшого досвіду міжособистісної взаємодії. І так по висхідній вгору до всієї системи - загальної мережі.

Так великий інтерес представляє інша його ідея - пірінга виражена Доном Тапскоттом в книзі «Вікіноміка: як масове співробітництво змінює все». Вона полягає в тому що суспільство все більше будує свої системи на принципах рівноправного співробітництва де на чолі очевидним чином вже не стоїть ієрархія, а рівноправний внесок всіх учасників системи. Це стало можливим завдяки синергії в розвитку цілого ряду факторів будь то

технологічний прогрес або ж підвищення довіри яка обумовлена тією ж цифровізацією. Так ми бачимо спрощення соціалізації не тільки в окремому просторі інформаційної мережі, а й що важливо - на роботі і повсякденному житті. Особливо варто звернути увагу на зміну моралі, в суспільстві в якому все більше домінує не система чіткої ієрархії з її витратами у вигляді жорсткої боротьби за владу і ресурси що часто підривало довіру між різними групами людей, а пірінг - новий погляд на устрій систем як на рівні держави, так і на рівні приватних компаній де в основі лежать моделі децентралізації. Система будується знизу вгору. Така зміна підвищує довіру як членів всередині організації, так і в усьому суспільстві. В економіці вже давно є однозначна відповідь про величезний вплив рівня довіри на якість життя в суспільстві. Підвищення довіри знижує витрати агентів в процесі їх економічної діяльності, гарний тому приклад - робота eбай на початковому етапі розвитку. Спочатку між покупцем і продавцем існували посередники які повинні були переконатися що угода укладена чесно і що кожна зі сторін не обдурила іншу. Але з часом потреба в подібному інституті відпала просто тому що переважна більшість угод були чесними, це значно спрощувало процес обміну що давало очевидну економічну вигоду. Пірінг обумовлений не просто технологічними змінами, він все більше обумовлений культурою і тим унікальним середовищем яке було сформовано інформаційним суспільством. Тепер людині недостатньо бути гвинтиком - йому важливо приймати рішення і грати свою роль.

Автор звертає увагу також на появу такого явища як масова свідомість яке виникає і трансформується за рахунок віртуалізації і спрощення безлічі бар'єрів які стояли раніше перед людиною - його статус, ієрархія, відстані і кордони держав. Все більше людей отримують можливість впливати на культуру не тільки тим що зникло безліч бар'єрів на шляху створення такого впливу але що ще більш важливо - з'явилися нові інструменти. Більш того цифровізація суспільства дозволила змішати дуже різних людей в одному просторі. Це основний тренд компаній західного суспільства - створення такої

культури в компанії яка б дозволяла вмістити в себе різних людей з різними поглядами. Подібні дії дають поштовх до більшої відкритості ідеям, отже, і інноваціям. В цьому аспекті надзвичайно важливо приділити увагу ще однієї ключової ідеї - Ідеагори, поняттю яке вперше ввів саме Дон Тапскотт. Воно походить від давньогрецького слова агорам що означає торгова площа. Це місце яке зосереджує в Афінах основну діяльність міста будь то торгівля або прийняття політичних рішень. Це новий простір ідей та інновацій є вмістилищем якого стає мережу. Чи варто говорити що VRChat це в якомусь сенсі ідеагора де збираються абсолютно різні люди з різними переконаннями, більш того - з різних континентів. Такі місця є простором не тільки соціалізації і дозвілля, але і місцем обміну ідей.

Підводячи підсумок, визначення та вивчення цифрового покоління є важливим не тільки у контексті цифрової соціалізації, а й для соціальних наук загалом. Зважаючи на те, що кібер та фізичний простори вже не мають таких чітких обмежень як раніше, а для індивідів, особливо молоді, спілкування в Інтернеті сприймається як повсякденність, сучасна соціальна реальність містить у собі ті характеристики, яких не було раніше. Проаналізовані роботи таких дослідників як Чайко, Тапскотта, Вайцмана, Зімелля в черговий раз доводять доцільність та необхідність вивчення цифрового суспільства та цифрового покоління, а також ризиків зважаючи на сучасні умови.

1.2. Теоретичні засади вивчення цифрової соціалізації

Інформація вже давним давно перетворилася в найбільш цінний ресурс що дозволяє розвивати інновації. Ми спостерігаємо прискорення науки і її інноваційного аспекту. З кожним роком поліпшується техніка і технології котрі дозволяють обробляти величезні масиви інформації. Ми є свідками переходу на новий етап - етап інформаційного суспільства.

Інформаційні системи не просто доповнюють людини, не просто дають йому різні інструменти в руки для досягнення тих чи інших цілей або ж вираження своєї особистості, вони змінюють всі складові частини психіки. Ми спостерігаємо своєрідний синтез різних інформаційних систем і особистості людини. Людина вже давно стала центром загальної уваги. Ніколи ще раніше навички обробки, аналізу і роботи з дуже великими масивами інформації не були настільки необхідні.

Завдяки цифровій революції людина вже з дитячих років отримує принципово інший досвід взаємодії з інформацією ніж це було в минулому. Все завдяки процесу інтенсивної глобальної інформатизації суспільства. Для повноцінного життя в суспільстві індивід змушений брати участь в невинному процесі соціалізації особистості для отримання тих чи інших якостей. Це включає в себе отримання та у втіленні в собі соціальних ролей, навчання і вмінню адаптації до різних умов. Все це є результатом в першу чергу цілеспрямованого впливу, а саме виховання. Не варто також скидати з рахунків і процес впливу різних життєвих обставин.

Зміни які відбуваються в світі – є суттєвими, тому немало важливим для суспільства є підняття питання соціалізації та підготовки до формування суспільства інформаційного.

Отож з появою Інтернет спілкування змінився спосіб формування та підтримки соціальних стосунків, відбувалося «перезавантаження» інформаційної культури, зміни свідомості та патернів поведінки, які існували

до цифрових перетворень суспільства. Разом з тим змінилися й принципи та агенти соціалізації.

Для розуміння явища цифрової соціалізації, важливо, по-перше, концептуалізувати поняття «соціалізація».

«Соціалізація - процес формування особистості в певних соціальних умовах через засвоєння людиною соціального досвіду, а також засвоєння прийнятих норм та шаблонів поведінки в суспільстві або групі». (Столяренко, 2000, 608 с.)

Таким чином, соціалізація є процесом, під час якого ми вчимося культурі, ролям та безлічі інших соціальних подій, які відбуваються навколо. Деякі соціологи визначають це явище як процес, за допомогою індивід набуває відчуття соціальної самості. Так, наприклад, Е. Дюркгейм вважав, що соціалізація є процесом інтерналізації норм та правил суспільства в якому знаходиться індивід. Він пов'язував це з колективною свідомістю – соціальні події (культура, цінності тощо) передаються від старшого покоління молодшому (Дюркгейм, 1991, 757 с.). За Т. Парсонсом, соціалізація є процесом особистісної функціональної адаптації, яка пов'язана з виконанням індивідуальних соціальних ролей. При цьому набуття соціальних ролей є довготривалим процесом, адже здобуття соціальних ролей, за Парсонсом, відбувається на різних стадіях соціалізації (Парсонс, 1995). Зважаючи на вищезгадані інтерпретації, можна говорити про те, що історія соціальної думки розглядала соціалізацію як процес людино творчий, як процес, який включає інші соціальні процеси, такі як, наприклад, виховання та навчання.

Таким чином, у соціології прийнято вважати, що процес соціалізації є складним явищем, яке продовжується усе життя індивіда. П. Бергер та Т. Лукман поділяли цей процес на первинну та вторинну соціалізацію. Первинна соціалізація полягає у становленні індивіда повноцінним членом суспільства через отримання необхідних навичок, знань тощо у дитинстві. Вторинною соціалізацією є кожен наступний процес, який «дозволяє вже соціалізованому

індивіду входити в сектори суспільства» (Бергер та Лукман, с.62). Так до первинної соціалізації відносять таких агентів соціалізації як сім'я, близькі, дошкільні заклади тощо, а до вторинної відносять заклади вищої освіти, роботу, колег, засоби масової інформації тощо. Згідно з цією теорією, соціалізація індивіда є постійною, а точніше індивід соціалізується постійно.

Варто звернути увагу на зауваження Ф. Уебстера, який помітив факт того, що суспільство знаходиться на тій стадії коли інформаційне суспільство впливає на життя людей все значніше і значніше: «Інформаційна сфера - сфера що являє собою дуже велику сукупність елементів, а саме: інформацію, інфраструктуру яка пов'язана з інформацією, взаємодію і обмін всередині суспільства» (Уебстер, 2004, с. 98). Процес соціалізації в таких умовах набуває особливої актуальності і передбачає специфічні якості, які до цього не мали істотного значення.

Розглядаючи «нове суспільство» загалом ми можемо стверджувати, що це з одного боку величезні можливості реалізувати себе, з іншого ж - великі ризики. В такому величезному масиві інформації є ризик того що необхідне не буде знайдено або що ще гірше - буде знайдена шкідлива інформація. Процес орієнтації стає важливою проблемою якій варто приділяти увагу

Інформаційна грамота, яка має велике значення для успішної соціалізації та формуванні особистості інтегрована в більш широкий феномен - феномен інформаційної культури.

Кращий спосіб досягти інформаційної культури суспільства - масове навчання споживачів інформації. Підготовка та релевантна освіта допоможе отримати доступ до океану корисної інформації яка стане основою особистості а також запорукою успіху і продуктивності. Доступ до книг, наукових робіт, досвіду інших людей, більш того - до архівів і музеїв - все це набагато важливіше ніж наявність просто комп'ютера або способів зв'язку які стали явними атрибутами сучасного суспільства. Людина, якій необхідно забезпечити доступ до інформації, повинна усвідомлювати свої потреби в

інформації, мати уявлення про різноманітні сучасні інформаційні ресурси. Вона повинна вміти вести пошук необхідної інформації як в традиційному (паперові носії), так і в електронному середовищі. Ці знання і уміння складають ядро інформаційної грамотності і є невід'ємною частиною інформаційної культури особистості. Людина яка забезпечена доступом до інформації повинна мати розуміння про інструменти сучасних інформаційних ресурсів. Не тільки вміти шукати інформацію в традиційному сенсі, а й у електронному. Це є основа інформаційної грамотності та культури особистості в сучасному постіндустріальному суспільстві.

Проте, зважаючи на появу цифрового покоління, про яке згадувалось раніше, змінюється й процес соціалізації. Примітним є те, що ці зміни обумовлені загальною цифровізацією – комп'ютерні технології та в першу чергу Інтернет, наразі стали чинником нової, цифрової, соціалізації. Деякі дослідники інтерпретують це явище також як інформаційну соціалізацію або використовують такі префікси як кібер-, віртуальна-, Інтернет-, мережева-, цифрова- соціалізація. Згідно з М. Кастельсом: «Інтернет – це комунікаційний медіум, який вперше зробив можливим спілкування багатьох людей з багатьма іншими в будь-який момент часу і в глобальному масштабі. Якщо поширення друкованих видань на Заході призвело до створення того, що Маклюен охрестив «галактикою Гутенберга», то ми зараз вступаємо в новий світ комунікацій – галактику Інтернет» (Кастельс, 2000, с. 18).

В. Плешаков концептуалізує кіберсоціалізацію як «процес якісних змін структури самосвідомості особистості, що відбувається під впливом і в результаті використання ним сучасних інформаційних і комп'ютерних технологій в контексті життєдіяльності» (Плешаков, 2010, с.15).

Згідно з цією теорією, Інтернет є соціалізуючою середою для індивідів, де віртуальними агентами соціалізації постають соціальні мережі, віртуальні друзі та онлайн-ігри. Інший дослідник, С. Бондаренко, також використовував термін кіберсоціалізація, але на відміну від В. Плешакова, він звернув увагу не

на зміни самосвідомості особистості, а на загальний процес засвоєння технологій Інтернет комунікації, а також соціальних норм та ролей. Примітним є те, що ці соціальні норми, правила поведінки та ролі можуть бути застосовані не тільки в окремих віртуальних спільнотах, а й в соціальному кіберпросторі загалом (Бондаренко, 2003). Тим не менш, дослідник вважав, що процес соціалізації особистості в кіберпросторі відноситься до первинної соціалізації, яка поділяється на 2 етапи:

- 1) Архетипний – етап первинної соціалізації особистості в кіберпросторі, який базується на формуванні культурних артефактів (публікації в ЗМІ, навчальний матеріал, кінофільми тощо).
- 2) Інструментально-когнітивний - етап первинної соціалізації особистості в кіберпросторі, коли індивід вже пройшов архетипний етап та зіштовхуються з альтернативними зразками мислення і реальними патернами поведінки (Бондаренко, 2003, с. 5)

Примітним є те, що у контексті кіберсоціалізації індивіду потрібно соціалізуватися у двох вимірах. Першим виміром є соціальна спільність кіберпростору, а другим є віртуальний соціум, з яким актор взаємодіє.

Відмінності в розумінні ризиків і переваг аспектів використання інтернету, як стверджують дослідники, можуть привести до економічної та соціальної нерівності під час переходу до дорослого життя. (Лівінгстон, Гельспер, 2007). Цінності сформовані в ранньому віці дозволяють передбачити поведінку в різних сферах життя (Елвін, Кросник, 1991). При цьому, варто зазначити, що лише незначна кількість дослідників вивчали формування цінностей молодого покоління в аспекті використання інтернету і в тому числі довгострокові наслідки і результати пов'язані з цифровою соціалізацією на стадії формування особистості .

Примітним є те, що наукове співтовариство стурбоване і закликає до детального розгляду питання поглядів молодого покоління при оцінці ризиків і переваг мережевої діяльності. (Букінгем, 2006; Лівінгстон і Хаддон, 2009).

Говорячи про інформаційну грамотність, Холмс зауважував, що неправильне тлумачення або ж ігнорування цього явища серед вчителів або ж батьків, а особливо державні установи та вчене співтовариство, не повинні допускатися взагалі (Холмс, 2011).

Підсумовуючи, наразі існує чимало дослідницьких робіт, в яких дефініція сучасного явища соціалізації відрізняється префіксами: кібер-, віртуальна-, Інтернет-, мережева-, цифрова- соціалізація. Отож в контексті всебічної цифровізації, появи цифрового покоління та відповідно іншого патерну поведінки та соціалізації, ми вважаємо доречним виростання терміну цифрова/кібер соціалізація для нових соціологічних досліджень. Також немало важливим є те, що у контексті даної роботи та дослідження цифрова соціалізація використовується на основі наданої дефініції С. Бондаренка, де цифрова соціалізація є процесом засвоєння технологій Інтернет комунікації, а також соціальних норм та ролей в мережі. Проте ми вважаємо, що віртуальний соціальний простір та віртуальна соціальна реальність, які будуть детальніше описані в наступному підрозділі, а зокрема віртуальні комп'ютерні ігри, є важливим та іноді головним агентом сучасної соціалізації для молоді.

1.3. Соціальна віртуальна реальність як частина цифрової соціалізації

Аналізуючи динаміку західних соціальних досліджень, що конструюють процес як частину більш складного цілого, ми зіштовхуємося з проблемою "природи" соціальних знань. Для цього в першу чергу потрібно аналітично розмежувати реальну та віртуальну реальність. Під віртуальною реальністю ми маємо на увазі всю сукупність латентної інформації, яка є інтерналізована індивідами у вигляді колективної пам'яті, колективної совісті, колективного уявного, яке містить в собі організацію та культуру. Культура у свою чергу є виробництвом і відтворенням цієї віртуальної реальності.

У більш сучасному вживанні віртуальна реальність - це термін, запозичений з інформатики, який став поширеною дефініцією після зростання популярності цієї галузі застосування. Раніше визначення було запропоноване французьким кібер-філософом П'єром Леві, згідно з яким віртуальна реальність є продуктом процесу віртуалізації через формування мови. Згідно Леві, мова віртуалізує реальний час, матеріальні речі, реальні події, ситуації тощо (Леві, 1990, 1995).

Процес віртуалізації є основною особливістю сучасного суспільства, яке в процесі формування мови, віртуалізували сучасність. Так, наразі мови віртуалізують реальний час, матеріальні речі, реальні події і справжні ситуації, адже з'являється віртуалізація комплексу соціальних відносин, або, за словами Леві, віртуалізація насильства. Ритуали, релігії, мораль, закони, економічні або політичні правила вважаються соціальним інструментом для віртуалізації відносин, які засновані на владі. Мистецтво також є віртуалізацією віртуалізації, тоді як для людини соціальне конструювання можливо тільки через віртуалізацію. Уява, пам'ять, знання і релігія є векторами віртуалізації, які працювали задовго до появи сучасного онлайн життя (Леві, 1995, с.69-75).

Отже, віртуальна реальність - це продукт прикладної інформатики, а, отже, з точки зору Леві, лише частиною історії, тому що в кожному епоху люди жили і інтерпретували своє життя через віртуальну реальність. Зародження віртуальної реальності спочатку необхідно для самого існування суспільства. В історичних системах, якщо розглядати людський біохімічний організм як основу або апаратне забезпечення, віртуальна реальність грає фундаментальну роль, як свого роду програмне забезпечення, що використовується для зберігання досвіду та інформації і вирішення організаційних проблем, і це програмне забезпечення завжди було пов'язано із домінуючою комунікативною технологією - від перших знаків або символів до інформатики (Леві, 1990; Девіс, 2004).

Оскільки, як було зазначено раніше, ми не можемо жити і мислити без віртуальної реальності, ми повинні припустити існування установчого процесу, пізнаваного тільки через віртуалізацію самого процесу. Зрозуміло, що віртуалізація є нерозривною частиною соціального основоположного процесу. Виходячи з цього, ми можемо сказати, що соціальне знання - це віртуальна реальність, вироблена історичною системою, а отже як суттєвий елемент самого процесу.

Згідно Гоббсом, мова є продуктом соціальної взаємодії і досвіду, наділена автономією, вона є основою соціального обчислення, поступаючись місцем лише "природним законам", релігій і взагалі функціональному депозиту віртуальної реальності, включаючи розпорядчі ядра, уявні і так далі. Більш того, віртуальна реальність, описова і нормативна, є предметом суспільної важливості і повинна контролюватися і управлятися державою, "системою систем", всупереч вимогам релігій, сект і інших більш дрібних "систем людей" (Гоббс, 1968).

Такі класики як Дюркгейм і Вебер також розглядали явище існування та функціонування віртуальної реальності. Дюркгейм розглядав релігію як систему інтерпретації світу, а релігійні уявлення - як уявлення, що впливають

з колективних організаційних потреб. Колективна свідомість, по суті, є колективною віртуальною реальністю. Що стосується Макса Вебера, то його введення в економічну етику світових релігій є найоригінальнішою роботою про функції віртуальної реальності в соціальних змінах.

Таким чином, можна стверджувати, що слід розрізняти віртуальну реальність як моделювання історичного розуму і її побічні продукти, ідентифіковані у вигляді "культурних" продуктів. Протягом тривалого часу, віртуальну реальність називали "культурою". Починаючи з наук про культуру в XIX столітті і до наших днів існують дебати на цю тему, кульмінацією яких стали так звані "культурні дослідження". Культура - це назва, яка дійсно викликає сумніви в правильності його використання.

Підсумовуючи теоретичні розробки таких дослідників як Вебер, Дюркгейм, Гоббс, Леві та Девіса, віртуальна соціальна реальність грає фундаментальну роль у розумінні реальності. Ми погоджуємося з думкою Леві про те, що соціальну віртуальну реальність потрібно розуміти як спосіб для зберігання досвіду та інформації, вирішення організаційних проблем, як програмне забезпечення, яке пов'язане із домінуючою комунікативною технологією. Тим не менш, у контексті даної роботи, віртуальна соціальна реальність розуміється дослідницею не тільки як продукт інформатики, де віртуальна реальність є лише віртуальним продуктом, що впливає на органи чуття, а як частина культурологічної парадигми, як сукупність латентної інформації, яка є інтерналізована індивідами у вигляді колективної пам'яті, колективного уявного, яке містить в собі організацію та культуру.

РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ЦИФРОВОЇ СОЦІАЛІЗАЦІЇ МОЛОДІ

2.1. Методологія та дизайн дослідження

У якості платформи для дослідження було обрано багатокористувацьку комп'ютерну гру VRChat (далі ВРЧ) з можливістю використання пристроїв віртуальної реальності (ВР), зокрема таких як ВР-окуляри (див. Додаток Г) та система розпізнавання рухів (трекінг-система). Гра була випущена 16 січня 2014 року та розроблена у якості платформи для онлайн спілкування, з можливістю використання ВР-окулярів. Доступ до цієї гри є безкоштовним для будь-якої особи, що має мікрофон та персональний комп'ютер (ПК), який відповідає технічним вимогам, при цьому наявність ВР пристроїв не є обов'язковою.

Зважаючи на вищесказане, ця гра може бути використана не лише як джерело емпіричної інформації, а й як інструмент дослідження. Так, у користувачів є можливість використання нових технологій, що не тільки допомагають зануритися у віртуальний світ, а й у реальному часі проектувати рухи з реального життя у віртуальний світ. Варто також зазначити, що з кожним роком технології трекінг-системи та віртуального занурення загалом удосконалюються – так, наприклад, вже існують спеціальні пристрої для тактильних відчуттів. Сутність подібних пристроїв полягає в тому, що коли будь-який користувач з ВР-окулярами доторкається до власника тактильного пристрою у віртуальному світі (зокрема у ВРЧ), він/вона відчуває певного роду вібрації у реальному житті. Також звук, який поступає гравцям у ВРЧ є просторовим (3Д), що дозволяє чути співрозмовників як у реальному житті, наприклад, якщо гравець стоїть близько, то його добре чути, тоді як осіб, що розташовані далеко – погано або взагалі не чути. Отож ВРЧ був обраний для дослідження явища цифрової соціалізації через можливість спостереження за

онлайн спілкуванням та поведінкою напряду, а не через аналіз текстових повідомлень.

Зважаючи на те, що ВРЧ є безкоштовною комп'ютерною грою, більшість доступних функцій є також безкоштовними, а ті, що є платними – не впливають на процес користування (на відміну від інших онлайн ігор, де платні послуги можуть впливати на ігровий процес). Тут гравці мають можливість не тільки спілкуватися, а й створювати власний контент у програмах 3Д моделювання (наприклад, у Блендері або Юніті), зокрема «аватари» – 3Д моделі через які гравці репрезентують себе у віртуальному світі (див. Додаток Г), а також «світи» або «кімнати» - різноманітні онлайн локації, базовані на фантастичних або реально існуючих фізичних просторах. Більша частка таких світів була створена ігровим ком'юніті – від англ. community (спільнота). Також варто зазначити, що деякі автори публічного контенту пропонують свої послуги для тих, хто бажає придбати персоналізований аватар або світ.

Підсумовуючи, завдяки відкритості та кросплатформності, ВРЧ є найбільш популярним VR простором для спілкування на сьогоднішній день. Стабільно кожного місяця гра налічує більше 20 тисяч гравців. У свою чергу віртуальна спільнота ВРЧ, може бути цікавою не тільки у розважальних інтересах, а й для вивчення у поведінкових науках. Важливим ще є те, що ВРЧ надає можливість проводити онлайн заходи, необхідність в яких з'явилася через ситуацію із ковідом, а також використовувати платформу як інструмент дослідження.

Основною метою даного дослідження було виявлення специфіки поведінки молоді онлайн, виокремлення особливих патернів поведінки користувачів, а також виявлення основних причин використання ВРЧ для спілкування. Для збору емпіричної інформації був обраний якісний підхід з поєднанням двох методів – нестандартизоване включене спостереження та

напівструктуроване інтерв'ю. Якісна методологія була обрана через те, що нас цікавило глибоке розкриття досліджуваної теми з деталями та подробицями.

Включене спостереження було нестандартизованим через відсутність чітко встановлених регламентацій дій та було проведено у три етапи – перший етап тривав з 2 грудня 2019 року по 12 січня 2020 року, за цей час відбулося 5 актів спостереження, такий проміжок часу був обраний через наближення зимніх свят та вихідних; другий етап спостереження відбувся після введення карантинних умов у зв'язку із ковідом і тривав з 13 квітня по 3 серпня 2020 року, за цей час відбулося 15 спостережень; третій етап спостереження відбувався з 5 до 27 грудня 2020 року, за цей час відбулося 4 акти спостереження. Перед першим етапом спостереження було зроблено припущення, що пікова відвідуваність онлайн-гри в 19:00 через те, що чимало осіб закінчують навчання та роботу у цей час, тому на першому етапі спостереження, заходи в гру відбувалися у вечірній час - з 18:00 до 20:00. Проте, у ході дослідження було виявлено, що чимало користувачів, які були непрацевлаштованими та не навчались або/та мали нічний режим проведення часу, заходили у ВРЧ у різний час. Таким чином, на інших етапах спостереження, заходи в онлайн-гру були випадкові та не були обмежені часом. Кількість самих заходів варіювалася в проміжку від 1-2 заходів на тиждень до 3-4. При цьому було помічено, що контакт з гравцями ВРЧ з кожним заходом ставав більш тривалим та відвертим. Всього було проведено 24 акти спостереження, де 16 актів спостереження було за російськомовною спільнотою та 8 за англомовною.

У ході включеного спостереження з'явилися такі дослідницькі питання:

1. Чи є різниця у якості спілкування та ставленні до гравців ВРЧ із ВР-пристроями та без?
2. Як гравці ставляться до системи ранжування у ВРЧ?
3. Чому гравці ВРЧ обирають саме цю платформу для спілкування?

4. Що думають гравці про дружні та романтичні стосунки у ВРЧ?

Для розкриття цих питань, включаючи сенситивні, був обраний метод напівструктурованого інтерв'ю у ВРЧ. Формування вибірки відбулося за допомогою критеріальної вибірки.

Вибір респондентів відбувався на підставі таких критеріїв:

- 1) Користувач/ка ВРЧату (з та без ВР-пристроїв)
- 2) Вік: від 14 до 35 років (молодь).
- 3) Мають ранг «Користувач» та вище (провели щонайменше 100 годин у грі).

У вибірку увійшли гравці, які користувалися тільки десктопною версією ВРЧ (мали тільки ПК) та ті, що мали також ВР-пристрої. Всього було проведено 6 інтерв'ю з середньою тривалістю 40 хвилин. Невелика кількість інтерв'ю обумовлена точкою інформаційного насичення – спостерігалось повторення інформації. Проте через неструктурованість інтерв'ю були виявлені нові цікаві моменти.

Для проведення інтерв'ю було сформовано гайд, що містить 4 тематичних блоки та соціально-демографічний блок (див. Додаток Б). Перший блок стосується соціально-демографічних ознак респондентів. Другий блок був розроблений для виявлення специфічного досвід використання платформи та основного роду занять користувачів. Третій блок має на меті виявлення досвіду використання ВР-технологій у ВРЧ та різницю у ставленні до користувачів з десктопною або ВР версією онлайн-гри. Четвертий блок був сформований для виявлення ставлення гравців до існуючої системи рангів та віртуальної стратифікації у ВРЧ. У п'ятому блоці піднімається сенситивна тема близьких віртуальних стосунків, зокрема романтичних та дружніх.

2.2. Специфіка поведінки та цифрової соціалізації користувачів VRChat'у

2.2.1. Основні патерни поведінки користувачів

Проблематика встановлення контакту із користувачами. У ході спостереження виникало чимало проблем, по-перше, виникали технічні проблеми через застарілу комп'ютерну техніку, за допомогою якої здійснювалися заходи в онлайн-гру. По-друге, під час спостереження виникали проблеми із встановленням контакту з користувачами ВРЧ та конфлікти. Було виявлено, що у російськомовних світах частим явищем є конфлікти, які відбувалися через протилежні інтереси або погляди користувачів. Конфлікти у російськомовних світах спостерігалися у 13 із 16 актів спостереження у різний проміжок часу, що свідчить про їхню систематичність. Під час перших онлайн-візитів були зроблені спроби встановити контакт із користувачами, проте в процесі спілкування виникали конфлікти і зневажливе ставлення, зокрема через стать дослідниці. Причинами зафіксованих конфліктів були не тільки зіткнення інтересів, а й сексизм та наявна система ранжування.

Система ранжування у ВРЧ. Варто зазначити, що система ранжування є в багатьох онлайн-іграх, вона створюється для того, щоб вмотивувати гравця проводити більше часу в грі, оскільки в таких онлайн-іграх також присутня система заохочення та бонусів, які гравці отримують після. ВРЧ є онлайн-грою для спілкування та є безкоштовною, мається на увазі, що у гравців немає необхідності платити або проводити часу більше для отримання бонусів (наприклад, відкриття нових світів тощо), як це відбувається в інших багатокористувацьких іграх. Не зважаючи на це, у ВРЧ є система рангів з офіційною назвою «Довірчий Ранг» (з англ. Trust Rank). Відповідно до

неї, найнижчим рангом є гість, а найвищим – перевірений користувач. Ранг Довіри користувача, у свою чергу, формується з таких факторів як кількість проведених годин в грі, кількість зробленого контенту (світи, аватари тощо), кількість доданих друзів та багато інших факторів (ВРЧат). Примітним є те, що у ході дослідження було виявлено віртуальну стратифікацію ВРЧ спільноти, яка по більшій мірі базується на системі існуючого ранжування користувачів. Під віртуальною стратифікацією мається на увазі соціальна стратифікація у віртуальній спільноті ВРЧ. Було помічено, що до гравців з найнижчими рангами, в особливості до «Гостей», як у російськомовній, так і в англomовній спільноті, ставлення та спілкування часто є зневажливим.

Окрім ігнорування та зневажливого ставлення, що нерідко супроводжуються нецензурною лексикою у російськомовних світах, було помічено використання сторонніх програм та чіт-кодів – це програми або коди, які використовуються для зміни існуючих ігрових параметрів – зокрема у цілях флеймінгу та тролінгу. Варто зазначити, що практика використання сторонніх програм була помічена тільки у російськомовних гравців. Деякі з цих програм є соціально нешкідливими, наприклад, вони можуть збільшувати можливу кількість зберігання аватарів або можливість стрибати у світах без такої функції. Проте, існують й соціально небезпечні сторонні програми, наприклад, створюються краш (crash)-аватари; сутність таких аватарів полягає у краші – непередбачуваному завершенні роботи програми; такі краш-аватари містять багато спеціальних ефектів, що призводять до великого навантаження на процесор та відео-карту, через що онлайн-гра перестає працювати, а гравцям доводиться перезавантажити ВРЧ або взагалі перезавантажувати ПК. Спостережувані також розповідали про випадки, коли через подібні аватари у людей взагалі переставав працювати ПК. Також у деяких користувачів є платні хакерські

програми, які забезпечують атаку на відмову в обслуговуванні (з англ. Distributed Denial-of-service attack, DDoS attack) Інтернету користувачів ВРЧ. Примітним є те, що під час першого етапу спостереження, ми зіткнулися із подібного роду атакою особисто, через що Інтернету був недоступний на всіх пристроях півгодини. Атака була проведена, імовірно, через низький ранг «Гість» і/або статевої приналежності дослідниці.

2.2.2. Особливості цифрової соціалізації та поведінки віртуальної спільноти VRChat'y

ВРЧ був створений для онлайн-спілкування з підтримкою ВР-обладнання. ВР-технології, у свою чергу, допомагають відтворити реальний світ віртуально, що створює альтернативу живому спілкуванню. Так, у ході спостереження було помічено, що більша частка російськомовної спільноти користується онлайн-платформою через десктопну версію; у 16 актах спостереження було зафіксовано 18 користувачів із ВР-обладнанням, у 16 з яких були ВР-окуляри з контролерами, а у 2 були ВР-окуляри та фулбаді (з англ. Full-Body Tracking). Фіксація всіх інших спостережуваних не представлялася можливою через безперервність заходів та виходів зі світу. Цікавим у спостереженні було те, що особи з фулбаді більш заохочено спілкувалися з усіма користувачами та з радістю демонстрували можливості трекінгу тіла. У 8 актах спостереження за англомовною спільнотою у різних світах, було зафіксовано 63 користувачів із ВР-обладнанням. Така різниця, особливо зважаючи на кількість заходів, імовірно, обумовлена не тільки різницею у значно більшій кількості англомовних користувачів, а й в різниці у цінovій політиці ВР-обладнань в російськомовних країнах і, відповідно, менших зарплатах.

Користувачі з ВР-обладнанням у ВРЧ мали більше опцій для проведення свого часу, зокрема часто спостережуваною практикою були віртуальні обійми, погладжування по голові тощо. Також варто зазначити, що наявність фулбаді не завжди можна було ідентифікувати через те, що деякі аватари, що створюються ВРЧ спільнотою, були анімовані, тобто час-від-часу рухалися ноги, руки, очі тощо. Такі аватари створюють ілюзію фізичних рухів у реальному житті, тому ідентифікувати фізичні рухи, трансльовані у 3Д за допомогою ВР-

окулярів або фулбаді, можливо лише через тривале спостереження або запитання напряду у гравця. Після спостереження над користувачами ВР та десктопної версії, виникло наступне дослідницьке запитання - чи є різниця у якості спілкування та ставленні до гравців ВРЧ із ВР-пристроями та без?

У ході спілкування з користувачами, було також виявлено, що чимало гравців проводять майже увесь день у ВРЧ, зокрема через розмаїття опцій для дій, адже більша частка контенту виробляється саме спільнотою ВРЧ, мається на увазі, що для користувачів у вільному доступі постає тисячі різних світів. Ці світи створюються переважно на фізично існуючих об'єктах, хоча немало також й тих, які є повністю фантазійними. Можливість використання мікрофону і, відповідно, спілкування, є майже в усіх світах, проте деякі з них є тематичними або інтерактивними. Наприклад, є світи, створені на основі інших комп'ютерних ігор, що дозволяє користувачам почути «реальність» віртуальної реальності, особливо якщо в них є ВР-пристрої. Також у ході дослідження було виявлено світи для людей з обмеженими здібностями, зокрема: Helping Hands Headquarters, MrDummy_NL, Experimental ASL World, які були створені для допомоги в адаптації глухонімих осіб в онлайн-грі. У цих світах є ілюстровані гайди, які допомагають вивчати мову жестів, також є чимало гравців, які за власною ініціативою навчають інших мови жестів. Ми вважаємо це яскравим прикладом не тільки проведення івентів (заходів), у даному випадку навчанню, а й прикладом можливої віртуально-соціальної взаємодії для людей з обмеженими здібностями.

Під час кожного акту спостереження було зафіксовано скупчення осіб біля віртуальних дзеркал (див. Додаток Г). Спостережувані пояснювали це тим, що знаходження біля дзеркала надає можливість спостерігати не тільки за співрозмовниками, а й за своїми діями,

розглядаючи свій аватар; також вони мають можливість спостерігати за діями користувачів позаду, при цьому не повертаючись. Ми припускаємо, що така особливість обумовлена тим, що ведення розмови з можливістю спостереження безпосередньо своїх дій та дій, що відбувається навколо, створює зону комфорту для деяких гравців. У реальному світі, наприклад, під час ведення бесіди, можливість детального спостереження за діями навколо частково відсутня – для того, що ідентифікувати сторонніх осіб, зокрема, позаду, індивіди зазвичай орієнтуються на слухові, зорові, тактильні відчуття та нюх. Проте у ВРЧ користувачі орієнтуються лише на зорові, слухові та, в рідкісних випадках, на тактильні відчуття. Таким чином, ідентифікувати сторонню людину позаду у ВРЧ можливо лише у випадку, якщо гравець почне використовувати мікрофон, тобто звук кроків, як у реальному житті відсутній.

У ході спостереження також було помічено, що вибір аватара у чоловіків ВРЧ не є гендерно зумовленим, вони не мають за ціль репрезентувати себе через чоловічі аватари. Так, чимало чоловіків використовують саме жіночі, часто вульгарні, аватари. Неможливість одразу перевірити статеву приналежність та використання різних аватарів – починаючи від статево протилежних, тварин та неживих об'єктів (танки, гітара тощо) створила труднощі із ідентифікацією статі спостережуваних до того моменту, як вони починали говорити у мікрофон.

Примітними особливостями у спілкуванні гравців окрім вищезазначеного було також те, що у публічних російськомовних світах користувачі нерідко обговорювали сенситивні теми, зокрема проблеми із матеріальним становищем, проблеми зі станом здоров'я та інші, а також подробиці стосунків із людьми, зокрема інтимні. В англомовних світах також був помічений подібний патерн поведінки, проте

англомовні користувачі частіше зачіпали соціально важливі теми: політику, нерівність та дискримінацію, тобто в більшості були більш толерантними та стриманими у спілкуванні між собою; практика тролінгу була помічена, проте була відбувалася нечасто - у легкій, іноді гумористичній формі. У свою чергу російськомовна спільнота використовувала тролінг та флеймінг дуже часто – у різкій, часто негативно забарвленій формі. Важливою приміткою є те, що деякі російськомовні користувачі, імовірно, звикли до такої форми девіантної поведінки, тому не реагували на неї негативно.

Підсумовуючи, у ході включеного онлайн спостереження, виникало чимало проблем, зокрема технічні проблеми та небажання деяких користувачів йти на контакт, що було обумовлено не тільки особистими факторами, але і, як ми припускаємо, через низький Довірчий Ранг дослідниці. Не зважаючи на це, спостереження за поведінкою англомовних та російськомовних гравців вдалося. Зокрема були виявлені такі особливості у поведінці як зневажливе ставлення до нових користувачів, ймовірно, через систему ранжування в онлайн-грі або/та сексизм; було виявлено, що найбільше скупчення гравців біля дзеркал, що обумовлено бажанням спостерігати за оточуючими подіями; були проаналізовані опції проведення часу у ВРЧ, зокрема були виявлені спеціалізовані світи для людей з обмеженнями.

У ході спостереження виникли наступні дослідницькі запитання:

- Чи є різниця у якості спілкування та ставленні до гравців ВРЧ із ВР-пристроями та без?
- Чому гравці ВРЧ обирають саме цю платформу для спілкування?
- Що думають гравці про дружні та романтичні стосунки у ВРЧ? Чи є такі зв'язки довготривалими?

Роблячи підсумок, у ході спостереження ми помітили, що постійні російськомовні користувачі ВРЧ, до яких ми відносимо користувачів з найвищими рангами «Перевірений користувач», та «Відомий користувач», знаходяться на вищих віртуально-соціальних позиціях. Ми припускаємо, що через невелику кількість постійних російськомовних користувачів у порівнянні із англомовними, у російськомовних світах утворилися власні культурно-соціальні норми та цінності, які створили самі постійні користувачі. Наприклад, як зазначалося раніше, деякі постійні користувачі мали доступ до хакерських програм, які забезпечують атаку на відмову в обслуговуванні ПК користувачів. Не зважаючи на загальні для всіх правила користування, користувачі не приховували наявності цих програм. Зі слів самих власників, застосування такого програмного забезпечення застосовувалося лише у випадках негативно забарвленої поведінки нових користувачів, а також практик, які не відповідали нормам спільноти – флеймінгу, тролінгу тощо. Тим не менш, самі власники таких програм часто використовували вищезгадані практики, що підтверджує нерівність віртуальних позицій нових та постійних користувачів – чим вище користувач на віртуально-соціальній позиції, тим більше можливостей в нього, які з'являються завдяки іншим користувачам – вони мають вищий рівень довіри в умовах постійного перебування у ВРЧ та спілкуванні з іншими. Таким чином, у ході спостереження було виявлено, що спільнота ВРЧ має свої особливі цінності та норми поведінки, які користувачі часто самі порушували, що свідчить про притаманний патерн девіантної поведінки російськомовної спільноти ВРЧ. Так, до цих норм поведінки можна віднести спілкування біля віртуальних дзеркал, нестриманість та відвертість у спілкуванні (включаючи нецензурну лексику), засудження необдуманого використання сторонніх програм та краш-аватарів з метою тролінга користувачів, але при цьому заохочення такої практики у випадку флеймінгу з боку нових користувачів. Також було помічено, що цінності спільноти ВРЧ базовані не тільки на спільних інтересах

самих користувачів (комп'ютерні ігри, політичні погляди, схоже почуття гумору та інші), а й на контенті, який був зроблений спеціально для ВРЧ: аватари, світи тощо. Відповідно до цього, ми можемо стверджувати, що гравці набувають навичок не тільки у спілкуванні з іншими (особливо у випадку соціальної фобії), а й у створенні контенту, що потребує як креативних навичок, так і вміння використовувати специфічні для цього програми.

2.3. Специфічний досвід використання VRChat'у віртуальною спільнотою

Для виявлення специфічного досвіду використання онлайн-платформи та особливостей поведінки користувачів ВРЧ, було розроблено 4 тематичні блоки (див. Додаток Б), які були упорядковані таким чином, щоб питання, відповіді на які можуть бути сенситивними для респондентів, були розташовані у кінці.

Контакт з респондентами із респондентами відбувався безпосередньо у ВРЧ, для фіксації інтерв'ю був проведений відеозапис, на який респонденти попередньо дали згоду. Деякі фрагменти з яких можна побачити за посиланням.¹Примітним є те, що на противагу офлайн інтерв'ю, інтерв'ю на онлайн-платформах можна вважати частково анонімним через неможливість ідентифікації зовнішнього вигляду респондентів.

Інтерв'ю відбувалося у вигляді напівструктурованої розмови, питання задавалися не завжди послідовно - залежали від відповідей респондента. Так, наприклад, був застосований метод прямої воронки, тобто деякі питання були побудовані від загального до конкретного, адже респондент міг зачіпати релевантні теми, які не були передбачені попередньо.

Для розуміння того, яке значення для респондентів має ВРЧ було задано декілька запитань, зокрема: «Як би Ви охарактеризували ВРЧ?». Тракування відповідей наведено в табл. 2.2.

¹Фрагменти з інтерв'ю онлайн (VRChat). Режим доступу: https://youtu.be/-V_U1XXVVNI

Таблиця 2.2

Інтерпретація онлайн-гри ВРЧ респондентами *

Відповіді	Інтерпретація відповідей
<i>«Прекрасна опція для спілкування, віртуального. Те, що дає ця платформа немає ніде, напевно. Тобто тут можна крім спілкування також є інтерактив, про який я говорив до цього. Тобто можна посидіти поспілкуватися одному світі, потім піти в інший і пограти в Among Us».</i> (Респондент 1)	Респондент має гарне враження від ВРЧ та вважає, що можливості, зокрема контент, створюваний користувачами, надає онлайн-грі інтерактивності, а тому є прекрасною опцією для спілкування. Наприклад, Among Us є 2Д онлайн-грою, проте тут мається на увазі світ створений на базі цієї гри у ВРЧ і відповідно є 3Д.
<i>«Особисто для себе я розумію ВРЧ як соціальну платформу, яка дозволяє більше спілкуватися з людьми. Тобто якщо у тебе немає можливості або ти не дуже хочеш спілкуватися з людьми в реалі (реальному житті)... Ну тобто, можливо ти й хочеш, проте в тебе немає такої можливості або немає бажання, або у тебе не виходить, то ВРЧ відповідно у цьому сприяє. У тебе з'являється якийсь досвід у спілкуванні і в цьому плані ВРЧ дуже сильно допомагає людям саме розкріпачитися (з рос. раскрепоститься) і в майбутньому якимось допомогти в реалі. Тобто ти напрацьовуєш досвід».</i> (Респондент 4)	Респондент робить фокус саме на соціальній складовій ВРЧ. Він розглядає ВРЧ як опцію для спілкування, яка може бути використана для досвіду у спілкуванні із реальними людьми, що може допомогти спілкуватися із людьми у реальному світі без умовних бар'єрів через попередню практику онлайн-спілкування.
<i>«ВРЧ для мене як один з варіантів проведення часу. Типу, я маю тут деяких знайомих, проте з більшістю з них ми спілкуємося у Діскорді також. Загалом, я б сказала, ВРЧ дуже прикольна платформа, я познайомилася тут з багатьма цікавими людьми».</i> (Респондент 6)	Для респондентки ВРЧ є лише одним із варіантів платформ для спілкування голосом. Вона охарактеризувала ВРЧ як платформу, яка може представляти інтерес для тих, хто хоче знайти цікавих співрозмовників"

* Складено авторкою на основі проведених інтерв'ю

З відповідей респондентів можна зробити висновок, що ВРЧ – це платформа для спілкування, яка має як соціальну, так і інтерактивну

складову. Віртуальна соціальна реальність представляє для респондентів опцію для спілкування із цікавими людьми. Також на запитання: «Чи Ви пам'ятаєте, що саме Ви робили у ВРчаті, коли тільки почали їм користуватися? Чи змінилася Ваша поведінка?», респонденти відповідали досить розкрито; через тон, жестикуляцію та контекст, було припущено, що подібні спогади для користувачів були приємними.

«Досить було цікаво насправді. Я купив собі шолом (ВР пристрій) заздалегідь, була якраз чорна п'ятниця. Ну і я купив його заздалегідь, тому що він недорого коштував...у той день я просидів дуже довго, до самого ранку, хоча мені на наступний день потрібно було на роботу йти - я не звернув на це уваги навіть. Пішов сонний на роботу, але зате посидів, повеселився, поспілкувався, отримав багато емоцій. Дуже чекав цього...»
(Респондент 2).

«Коли я тільки починав грати, я, напевно, цілодобово тут сидів. Там потім з друзями якесь спілкування почав. Почав заводити друзів тут, знайомитися.. Потім разом там аватари робили. Такі часи були...Зараз вже якось рідше став заходити» (Респондент 1).

Примітним є те, що всі респонденти з 800 та більше годинами проведення у ВРЧ, розповідали про те, що в якийсь період часу, особливо коли тільки починали грати, проводили час в онлайн-грі цілодобово. При цьому вони також відзначали, що раніше якість спілкування та інтерес був вищим.

«...ВРЧат вже не той, тут немає стільки цікавого, що було раніше - в 18, 19 роках. Тоді звичайно я готовий був сидіти цілими днями»
(Респондент 2).

«Зараз якось не цікаво тут сидіти...Раніше і люди були цікавіші, і більше користувачів нових було. Але тут, звісно, треба пам'ятати про те,

що деякі самі не хочуть спілкуватися з візит'юрами (гостями), а потім бідкаються, мовляв, спілкуватися немає з ким» (Респондент 3).

У ході інтерв'ю було виявлено, що зневажливе ставлення до нових користувачів справді є частою практикою у ВРЧ, що збігається зі спостережуваним раніше явищем. Система ранжування або Ранг Довіри у ВРЧ постає у ролі віртуальної стратифікації користувачів. Відповідно, чим більше часу та контенту створює гравець, тим більший в нього Ранг Довіри, а чим більший в нього Ранг Довіри, тим більше він освідомлений про культуру поведінки та специфіку можливостей у ВРЧ загалом.

«Просто буває таке, що гості заходять і одразу починаючись бичити на тебе. Ну і, відповідно, багатьом перевіреним користувачам така поведінка не подобається. При чому таких кадрів відсотків 50. Але є і нормальні звісно» (Респондент 4).

На запитання: «Як Ви ставитесь до існування такого ранжування?» були отримані різні відповіді. Респондент 5 та Респондент 1 мали нейтральне ставлення до такої системи, причому під час бесіди неодноразово звертали увагу на те, що помічали практику булінгу та флеймінгу до нових користувачів. Примітним є те, що респондентки помічали таку практику, проте не відчували на собі. Ми припускаємо, що через невелику частку жінок, що грають у ВРЧ, стратифікація за рангом є більш м'якою. При цьому, респондентки повідомляли про зневажливе ставлення до них за ознакою статті:

«...Так, зневажливе ставлення було, та й досі іноді трапляється. Але, я думаю, що це не стосувалося мого рангу. Говорили там, щоб я йшла на кухню, ну і тому подібне. Це звичне явище для мене в онлайн-іграх...я не ображалася, бо в основному, це були лише жарти» (Респондент 6).

Вивчення питання гендерної нерівності в онлайн-іграх, зокрема у ВРЧ, потребує подальшого дослідження, але акти нерівності та сексизму вже були зафіксовані нами у ході спостереження та зі слів респонденток.

Загалом, за результатами інтерв'ю, більшість респондентів не бачать сенсу у ранжуванні користувачів:

«Для мене не важливо який ранг у людини...але звичайно, багато людей, які сидять у ВРЧаті, все ж таки дивляться на ранг» (Респондент 2).

«Мені взагалі здається, що ці ранги треба прибрати, як це було раніше. Просто залишити функцію сейфті (настройки доступу аватар контенту) та все» (Респондент 1).

«Ранги взагалі не потрібні, вони тільки псують гру – деякі користувачі дивляться на ранг, і якщо ти там, новенький, вони не будуть с тобою спілкуватися просто через це... Хоча з іншого боку, ці ранги є корисними. В плані, нові користувачі ж не можуть побачити деякі моменти інших аватарів, я маю на увазі анімації та спец-ефекти. Просто нові користувачі можуть не знати про це, не знати про краш-аватари і тому подібне. А в них може бути епілесія» (Респондент 4).

Як зазначалося раніше, краш-аватари націлені на непередбачуване завершення ВРЧ, що спричиняється завищеним навантаженням на ПК через одночасну багату кількість спец-ефектів. Проте, навіть звичайні, здавалося б, безпечні аватари є безпечними лише відносно, адже яскраві кольори можуть спричинити епілептичний припадок у деяких користувачів. Отож ми погоджуємося з думкою респондентів про те, що опція налаштування обмежень у показі ефектів є об'єктивно потрібною.

Для дослідницького запитання: «Чи є різниця у якості спілкування та ставленні до гравців ВРЧ із ВР-пристроями та без?» був розроблений окремий тематичний блок. Відповіді респондентів були схожими між собою,

зокрема респонденти без VR-обладнання хотіли б його мати, проте не помічали особливе ставлення до себе через його відсутність. Респонденти з VR-обладнанням розповідали про більшу варіативність взаємодії із користувачами та демонстрували можливості VR-окулярів під час інтерв'ю.

«Друзі, які були друзями, вони так і залишилися друзями, але я помітив те, що багато людей дуже змінюють думку про тебе, якщо у тебе з'являється якесь VR-обладнання і так далі. Деякі люди навіть починають навпаки спілкуватися тільки з тими, у кого є VR обладнання, але не спілкуються з тими, у кого його немає. Ось, бувають такі люди, і їх досить багато» (Респондент 2).

Попередньо було визначено, що багатокористувацькі онлайн-ігри виступають своєрідним агентом цифрової соціалізації, проте випадок ВРЧ є унікальним, адже гравці отримують досвід, схожий на той, що ми отримуємо у реальному житті. Для аналізу віртуально-соціальної реальності ВРЧ спільноти, респондентів питали про особистий досвід близьких стосунків у форматі онлайн.

Дружні стосунки:

«Знайомих багато завів, проте бачився з 10-ма. Хотілося б ще побільше друзів побачити, проте вони живуть у різних городах. Тяжко одразу по всіх містах проїздити» (Респондент 1).

«У мене було кілька компаній, в яких я часто з'являвся...з іншою компанією ми зустрічаємося в реалі - я їжджу по містах. Я вже був, напевно, більше ніж у 15 людей в гостях із ВРЧата. Ми дружимо, їздимо один до одного в гості, я і ночую у них і так далі. З однією людиною навіть працювали півроку разом, на одній роботі в Москві» (Респондент 2).

З цих відповідей можна побачити, що практика близького комунікація із користувачами, у деяких респондентів не обмежувалася лише віртуальним

спілкуванням, а й іноді переходила у реальне життя. Однак для багатьох респондентів візит друзів, з якими вони познайомилися у ВРЧ не завжди постає можливим через проживання російськомовних гравців у різних містах та країнах.

Романтичні стосунки:

«В мене такого досвіду не було, у деяких знайомих у ВРЧ був такий досвід, деякі навіть разом живуть, хоча раніше не були знайомі, просто у ВРЧ познайомилися, почали зустрічатися і тепер живуть разом»

(Респондент 1)

«Мені здається, у кожного були такі відносини. Ну, звичайно, може бути не у всіх, але у відсотків 80, я думаю, було таке. Так, тут люди дуже сильно сприймають це все, прямо всерйоз. Ламаються долі, я можу навіть так сказати, мені здається. Маю право на це. Дуже багато подібних історій чув...я намагаюся після деякого досвіду взагалі не заводити відносин, в ВРЧаті тим паче» (Респондент 2).

«Всі у ВРЧаті колись мали досвід романтичних стосунків. Відсотків 80 точно...в мене теж були такого роду стосунки, ми навіть зустрічалися у реалі, але вже після розтавання» (Респондент 4).

Під час включеного спостереження іноді було важко ідентифікувати тип стосунків у користувачів, проте респонденти, які провели щонайменше 800 годин у ВРЧ, розповідали, що чули/бачили/знають про практику романтичних стосунків у ВРЧ. У 4 з 6 опитаних були романтичні відносини у ВРЧ, проте після невдалого досвіду, респонденти ставляться критично до онлайн-стосунків та охочіше вибрали б офлайн-стосунки.

Підсумовуючи, респонденти не відзначали, що наявність ВР-окулярів має велике значення у якості спілкування - головним є те який ти співрозмовник та людина; віртуальна стратифікація справді має місце у ВРЧ:

користувачі мають умовний віртуально-соціальний статус (ранг), у результаті якого чимало користувачів страждають. Деякі респонденти на запитання про основний рід занять згадували практику «сидіння біля дзеркала», що була помічена ще під час спостереження. Найважливішим є те, що респонденти однаково серйозно реагують як на віртуальні, так і на реальні події, що в позачерговий раз засвідчує про змішення реальностей: віртуальної та реальної. Події, пережиті у ВРЧ, сприймаються однаково важливо, наприклад, користувачі починають дружні та романтичні стосунки та переживають такі ж емоції, як і під час офлайн-стосунків (якщо виключити фізичні почуття). У ході інтерв'ю було також виявлено, що офлайн-стосунки не обмежуються використанням ВРЧ для спілкування - респонденти нерідко обирали популярні голосові програми: Скайп та Діскорд; деякі респонденти мали досвід переведення онлайн-стосунків в офлайн – їздили в інші міста та країни до своїх друзів та/або пари.

Підводячи підсумки, онлайн комп'ютерна гра ВРЧ є якісно альтернативним варіантом отримання якісної емпіричної інформації щодо цифрового покоління, зокрема специфічних віртуальних спільнот. Цікавим для дослідження був також розгляд ВРЧ не тільки як онлайн-середовище зі своєю специфічною культурою а й як інструменту для досліджень. З огляду на опрацьований емпіричний матеріал, ми можемо стверджувати, що ВРЧ може бути альтернативною платформою проведення онлайн-досліджень.

Зокрема під час інтерв'ю, які проводилися безпосередньо через ВРЧ, нам вдалося досить швидко налагодити контакт та у випадку наявності у респондентів ВР-техніки, можна було спостерігати за їх реакцією, поведінкою тощо. Ми вважаємо, що швидке налагодження контакту обумовлено анонімністю, яку ми не можемо отримати при офлайн інтерв'ю. Тим не менш, у порівнянні з іншими онлайн-платформами для спілкування, наприклад, Скайп, Зум, Тімс тощо дають лише можливість бачити та чути,

тоді як у ВРЧ користувачі відчувають себе комфортніше через анонімність, звук, що надходить є 3Д, що створює міраж спілкування у реальному житті. У ході інтерв'ювання було виявлено, що всі респонденти помічають та в тій чи іншій мірі почували та/або відчувають тиск з боку користувачів через наявну систему ранжування, що дає нам змогу казати про наявну віртуальну стратифікацію, специфічну для ВРЧ.

ВИСНОВКИ

Дане дослідження мало на меті визначити особливості цифрової соціалізації молоді та основні патерни поведінки користувачів VRChat. Для цього були опрацьовані теоретичні розробки Дюркгема, Парсонса, Бергера та Лукмана. Для розуміння цифрового суспільства були взяті теорії мережевого покоління Тапскотта та Вільямса, супер-зв'язаність Чайко, та інші теоретичні нароби. Для розуміння складного явища цифрової соціалізації також використовувалися роботи Дюркгема, Леві, Девіса, Гоббса та інших.

Немало важливими поняттями, розглянутими у теоретичному розділі були: цифрова/кібер соціалізація, мережеве/цифрове суспільство, віртуальна реальність, віртуальна соціальна реальність, супер-зв'язаність та віртуальні технології. У контексті даної роботи ми розглядали цифрову соціалізацію як процес засвоєння технологій Інтернет комунікації, а також соціальних норм та ролей в мережі, тоді як віртуальне спілкування розуміється нами як спілкування через мережу Інтернет.

Опрацювавши теоретичний матеріал, ми вважаємо доречним використання терміну віртуальна соціальна реальність, що розуміється дослідницею не тільки як продукт інформатики, де віртуальна реальність є лише віртуальним продуктом, що впливає на органи чуття, а як частина культурологічної парадигми, як сукупність латентної інформації, яка є інтерналізована індивідами у вигляді колективної пам'яті, колективного уявного, яке містить в собі організацію та культуру.

Онлайн-комп'ютерна гра ВРЧ, яка є найбільш популярним ВР простором для спілкування на сьогоднішній день через його відкритість та кросплатформеність, на нашу думку, представляє інтерес для вивчення у поведінкових науках. Зважаючи на наш досвід використання ВРЧ як інструменту дослідження, ВРЧ є якісно альтернативним варіантом отримання якісної емпіричної інформації щодо цифрового суспільства, зокрема

специфічних віртуальних спільнот. Цікавим для дослідження був також розгляд ВРЧ не тільки як онлайн-середовище зі своєю специфічною культурою, а й як інструменту для досліджень. З огляду на опрацьований емпіричний матеріал, ми можемо стверджувати, що ВРЧ може бути альтернативною платформою проведення онлайн-досліджень. Зокрема під час інтерв'ю, які проводилися безпосередньо через ВРЧ, нам вдалося досить швидко налагодити контакт та у випадку наявності у респондентів ВР-техніки, можна було спостерігати за їх реакцією та поведінкою. Ми вважаємо, що швидке налагодження контакту обумовлено анонімністю, яку ми не можемо отримати при офлайн інтерв'ю. Тим не менш, у порівнянні з іншими онлайн-платформами для спілкування, наприклад таких як Скайп, Зум, Тімс та інші сервіси, які дають лише можливість бачити та чути респондента, тоді як у ВРЧ користувачі почувають себе комфортніше через анонімність, об'ємність звуку, що надходить (3Д звучання), що створює міраж спілкування у реальному житті.

Під час включеного онлайн спостереження ми стикалися з технічними проблемами через застарілу комп'ютерну техніку дослідниці, за допомогою якої здійснювалися заходи в онлайн-гру. Ці проблеми не вплинули на якість отриманої емпіричної інформації, проте ми вважаємо, що наявність нової комп'ютерної техніки та особливо ВР-обладнання надає більше опцій та можливостей при дослідженні віртуальних спільнот, особливо при дослідженні онлайн-ігор з підтримкою ВР-технологій. Також під час спостереження виникали проблеми із встановленням контакту та конфлікти з користувачами ВРЧ безпосередньо. Так, було виявлено, що у російськомовних світах частим явищем є конфлікти, які відбувалися через протилежні інтереси або погляди користувачів. Конфлікти у російськомовних світах спостерігалися у 13 із 16 актів спостереження у різний проміжок часу, через що ми можемо зробити припущення про їхню систематичність. Під час включеного спостереження ми також стикалися з цим явищем особисто. Ми вважаємо, що

такий девіантний патерн поведінки віртуальної спільноти ВРЧ обумовлюється віртуальними цінностями та нормами поведінки безпосередньо російськомовної спільноти ВРЧ, що, імовірно, обумовлюється не тільки різними цінностями, а й анонімністю, можливістю створювати власні цифрові ідентичності за допомогою аватара та вигаданої біографічної інформації.

У ході включеного спостереження з'явилися такі дослідницькі питання: 1) Чи є різниця у якості спілкування та ставленні до гравців ВРЧ із ВР-пристроями та без? 2) Як гравці ставляться до системи ранжування у ВРЧ? 3) Чому гравці ВРЧ обирають саме цю платформу для спілкування? 4) Що думають гравці про дружні та романтичні стосунки у ВРЧ?

Завдяки інтерв'юванню респондентів нам вдалося отримати специфічну інформацію досвіду використання онлайн-платформи. Так, наприклад, припущення про те, що наявність ВР-пристроїв значною мірою впливає на відношення до користувачів ВРЧ з огляду на досвід респондентів, було частково невірним. Виявилось, що ВР-пристрої впливають тільки на престиж та меншою варіативністю опцій поведінки та способів проведення часу у ВРЧ. Тим не менш, на саму якість спілкування, як це зазначала більша частка респондентів, це не впливало.

У ході дослідження також були виявлені тематичні світи, зокрема світи на основі інших комп'ютерних ігор, які дозволяють користувачам почути «реальність» віртуальної реальності, особливо якщо в них є ВР-пристрої. Також у ході дослідження було виявлено світи для людей з обмеженими здібностями. У цих світах є ілюстровані гайди, які допомагають вивчати мову жестів, також є чимало гравців, які за власною ініціативою навчають інших мови жестів. Ми вважаємо це яскравим прикладом реалізації проведення не тільки різного роду заходів, у даному випадку навчання, а й прикладом можливої віртуально-соціальної взаємодії для людей з обмеженими здібностями.

Під час інтерв'ю респонденти часто згадували про те, що ВРЧ надає можливість відчувати «реальне» віртуальне спілкування через існуючий спектр можливостей у ВРЧ, але при цьому спілкування з деякими користувачами не обмежується лише платформою ВРЧ, воно продовжується у соціальних мережах, месенджерах тощо. Четверо з шести респондентів розповідали про те, що мали досвід реальних зустрічей з друзями після віртуального знайомства у ВРЧ. Цікавою особливістю є те, що сучасне цифрове покоління, зокрема віртуальна спільнота ВРЧ ставиться до дружніх та романтичних віртуальних стосунків, знайомств та спілкування загалом з усією серйозністю, вони не розмежовують їх на віртуальне та реальне, виокремлюючи лише відсутність фізичного контакту. Таким чином, наведений патерн поведінки підтверджує визначені раніше явища цифрової соціалізації та цифрового суспільства, для якого використання віртуального спілкування через месенджери, соціальні мережі та онлайн-ігри є звичним явищем.

У ході інтерв'ювання було також виявлено, що всі респонденти помічають та в тій чи іншій мірі почували та/або відчувають тиск з боку користувачів через наявну систему ранжування, що дає нам змогу стверджувати наявність віртуальної стратифікації, специфічної для ВРЧ; явище віртуальної стратифікації було також помічено під час включеного спостереження. Як згадувалося раніше, сучасній людині необхідно витратити чимало ресурсів для того, щоб бути активним та продуктивним членом суспільства, ця умова зберігається й у ВРЧ – чим більше індивіди проводять часу в грі, тим більший ранг та відповідно впізнаваність вони мають у віртуальній спільноті. Отож з огляду на отриманий емпіричний матеріал ми можемо стверджувати, що віртуальна стратифікація у ВРЧ в основному базується на рангах, впізнаваності та особистих якостях користувачів, що для віртуальної спільноти є найважливішими критеріями в системі віртуального соціального положення у ВРЧ.

Отже, в контексті цифрової соціалізації Інтернет є соціалізуючою середою для індивідів, де віртуальними агентами соціалізації постають соціальні мережі, віртуальні друзі та онлайн-ігри. Приклад ВРЧ є свого роду унікальним, адже можливість використання VR-пристроїв допомагає відтворювати реальний світ та реальні ситуації, які можуть бути соціалізуючим чинником для індивіда. Цифрову соціалізацію користувачів ВРЧ можна віднести до інструментально-когнітивного етапу соціалізації особистості в кібер-просторі, де користувачі зіштовхуються з альтернативними нормами та цінностями віртуальної спільноти. З огляду на представлені емпіричні дані, ми вважаємо за потрібне припустити, що індивіди, зокрема користувачі ВРЧ, обирають віртуальне спілкування через почуття себе у віртуальному середовищі захищеними від своєї вразливості, незахищеності та нереалізованих бажань, які можуть бути реалізовані віртуально. Також ми дійшли висновку, що ВРЧ для багатьох постійних російськомовних користувачів є соціалізуючим джерелом, адже як стверджували самі респонденти, ВРЧ допоміг їм принаймні частково позбутися соціальної фобії через практику віртуального спілкування, а також знайти дружні та романтичні відносини.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Бергер П., Лукман Т. (1995). Руткевич Е. (Ред.). Социальное конструирование реальности: Трактат по социологии знания. М.: «Медиум». Режим доступа: <https://ktpu.kpi.ua/wp-content/uploads/>

Бондаренко, С. В. (2003). Модель социализации пользователей в киберпространстве / Технологии информационного общества. Интернет и современное общество: труды VI Всероссийской объединен. Конфер. - СПб.: СПбТГУ

Дюркгейм Э. О. (1991). О разделении общественного труда. Метод социологии. — М.: Наука, 757 с.

Осипов Г. В. (2016). Социологическая наука в условиях становления цифровой цивилизации. *Избранные лекции Университета*; Вып. 176 — СПб. : СПбГУП, 9. Режим доступа: <https://www.gup.ru/events/news/smi/osipov2016.pdf>

Плешаков В.А. (2010). Киберсоциализация и православие: к постановке проблемы духовно-нравственного развития и воспитания российских школьников и студенческой молодежи. Серия IV. *Педагогика. Психология*. — Москва : ПСТГУ.

Плешаков В.А. (2010). Киберсоциализация: социальное развитие и социальное воспитание современного человека. *Психологические науки*. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersotsializatsiya>

Плешаков В.А. Киберсоциализация человека в современном информационном обществе // *Научно-образовательный материал*. — Москва : МПГУ, 2011.

Полякова Н.Л. (2015). Новые теоретические перспективы в социологии начала XXI в. Вестник Московского университета. Серия 18. Социология и политология. 29-46. Режим доступа: <https://doi.org/10.24290/1029-3736-2015-0-2-29-46>

Солдатова Г.У. (2018). Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире. *Социальная психология и общество*. doi: 10.17759/sps.2018090308

Столяренко Л.Д. (2000). Социализация личности. *Основы психологии*. Г.Ростов-на-Дону: «Феникс». Режим доступа: <http://dedovkgu.narod.ru/bib/stoljarenko1.htm>

Тапскотт Д. (1999). Электронно-цифровое общество: Плюсы и минусы эпохи сетевого интеллекта/ Пер.с англ. Игоря Дубинского. Под ред. Сергея Писарева. //Киев. – INT Пресс; Москва. - Релф бук. Доступ: <http://emag.iis.ru/arc/>

Уэбстер Ф. (2004). Теории информационного общества. М.: Аспект Пресс

Alwin D., Krosnick J. (1991). The Reliability of Survey Attitude Measurement. *Sociological Methods & Research*. Retrieved from: <http://dx.doi.org/10.1177/0049124191020001005>

Attwood F. (2017). *Sex Media*. Cambridge, UK: Polity Press, 2018. ISBN: 978-1-. 5095-1687-2

Castells M. (2009) *The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society, and Culture*. Wiley-Blackwell; 2nd Edition with a New Preface edition.

Chayko M. (2017). *Superconnected: the Internet, digital media, and techno-social life*. Newbury Park, P. 57.

Chiarra V. (2017). Review: Judy Wajcman and Nigel Dodd (Eds.), *The Sociology of Speed. Digital, Organizational, and Social Temporalities.*, Oxford: Oxford University Press. Retrieved from: [researchgate.net/publication/324268811](https://www.researchgate.net/publication/324268811)

Durkheim E. (1979). *Essays on morals and education*. Pickering W S F (ed.). London: Routledge & Kegan Paul.

J. Wajcman, N. Dodd. (2016). *The Sociology of Speed: Digital, Organizational, and Social Temporalities*

Jonathan Smith, Belinda Hewitt & Zlatko Skrbiš. (2015) Digital socialization: young people's changing value orientations towards internet use between adolescence and early adulthood, *Information, Communication & Society*, 18:9, 1022-1038, DOI: [10.1080/1369118X.2015.1007074](https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1007074)

L. Rainie, B. Wallman. (2012). *Networked: The New Social Operating System*. Cambridge, MA: The MIT Press. Retrieved from: ISBN: 978-0-262-01719-0

Lévy, Pierre. (1990). *Les Technologies de l'intelligence. L'avenir de la pensée à l'ère informatique*, Paris, La Découverte.

Livingstone, S., and Helsper, E. J. (2007) Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, 9

Parsons T (1951). *The social system*. London: Routledge & Kegan Paul.

Parsons T., Bales R. (1995) *Family, Socialization, and Interaction Process*. Giencoe.

VRChat (2021) *Safety and Trust System*. Retrieved from: <https://docs.vrchat.com/docs>

Wellman B., Rainie L. (2012). *Networked: The New Social Operating System*.

ДОДАТОК А.

Таблиця респондентів

	Вік	Місце проживання	Стать	Рід занять	Фінансове забезпечення	Наявність ВР-пристроїв	Кількість годин ~
1	26	м. Вентспілс (Латвія)	Чоловіча	Працевлаштований	Можемо дозволити собі купити все, що захочемо	ВР-окуляри та фулбаді	2000
2	23	м. Белгород (Росія)	Чоловіча	Непрацевлаштований	Можемо дозволити собі купувати деякі коштовні речі (такі як холодильник та телевізор)	ВР-окуляри та фулбаді	1000
3	19	м. Санкт-Петербург (Росія)	Чоловіча	Непрацевлаштований	Можемо дозволити собі купувати деякі коштовні речі (такі як холодильник та телевізор)	ВР-окуляри	1000
4	19	м. Москва (Росія)	Чоловіча	Навчається	Можемо дозволити собі купувати деякі коштовні речі (такі як холодильник та телевізор)	Немає	800
5	17	м. Познань (Польща)	Жіноча	Навчається	Можемо дозволити собі купити все, що захочемо	Немає	300
6	19	м. Москва (Росія)	Жіноча	Навчається та працює	Вистачає грошей на їжу та одяг, але не вистачає на те, щоб купувати коштовні речі (такі як холодильник або телевізор)	Немає	100

*Складено автором на основі проведених інтерв'ю

ДОДАТОК Б.**Гайд для проведення інтерв'ю**

Інтерв'юер: Волохович Поліна

Вступне слово

Вітання! Дякую за приділення часу для інтерв'ю.

Хочу зауважити на тому, що немає правильних чи не правильних відповідей, адже мене цікавить саме твоя думка та Ваш досвід. Я гарантую збереження конфіденційності, інформація, яка була зібрана у нашому інтерв'ю буде використовуватись лише з метою наукової роботи, ніде не буде поширюватися. Для фіксації та збереження інформації буде проводитись відеозапис нашого інтерв'ю.

Блок 1. Соціально-демографічні дані

- Розкажіть про себе. Як до Вас звертатися? Скільки Вам років?
- З якого ви міста?
- Який Ваш основний рід занять:
 - Працюєте
 - Навчаєтесь
 - І те, і те
 - Не навчаєтесь та не працюєте
- Скажіть, Ви проживаєте:
 - Самостійно
 - З батьками
 - З друзями, парою

- Оберіть, будь ласка, твердження, яке найбільше відповідає фінансовому забезпеченню Вашої сім'ї:
 - Не вистачає грошей навіть на їжу;
 - Вистачає грошей на їжу, але купувати одяг важко;
 - Вистачає грошей на їжу та одяг, але не вистачає на те, щоб купувати коштовні речі (такі як холодильник або телевізор);
 - Можемо дозволити собі купувати деякі коштовні речі (такі як холодильник та телевізор);
 - Можемо дозволити собі купити все, що захочемо

Блок 2. Досвід використання платформи та основний рід занять

- Скажіть будь ласка, як Ви дізналися про VRчат?
- Як давно Ви користуєтеся VRчатом?
- Чи грали Ви в ігри, зі схожою концепцією (наприклад, SecondLife)?
- Розкажіть, чим зазвичай Ви займаєтеся у VRчаті?
- Чи Ви пам'ятаєте що саме Ви робили у VRчаті, коли тільки почали їм користуватися?
- Чи змінилася Ваша поведінка впродовж часу?

Блок 3. Використання VR технологій

- Чи був у Вас досвід використання VR технологій?
- Розкажіть, будь ласка, про Ваш досвід використання VR технологій/Чи Ви б хотіли мати VR окуляри/фулбаді?
- Чи заважало Вам те, що Ви не мали VR пристроїв у спілкуванні з іншими?/Чи змінилося спілкування з іншими після того, як у Вас з'явився VR-пристрій?

Блок 4. Ставлення до ранжування гравців у ВРЧ

- Чи Ви усвідомлені про систему ранжування користувачів: новий користувач, користувач, перевірений користувач тощо?
- Як Ви ставитесь до існування такого ранжування?
- Вас це заохотило проводити більше часу у грі, чи навпаки?
- Ви помічали різницю у ставленні до користувачів та до себе особисто через існуючий ранг?

Блок 5. Досвід дружніх та романтичних стосунків у ВРЧаті

- Розкажіть, чи був у Вас досвід довготривалого спілкування з користувачами ВРЧату? Чи використовували Ви інші платформи для спілкування?
- Чи був у Вас досвід близького спілкування з людьми в інших іграх?
- Чи був у Вас досвід романтичних стосунків у ВРчаті?
- Як Ви ставитеся до практики відношень онлайн?
- Як би Ви охарактеризували ВРчат? Чим він є для Вас?

ДОДАТОК В.**Транскрипт проведеного інтерв'ю**

Стать – чоловіча;

Вік – 23 роки;

Місце проживання: м. Белгород (Росія), разом з батьками;

Непрацевлаштований;

Фінансове забезпечення - можемо дозволити собі купувати деякі коштовні речі (такі як холодильник та телевізор);

Годин у ВРЧ – 1000+

Інтерв'ю було проведено у ВРЧ;

Тривалість інтерв'ю: 30 хвилин.

И: Здравствуйте. Большое спасибо, что согласились на участие в данном интервью. Еще раз напомню – нету правильных и неправильных ответов, меня интересует Ваше личное мнение и опыт. Видеозапись, на которую Вы дали согласие, требуется для фиксации информации, а также дальнейшей интерпретации.

Р: Да, понял...

И: Тогда приступим. Как вы вообще узнали о ВРЧате?

Р: Ну, меня позвала подруга. Скорее всего она насильно сюда меня затащила, и буквально уже долгое время я тут провожу. Ну, не сижу конечно каждый день – бывают очень большие перерывы в полгода, в два месяца и так далее. Ну, уже сижу около 3-х лет, с 2018 года. Вот.

И: Угу. Ну сидите не особо часто? То есть когда как – иногда заходите, иногда нет?

Р: По настроению, да. Иногда вообще не охота сюда заходить. Иногда наоборот очень интересно зайти, поспрашивать как друзья поживают и так далее. Ну, в общем, скорее всего то, что ВРЧат уже не тот, тут нету столько интересного, что было раньше – в 18, 19 году. Тогда конечно я готов был сидеть целыми днями.

И: Угу.

Р: Да, тогда было намного интереснее, намного интереснее люди сидели тут, ну, и хотелось вообще не выходить, хотелось жить тут. Было настолько интересно – побегать по всяким локациям, познакомиться с новыми людьми, даже если они с других городов. Вот так. Сейчас уже такого нету.

И: Расскажите, а что поменялось с тех пор? Интересные люди ушли или просто у Вас уже нету такой мотивации?

Р: Да, скорее всего. Очень много ушло интересных людей и, скорее всего, просто нету желания искать новые... отношения.. Ну, дружбу и так далее.

И: Понятно. Расскажите, может Вы слышали о других играх по типу ВРЧата? Если да, то играли ли Вы в них? К примеру, в SecondLife?

Р: Нет, наподобие ВРЧата не играл. Нет. Играю еще просто в ВР игры, которые тоже поддерживают ВР оборудование и всё.

И: Угу. А, скажите пожалуйста, ВР-очки у Вас появились уже после того как вы скачали ВРЧат или до?

Р: После. Я думаю, никто не станет покупать заранее вещь, не посмотрев на саму игру, не оценив саму атмосферу. Да, я купил буквально после месяца или двух. Да, где-то два месяца я провел в ВРЧате и потом только купил себе первое оборудование. Это *имеется в виду оборудование, в котором респондент находился во время интервью* у меня уже второе оборудование за всё время.

И: А почему решили обновить? Это лучше?

Р: Да, намного лучше, намного удобней. Ну, и, конечно, дороже. Тогда, на тот момент, я ещё не мог позволить себе купить за такую цену оборудование, а после, уже через какое-то время смог позволить себе всё.

И: Угу.

Р: На самом деле, если просто говорить про оборудование, то это просто руки *демонстрирует движения*, то есть можно обнимать, там, здороваться. С ногами там конечно другая история – можно танцевать, кувыркаться, хоть сальто делать и так далее. Ну, в принципе, есть опции еще интереснее, с дополнительными эффектами, но сейчас у меня нету этого оборудования, так что я не смогу показать.

И: Ну, это без проблем. Надеюсь там на видео будет видно. Спасибо, что продемонстрировали. Расскажите, поменялся ли формат общения с появлением у Вас VR-очков? К примеру, общение улучшилось, появилось больше знакомых или наоборот не было никаких изменений.

Р: Не знаю... Друзья, которые были друзьями, они так и остались друзьями, но я заметил то, что многие люди очень меняют мнение о тебе, если у тебя появляется какое-то VR оборудование и так далее. Некоторые люди даже начинают наоборот общаться только с теми, у кого есть VR оборудование, но не общаются с теми, у кого его нету. Вот, бывают такие люди, и их довольно много.

И: Как Вы думаете, с чем это связано?

Р: Не знаю, мне кажется, это тоже самое, что в ирл (с англ. in real life) – в реале (реальной жизни). Если человек богатый, если у него есть, допустим, машина, квартира и так далее, то если люди видят то, что этим можно... не знаю... может как-то воспользоваться и это пойдет им как-то в плюс. Они привязываются больше к этим людям, мне кажется. Тоже самое происходит и в VRЧате. Типа, может быть, люди ищут в этом какой-то свой плюс. Ну, я так думаю.

И: Спасибо. Может быть Вы помните про Ваш первый опыт захода в ВРЧат? Что вы делали, какое было первое впечатление?

Р: Довольно было интересно на самом деле. Я купил себе шлем (ВР устройство) заранее, была как раз черная пятница. Ну и я купил его заранее, потому что он недорого стоил – это первый шлем. Но у меня не потянул бы его компьютер, то есть мне еще нужно было купить железо (комплектующие ПК) компьютера, чтобы у меня его потянул шлем, я ждал еще буквально пол месяца – пока получу зарплату. Я её получил, купил железо, всё, пришел, собрал за один вечер потому что очень хотелось зайти побыстрее. В итоге, собрал его быстро, но где-то часов 5 только мучился, чтобы просто подключить контроллеры к компьютеру, по блютузу (с англ. Bluetooth). У меня не получалось *смеётся*, я уже хотел все это бросить, мы занимались этим с другом, он мне помогал. Друг говорит: «Ладно, давай уже закончим. Уже поздно, пойдем спать», я такой думаю ладно, попробую последний раз и вот буквально пробую сам и у меня всё получилось! Я пишу другу: «У меня всё получилось!». Но прежде чем зайти в ВРЧат, я выключаю свет, а я еще не знал на тот момент, что первый мой комплект не работает без света *смеётся*. Я выключаю свет, захожу в ВРЧат, а у меня ничего не работает. Я не понимаю почему оно не работает и тут друг пишет: «А ты свет выключил? Так включи». Я включил, у меня всё заработало. В тот день я просидел очень долго, до самого утра, хотя мне на следующий день нужно было на работу идти – я не обратил на это внимания даже. Пошел сонный на работу, но зато посидел, повеселился, пообщался, получил много эмоций. Очень ждал этого...

И: Расскажите, поменялась ли в целом Ваша модель общения в ВРЧате? Если вот сравнить как было вначале и сейчас.

Р: Мне кажется, на общение это никак не влияет. Единственное, что даёт ВР оборудование — это больше возможностей... как бы... больше действий и так далее. Мне кажется, это вообще никак не влияет на общение с людьми. Ну если только тебя никто не приревнует, например, когда ты кого-

то там гладишь, кого-то не гладишь. Кто-то может заревновать, это единственное.

И: Можете рассказать подробнее про это?

Р: Мне кажется, у каждого было, что люди симпатизируют тебе, но не показывают этого, но в итоге они просто сидят и со стороны пилят тебя глазами за то, что ты не подходишь к ним, а просто сидишь там с кем-то другим, либо трогаешь и так далее. Ну и в случае, когда ты не подходишь к ним, у них появляется злоба, ревность какая-то и так далее. Бывает даже портятся отношения с этими людьми.

И: Расскажите, есть ли у Вас тесные контакты с пользователями ВРЧата?

Р: Тесные... Ну, вообще, у меня было несколько компаний, в которых я часто появлялся и, с людьми с первой моей компании, с которыми я познакомился только как зашёл в ВРЧат, я с ними еще не виделся. Но потом, после этого, познакомился со второй компанией, и мы с ними встречаемся в реале — я езжу по городам. Я уже был, наверное, больше чем у 15 людей в гостях, из ВРЧата. Мы дружим, ездим к друг другу в гости, я и ночую у них и так далее. С одним человеком даже работали полгода вместе, на одной работе в Москве.

И: Понятно, спасибо. Касательно тесных связей... Расскажите, Вы слышали про романтические отношения в онлайн играх и ВРЧате в том числе?

Р: Да.

И: Был ли у Вас такой опыт?

Р: Конечно, были. Мне кажется, у каждого были такие отношения. Ну, конечно, может быть не у всех, но у процентов 80, я думаю, было такое. Да, здесь люди очень сильно воспринимают это всё, прямо в серьёз. Ломаются судьбы, я могу даже так сказать, мне кажется. Имею право на это. Очень много подобных историй слышал.

И: Почему ломаются судьбы?

Р: Ну, потому что очень многие люди тоже встречаются потом в реале, так же гуляют вместе, даже живут вместе - у меня много таких друзей, которые даже жили вместе, хотя познакомились тут. И после этого все равно идут какие-то измены и так далее, отношения рушатся. Может быть, про «ломать судьбы» я еще лишнего сказал, я имел в виду, что тут бывает очень серьезно.

И: Угу. А что насчет Вас? Вы также серьезно относитесь к подобного рода отношениям?

Р: Да нет, я бы не сказал, что серьезно. Я просто в данный момент... У меня совсем по-другому все. Я стараюсь после некоторого опыта вообще не заводить отношений, в ВРЧате тем более. Потому что это не выгодно, мне кажется. Ты больше нервничаешь – человек находится где-то вдали от тебя, это очень редко, что Вы в одном городе. Чаще всего люди ничего не добиваются, то есть это больше нервов, больше потраченного времени. Ну, я просто говорю по своему опыту. Потому что я ездил даже к одному человеку в город, жил там какое-то время, хотя мои отношения с этим человеком продлились недолго...

И: Угу. А слышали ли Вы про практику ВР свиданий?

Р: Ну, я думаю, как таковых ВР свиданий и нету. Ну, у меня по крайней мере их не было. Просто люди встречаются – сидят вместе, общаются и пока этот процесс происходит идет какая-то привязанность. Даже если ты этого не планируешь, она все равно появляется сама по себе. Не знаю, у меня никогда не было ВР свиданий, встреч, все происходило само.

И: То есть в целом, после последнего опыта Интернет отношений, Вы относитесь к такой практике несерьезно? Вы бы предпочли физические свидания, физические отношения.

Р: Мне кажется, да. Когда Вы встречаетесь, живете в одном городе, видите друг друга, можете хотя бы потрогать. Вот просто физически почувствовать человека, а не просто так как бы, виртуально погладить его, не ощутив после этого ничего. Не, ну может быть, конечно, некоторые люди

получают свой кайф от этого, но я в этом не вижу ничего такого. Мне кажется да, во-первых, у вас есть какие-то темы, на которые вы можете поговорить, если вы проводите время вместе в реале. Вам постоянно есть, о чем поговорить. Просто тут, в ВРЧате все одно и то же. Одни и те же компании и чаще всего всем нечего рассказать. Вообще. То есть ты как бы спрашиваешь «как дела?», «что нового?», а они говорят: «Да нормально, ничего». И чаще всего, в процентах 80 Вы услышите такие ответы от всех. Очень редко от кого-то услышишь историю какую-то.

И: То есть люди не любят распространять личную информацию в ВРЧате?

Р: Ну ВРЧат он и создан, как мне кажется для сохранения анонимности. Тут большинство таких людей, которые более замкнутые в себе, стеснительные и так далее. Которые любят посидеть дома, любят одиночество. Мне кажется, жизнерадостные. Ну, любители каких-то приключений там...

И: Социально-активные?

Р: Да, социально-активные люди, они, думаю, не задерживаются тут надолго потому, что в жизни есть намного больше интересного, чем тут. Ну, тут конечно тоже много интересного, но не настолько, чтобы сидеть тут прям сутками, проводить здесь все свое время свободное, как это делают некоторые.

И: То есть Вам, в теории, ВРЧат не смог бы заменить социальную активность в реальной жизни?

Р: Нет.

И: Даже если бы существующие ВР технологии смогли бы полностью погрузить Вас? К примеру, присутствие тактильных ощущений и так далее.

Р: Сейчас, на данный момент – нет. Я не вижу тут ничего лучше, чем то, что могло бы быть у меня в реале. Но в будущем, если будет прям вообще полное погружение или как там в фантастике – может быть, это будет круче реальной жизни. Все любят фантастику, мне кажется, все любят всякие там, магию там всякую, дичь вот эту *смеётся*. Мне кажется, вот такое было бы

всем интересно, все захотели бы попробовать. Не знаю, но на данный момент мне кажется, что настоящее живое общение намного интереснее, чем виртуальное.

И: Благодарю за ответ. Хотела бы задать Вам еще один вопрос. Вы наверняка знаете про систему рангов в ВРЧате: юзер (з англ. user), нью юзер (с англ. new user) и так далее?

Р: *кивает головой*

И: Как вы относитесь к данной системе ранжирования пользователей?

Р: Не знаю, я отношусь к этой системе нейтрально. Потому что для меня не важно какой ранг у человека, если человек интересный, если с ним интересно поговорить, если он не зайдет на один день, не пропадет – я добавлю его в друзья, мы будем также общаться и мне не будет важно какой у него ранг. Но конечно, многие люди, которые сидят в ВРЧате, все-таки смотрят на ранг. Они вообще полностью игнорируют новеньких, хотя это очень странно, по моему мнению. Потому что – как ты заведешь новые отношения, если ты будешь постоянно сидеть с одними и теми же людьми, а потом сидеть и жаловаться, что у тебя нет никаких новых знакомств, что в ВРЧате очень скучно стало и так далее. Получается, то что с новенькими никто не общается, при том что процентов 50 из них адекватные, но они после того как с ними не общаются, они просто выходят и думают, что это скучная игра на самом деле и тут нечего делать. И поэтому ВРЧат загибается со временем, мне кажется, из-за этого. То есть, люди сами убивают игру, которую любят.

И: Поняла, спасибо. А когда Вы только начинали играть, Вас эта система рангов мотивировала сидеть дольше?

Р: Нет. Я запаривался по поводу ранга, когда у меня уже был предпоследний ранг и мне захотелось иметь последний, но для этого я не сидел дольше, я просто залез в Юнити (программа для 3Д моделирования), научился работать с ним, создал мир. И за то, что я создал мир, разработчики дали мне ранг, то есть буст. Я не сидел дольше, у меня может буквально месяца 3-4

назад стукнуло 1000 часов и, пока что, я не могу называть себя «ветераном» игры. Я никак не считаю, что, если у меня самый высокий ранг, я буду как-то игнорировать новичков и так далее. Я общаюсь со всеми. Но так поступают не все.

И: Вы говорили ранее, что в ВРЧате многие пользователи зажатые и стеснительные. По вашему мнению, ВРЧат помогает справиться со стеснением и барьерами в общении?

Р: Нет, он не помогает, честно. Люди могут привыкнуть к друг другу, но при этом могут общаться точно также в Интернете спокойно, ни смотря ни на что. Они могут знать, что будут делать их друзья. С первых слов, если им что-то скажут, они уже знают, как друзья себя чувствуют. Но когда они встречаются в реале, ты понимаешь, что человек скромный очень. Конечно же не все, некоторые остаются такими же веселыми, открытыми людьми, какими и были в ВРЧате, а некоторые ведут себя очень скромно. Видно, что они не привыкли, что кто-то к ним приезжает, кто-то их куда-то зовет. Человек просто любит посидеть дома, он знает, что никто к нему не зайдет, он тут сам себе хозяин и так далее. То есть он может просто в любой момент выйти из игры, если ему что-то не понравится, а тут, когда ты приезжаешь к нему, у него уже нет той возможности куда-нибудь уйти, выйти и так далее. Ему нужно будет находиться с тобой потому, что ты к нему приехал, ну, даже из уважения, как мне кажется, даже если он этого не хочет. Многим некомфортно, некомфортны такие условия.

И: А что насчет Вас? Вы считаете себя открытым человеком?

Р: Не знаю, я вполне спокойно отношусь к людям. Как в ВРЧате, так и в реале. У меня нету каких-то комплексов, я открытый человек. Я люблю общаться, гулять с друзьями, куда-то ходить, особенно туда, где ты еще не был. Я вообще люблю новые места, люблю путешествовать. Мне кажется, нужно везде за свою жизнь побывать, а не сидеть дома постоянно. Я очень еще много где не был и очень много куда хочу съездить. Мне кажется, если сейчас

я все-таки одержу победу над своей ленью – выучить иностранный язык, то смогу дружить даже с иностранцами. Если завяжется хорошая дружба, то я даже не буду против съездить куда-нибудь за границу, даже с радостью. Мне кажется это намного легче съездить куда-то за границу, когда у тебя там есть знакомый, который также будет рад с тобой встретится. Иностранцы они более открытые люди, более веселые, более такая легкая атмосфера всегда. Ну либо я сам себе это навязал, я точно не могу сказать, надо попробовать.

И: Как бы Вы охарактеризовали ВРЧат?

Р: Прекрасная опция для общения, виртуального. То, что дает эта платформа нет нигде, наверное. То есть тут можно помимо общения также есть интерактив, о котором я говорил до этого. То есть можно посидеть пообщаться одном мире, потом пойти в другой и поиграть в Among Us.

И: Как Вы думаете, почему Вы до сих пор иногда заходите сюда, ведь существуют и другие варианты онлайн общения?

Р: Мне кажется, просто зайти, поговорить со старыми друзьями интересно. Когда у тебя более высокий возраст, ну, я не скажу, что у меня высокий, но вот когда ты более взрослым человеком становишься, то уже тебе не до всяких знакомств, появляются свои проблемы – с работой, семьей и так далее. У тебя и так уже достаточно знакомых в том же ВРЧате, если ты сидишь тут достаточно долго. Так что ВРЧат для меня это скорее, как опция общения, зайти там спросить, как дела, увидеть хотя бы виртуально.

ДОДАТОК Г.**Демонстрація VR-пристроїв та знімків**

Рисунок 1. Oculus Rift S. VR-окуляри та контролери. Джерело: <https://vr-store.com.ua/ochki-virtualnoj-realnosti-oculus-rift-s-detail>



Рисунок 2. Приклад аватару у VRЧ.



Рисунок 3. Знімок екрану у VRЧ. Віртуальне дзеркало.