

DOI: 10.17805/trudy.2019.5.5

## СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ «ВКОНТАКТЕ» КАК РЕСУРС ЦИФРОВОГО БЫТИЯ РОССИЙСКОЙ МОЛОДЕЖИ

В. Ю. Рябов

Московский гуманитарный университет

**Аннотация:** В статье рассматриваются некоторые социально-философские и социологические аспекты конструируемой цифровой реальности. На основе акторно-сетевой теории Б. Латура показана взаимосвязь трех акторов: человека, технического средства и виртуальности.

**Ключевые слова:** социальная сеть; ВКонтакте; цифровизация; виртуальная реальность; российская молодежь; потребность; неформальное образование

## SOCIAL NETWORK «VKONTAKTE» AS A RESOURCE OF DIGITAL BEING OF RUSSIAN YOUTH

V. Yu. Ryabov

Moscow University for the Humanities

**Abstract:** The article discusses some of the socio-philosophical and sociological aspects of the constructed digital reality. The study is based on the actor-network theory by B. Latour and shows the interrelation between three actors: man, technical means and virtuality.

**Keywords:** social network; VKontakte; digitalization; virtual reality; Russian youth; need; informal education

Цифровизация общества XXI века, постепенно стирающая грань между реальным и виртуальным, не является абсолютно новым явлением. Различные формы виртуальности в жизни, как общества, так и отдельного индивида присутствовали на протяжении всего их существования. Человек с древнейших времен не мог жить без различных форм виртуальности, существенно отличных от социальной реальности, поскольку постоянное выживание в природных и социальных условиях бросали серьезный вызов человеческой психике. Ярким примером «спасения» от агрессивной социальной реальности служили и служат миры «ада и рая» как формы виртуальности, порожденные человеческим воображением. Богослужения, практики медитации, упорядочение собственной жизни с целью перемещения в виртуальный мир рая для верующих людей обладают большей ценностью, чем бытие в реальном мире и его познание. Как отмечает Е. Ю. Шакирова, виртуальность сама по себе имеет естественную и техническую формы, где первая создается в сознании построением образов (мечты, фантазии, мысли),

а вторая — артефактами культуры (компьютеры, смартфоны, телеэкраны) (Шакирова, 2018: Электр. ресурс).

Появление сети Интернет, актуализировало идею о значимости в жизни общества форм виртуальности, составляющих серьезную конкуренцию социальной реальности. В статье рассматриваются особенности социальной сети Рунета — «ВКонтакте».

Б. Латур, один из авторов акторно-сетевой теории, подчеркивал, что существование в социальном пространстве в полной мере обеспечено всем, даже жестяной банке из-под консервов (см.: Harman, 2009). Если раньше материальные объекты функционировали только как инструменты действия, то теперь они в онтологическом смысле выступают на равных с человеком. Согласно же М. Веберу, действие тогда обретает статус социального, когда оно направлено на другого (Вебер, 1990). Между субъектом и другим имеется целая цепочка технических средств и их алгоритмов, рассматриваемых Б. Латуром в качестве полноправных действующих акторов.

Например, смартфон, передающий информацию на другой смартфон. Человек по привычке приписывает это действие себе, аргументируя, что именно он совершает операцию по передаче информации другому человеку (отправка письма по электронной почте, или сообщения в социальной сети), тогда как на самом деле он выступает лишь в качестве причины для свершения вполне социального действия между двумя социоматериальными объектами. До того как нажата кнопка «Отправить», все действия совершает человек, а после — действие осуществляется программными алгоритмами технического средства связи. Именно благодаря заложенным программным алгоритмам в смартфоне письмо или сообщение в социальных сетях сначала доставляется на другой смартфон, а затем — человеку. Взаимодействие программных алгоритмов обоих смартфонов выступает в роли объектно-ориентированной коммуникации, имеющей сходство с человеческой. Смартфон как актор-не-человек избавляет двух общающихся людей от необходимости физически присутствовать во время общения. Даже электронное письмо как самостоятельная единица перемещения, связывающая адресат, почтовый ящик, и само общение выступают полноправными акторами (Напреенко, 2015: Электр. ресурс). И реакция одного из социоматериальных объектов, приводящая к изменению статичности другого, — является важным семиотическим сигналом в логике акторно-сетевой теории Б. Латура.

Исходя из этого примера, конструируемую цифровую реальность следует рассматривать в виде складывающегося союза социоматериальных объектов (технические средства связи вместе с программными алгоритмами), «цифровых аватаров» (профиль в социальных сетях и других Интернет

ресурсах) как порождения человека и техники и самой виртуальности как поля для действий.

Причиной, по которой в научном сообществе уделяется внимание виртуализации, «осетевлению», «цифровизации», «медиазации» является то, что впервые в истории человечество получает уникальную форму виртуальности, служащей ей щитом от внешней социальной действительности. Отныне мир цифры с его Интернетом вещей, социальными сетями и прочими ресурсами позволяет оставаться в реальном социуме, но при этом не контактировать с ним непосредственно. Молодые люди активно взаимодействуют в социальных сетях, в том числе и потому, что сконструированный «цифровой аватар» может кардинально отличаться от реального индивида. Как отмечает В. А. Бокарев, благодаря анонимности и ограниченными сенсорными возможностями, социальная сеть позволяет экспериментировать с личностью индивида, создавая образ в соответствии со своими желаниями. Поскольку «цифровой аватар» может соответствовать действительности, а может и не соответствовать, это дает возможность одновременно жить в разных реальностях – константной и виртуальной, сменяя маску с одной на другую (Бокарев, 2009).

Согласно данным ВЦИОМ на сентябрь 2018 г., 91% молодежи от 18 до 24 лет ежедневно пользуется социальными сетями<sup>1</sup>. Свыше 67 миллионов россиян имеют аккаунты в социальных сетях, из которых 61% — пользователи социальной сети «ВКонтакте»<sup>2</sup>. Эти данные вполне согласуются с информацией аналитического центра «Mediascore» на сентябрь 2017 года. Тогда социальная сеть «ВКонтакте» охватывала 93% молодого населения страны, но в возрасте от 14 до 25 лет<sup>3</sup>. В гендерном аспекте данные выглядят следующим образом: не представляют своего бытия без социальных сетей 81% парней и 89% девушек. Более того, 61% молодых людей чувствуют себя комфортнее в социальной сети, нежели в жизни либо чувствуют себя одинаково<sup>4</sup>. Американские социологи отмечают, что около 2/3 молодых людей в ряде стран в ходе опроса отдавали предпочтение приобретению новых гаджетов, чем покупке автомобиля<sup>5</sup>.

---

<sup>1</sup> Каждому возрасту — свои сети [Электронный ресурс] // Всероссийский центр изучения общественного мнения. URL: <https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=116691> (дата обращения: 28.03.2019).

<sup>2</sup> Исследование «ВКонтакте»: портрет молодежи [Электронный ресурс] URL: <https://corp.imgsmail.ru/media/files/vk-generation.pdf> (дата обращения: 11.04.2019).

<sup>3</sup> «ВКонтакте для бизнеса» [Электронный ресурс] URL: [https://vk.com/wall-19542789\\_54106](https://vk.com/wall-19542789_54106) (Дата обращения: 11.04.2019).

<sup>4</sup> «ВКонтакте» объявила о запуске приложения для прямых трансляций VK Live [Электронный ресурс] URL: <https://vc.ru/social/20818-vklive-live> (дата обращения: 28.01.2019).

<sup>5</sup> Rosenthal, E. (2013) «The end of car culture» [Электронный ресурс] // New York Times. 29 June. URL: <https://www.nytimes.com/2013/06/30/sunday-review/the-end-of-car-culture.html> (дата обращения: 11.04.2019).

Социальная сеть «ВКонтакте», изначально представленная российской общественности как средство коммуникации студентов и поиска бывших однокурсников — выпускников вузов, ныне охватывает различные слои общества. Такой охват обусловлен тем, что «ВКонтакте» в той или иной степени способна удовлетворить потребности молодых людей независимо от статуса, пола, расы, языка. Популярная социальная сеть предоставляет пользователям возможность создавать, размещать и распространять собственный контент, популярность которого может обеспечить пользователю статус медийной личности. Благодаря внедрению приложения VK Live пользователи социальной сети могут вести прямую трансляцию своей жизни с возможностью комментирования как исключительно для своей аудитории друзей, так и публично для сообществ, в которых они являются администраторами<sup>1</sup>. Это позволяет индивиду заявить о себе сетевому сообществу, а также удовлетворяет потребность в уважении, одобрении и признании.

Какие еще потребности удовлетворяет социальная сеть? По данным исследований, из 80 млн пользователей — около 22% активных пользователей в группе от 24 до 27 лет имеют потребность в успехе; в группе от 18 до 21 года – в повышении уровня своего социального статуса чуть более 18%, и повышении самооценки около 32% (Воронин, Ионцева, Керре, 2017: Электр. ресурс).

Исходя из приведенных данных, можно констатировать, что в настоящее время для того, чтобы быть включенным в молодежную среду, необходимо взаимодействовать в цифровом пространстве социальных сетей. Интернет породил опосредованные связи, которые могут иметь продолжение в реальности, быть такими же значимыми, как и привычные социальные связи. Для подтверждения собственного бытия молодому человеку необходимо иметь «цифровой аватар», с помощью которого можно осуществлять процессы коммуникации со сверстниками, получать одобрения в виде «лайков» и иметь репосты со стены. Взаимодействие как форма обмена знаниями, опытом и взглядами на мир, переходит из «реально-живого» в «цифро-живое», в коммуникацию, осуществляемую в первую очередь программными алгоритмами технических средств, а затем «цифровыми аватарами» между собой. Человек в процессе «цифро-живого» взаимодействия с одной стороны спрятан за двумя акторами: техническим средством и «цифровым аватаром», а с другой — является с ними одним целым.

Что касается предметного поля коммуникаций в социальных сетях, то оно чрезвычайно широко, определяется интересами (осознанными потреб-

---

<sup>1</sup> «ВКонтакте» объявила о запуске приложения для прямых трансляций VK Live [Электронный ресурс] URL: <https://vc.ru/social/20818-vklive-live> (дата обращения: 28.01.2019).

ностями) множества пользователей, организаций, имеющих свои страницы, политикой развития конкретного сетевого ресурса. В данной среде создаются благоприятные условия для освоения новых знаний и умений. Информальное образование (самообразование) в цифровом пространстве может быть процессом стихийным, неосознанным, либо носить характер планомерной, осознанной деятельности (Селиверстова, 2018). Н. А. Селиверстова подчеркивает парадоксальность ситуации, в которой оказываются молодые пользователи социальных сетей: они имеют быстрый доступ к образовательному контенту, параллельной работе с несколькими источниками, автоматическому поиску ключевых понятий в тексте и т.д. и, в то же время, ограничены в информальном образовании, пользуясь преимущественно оцифрованными и относительно недавно опубликованными электронными изданиями, размещенными в Интернете Селиверстова, 2015: 64). До сих пор социальные сети не анализировались как ресурс самообразования, хотя в условиях непрерывного образования необходимость подобных исследований очевидна.

Итак, цифровое бытие российской молодежи постепенно становится константным и распространенным. Программные алгоритмы технических средств, являясь полноправными акторами, без которых существование в цифровом пространстве невозможно, приобретают весомое значение для индивида. Непосредственные социальные взаимодействия и коммуникации активно чередуются с виртуальными. Популярная российская социальная сеть «ВКонтакте» становится ресурсом цифрового бытия российской молодежи, удовлетворяющим базовые потребности, в том числе, те, удовлетворение которых в социальной реальности требует больших усилий. Благодаря данной социальной сети человек может создавать неограниченное количество «цифровых аватаров» — виртуальных копий своей личности, либо конструировать «новую личность» в соответствии со своими желаниями, фантазиями и целями. Цифровой мир постепенно начинает играть главную роль для значительной части общества, превращаясь в саму жизнь.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Бокарев, В. А. (2009) Виртуальные социальные сети как пространство для удовлетворения потребностей современной молодежи // Вопросы культурологии. № 8. С. 56–59.

Вебер, М. (1990) Избранные произведения. М. : Прогресс. 808 с.

Воронин, В. Н., Ионцева, М. В., Керре, М. С. (2017) Исследование акцентированных потребностей молодежи, удовлетворяемых в среде виртуальных социальных сетей [Электронный ресурс] // Вестник университета. № 11. С. 180–188. DOI: 10.26425/1816-4277-2017-11-180-188

Напреенко, И.В. (2015) Делегирование агентности в концепции Бруно Латура: как собрать гибридный коллектив киборгов и антропоморфов? [Электронный ресурс] // Социология власти. № 1. С. 108–112. URL: [http://socoftpower.ranepa.ru/files/docs/1\(2015\)/6%20-%20%D0%9D%D0%B0%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE.pdf](http://socoftpower.ranepa.ru/files/docs/1(2015)/6%20-%20%D0%9D%D0%B0%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE.pdf) дата обращения: 28.03.2019)

Селиверстова, Н. А. (2015) Технологии самообразования российской молодежи // Высшее образование для XXI века: XII Международная научная конференция. Москва, 3–5 декабря 2015 г. : Доклады и материалы. Секция 2. Социология образования / отв. ред. Н. А. Селиверстова. М. : Изд-во Моск. гуманит. ун-та. С. 61–65.

Селиверстова, Н. А. (2018) Информальное образование: результаты качественного исследования // Знание. Понимание. Умение. № 3. С. 112–122. DOI: 10.17805/zpu.2018.3.10

Шакирова, Е. Ю. (2018) Сознание vs виртуальность [Электронный ресурс] // Научные труды Московского гуманитарного университета. № 3. URL: <http://journals.mosgu.ru/trudy/article/view/745> (дата обращения: 28.03.2019). DOI: 10.17805/trudy.2018.3.8

Harman, G. (2009) Prince of Networks: Bruno Latour and Metaphysics. Melbourne : Repress. 260 p.

*Дата поступления: 15.09.2019 г.*

**Рябов Виктор Юрьевич** — студент магистратуры факультета психологии, педагогики и социологии Московского гуманитарного университета. Адрес: 111395, Россия, г. Москва, ул. Юности, д. 5. Эл. адрес: [vitekznbp@yandex.ru](mailto:vitekznbp@yandex.ru). Научный руководитель – д-р. социол. н., проф. Н. А. Селиверстова.

**Ryabov Viktor Yuryevich**, Graduate Student, Faculty of Psychology, Pedagogy and Sociology, Moscow University for the Humanities. Postal address: 5, Yunosti St., Moscow, Russian Federation, 111395. E-mail: [vitekznbp@yandex.ru](mailto:vitekznbp@yandex.ru). Scientific Adviser – N. A. Seliverstova, Doctor of Sociology, Professor.

---

**Для цитирования:**

Рябов В. Ю. Социальная сеть «ВКонтакте» как ресурс цифрового бытия российской молодежи [Электронный ресурс] // Научные труды Московского гуманитарного университета. 2019. № 5. URL: <http://journals.mosgu.ru/trudy/article/view/1054> (дата обращения: дд.мм.гг.). DOI: 10.17805/trudy.2019.5.5