

Таким чином, базовими семіотико–естетичними принципами музичного мислення в електронній поп–музиці виявляються наступні: 1) переважаюча роль ритмічно–виразних засобів – ритму, метру, акцентів, темпу в загальній системі засобів музичної виразності; 2) ключова роль тембральних виразних засобів, що безпосередньо визначають тип звучання композицій, приналежність до стилю, або підстилю, 3) незначна роль ладо–висотних виразних засобів – мелодії, гармонії, ладу, темперації, 4) мінімізація авторського початку та формування діджеєвського типу мислення, 5) комерціалізація техногенного середовища сучасної електронної поп–музики, 6) формування музично–семіозисного типу мислення, яке структурує як об'єктивно–соціальні так і суб'єктивно–феноменологічні умови функціонування електронної поп–музики в сучасному суспільстві виробництва–споживання.

#### Список використаних джерел

1. Гуссерль Э. Картезианские размышления / Э.Гуссерль // Логические исследования. Картезианские размышления. – М.: AST, 2000. – 752 с.
2. Чередниченко Т.В. Музыка в истории культуры. Курс лекций. В 2–х томах / Т.В. Чередниченко. – Долгопрудный: Аллегро–Пресс, 1994. – Т.1. – Вып.1. – 173 с.
3. Ястремский Т.С. Танцевальная электронная музыка в художественной культуре рубежа XX–XXI веков: дис. ...канд. искусств. наук: 17.00.09 [Электронный ресурс] / Тимур Сергеевич Ястремский. – С.–Петербург, 2006. – 227 с. – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/tantsevalnaya-elektronnaya-muzyka-v-khudozhestvennoi-kulture-rubezha-xx-xxi-vekov>. – (дата обращения: 04.10.13). – Название с экрана.
4. Музыка и Тренды. Генная мутация бас–музыки: хаус ДНК [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://news.topdj.ua/14471/>. 02.04.12. – (дата обращения: 09.10.13). – Название с экрана.
5. Мартынов В. Зона Opus Posth или рождение новой реальности / В.Мартынов. – М.: Издательство: Классика – XXI, 2008. – 288 с.

#### References

1. Gusserl' Je. Kartezijskie razmyshlenija / Je.Gusserl' // Logicheskie issledovanija. Kartezijskie razmyshlenija. – М.: AST, 2000. – 752 s.
2. Cherednichenko T.V. Muzyka v istorii kul'tury. Kurs lekcij. V 2–h tomah / T.V. Cherednichenko. – Dolgoprudnyj: Allegro–Press, 1994. – T.1. – Вып.1. – 173 s.
3. Jastremskij T.S. Tanceval'naja jelektronnaja muzyka v khudozhestvennoj kul'ture rubezha XX–XXI vekov: dis. ...kand. iskusstvov. nauk: 17.00.09 [Jelektronnyj resurs] / Timur Sergeevich Jastremskij. – S.–Peterburg, 2006. – 227 s. – Rezhim dostupa: <http://www.dissercat.com/content/tantsevalnaya-elektronnaya-muzyka-v-khudozhestvennoi-kulture-rubezha-xx-xxi-vekov>. – (data obrashhenija: 04.10.13). – Nazvanie s jekrana.
4. Muzyka i Trendy. Gennaja mutacija bas–muzyki: haus DNK [Jelektronnyj resurs] – Rezhim dostupa: <http://news.topdj.ua/14471/>. 02.04.12. – (data obrashhenija: 09.10.13). – Nazvanie s jekrana.
5. Martynov V. Zona Opus Posth ili rozhdenie novoj real'nosti / V.Martynov. – М.: Izdatel'stvo: Klassika – XXI, 2008. – 288 s.

\* \* \*

УДК 101.1:316.6(048)

Кармадонова Т.М., аспірантка кафедри філософії, Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут» (Україна, Київ), [tatiana.karmadonova@gmail.com](mailto:tatiana.karmadonova@gmail.com)

Рубанець О.М., доктор філософських наук, Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут» (Україна, Київ), [rubanets@gmail.com](mailto:rubanets@gmail.com)

### Кіберсоціалізація Net–покоління у віртуальному просторі

Розкривається сутність процесу соціалізації Net–покоління у віртуальному просторі. Розглядаються вплив популярних веб–сайтів на поведінку молоді. Аналізується до чого призводить надмірне використання Інтернету. Виявлено та обґрунтовано необхідність проведення адаптаційних заходів у процесі навчання Net–покоління. Особлива увага звертається на методологію мережевого мислення, яка має безпосереднє відношення до проблеми кіберсоціалізації.

**Ключові слова:** соціалізація, кіберсоціалізація, соціальна самотність, Facebook–депресія, Net–покоління, віртуальна реальність.

*Karmadonova T.M., PhD student, Department of Philosophy of the National Technical University of Ukraine «Kyiv Polytechnic Institute» (Ukraine, Kiev), [tatiana.karmadonova@gmail.com](mailto:tatiana.karmadonova@gmail.com)*

*Rubanets A.M., Doctor of Philosophy of the National Technical University of Ukraine «Kyiv Polytechnic Institute» (Ukraine, Kiev), [rubanets@gmail.com](mailto:rubanets@gmail.com)*

#### Cyber socialization of Net–generation in virtual space

*This article reveals the essence of the process of socialization in virtual space. We consider the influence of popular websites on the behavior of young people. We analyze the consequences of the excessive use of the Internet.*

*The new age has created a new type of generations – «Net–generation», term used to describe young people, who often use computers and who are techno–literate, and whose abilities often exceed those of their parents and their teachers. The purpose of this research is to explore how Net–generation behaves and what doing while interacting on the Internet. We used methodology in this study and also series of social surveys that show socialization of Net–generation is not limited to the family, friends and schools, but also extends to the virtual communities. Particular attention is drawn to the methodology of network thinking, which has a direct bearing to the problem of cyber–socialization.*

**Identified and justified the need for adaptation measures in learning Net–generation.**

**Keywords:** socialization, cyber socialization, social isolation, Facebook–depression, Net–generation, virtual reality.

*Кармадонова Т.М., аспірантка кафедри філософії, Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут» (Україна, Київ), [tatiana.karmadonova@gmail.com](mailto:tatiana.karmadonova@gmail.com)*

*Рубанець А.М., доктор філософських наук, Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут» (Україна, Київ), [rubanets@gmail.com](mailto:rubanets@gmail.com)*

#### Кіберсоціалізація Net–покоління в віртуальному просторі

*Раскрывается сущность процесса социализации Net–поколения в виртуальном пространстве. Рассматриваются влияние популярных веб–сайтов на поведение молодежи. Анализируется к чему приводит чрезмерное использование Интернета. Выявлена и обоснована необходимость проведения адаптационных мероприятий в процессе обучения Net–поколения. Особое внимание обращается на методологию сетевого мышления, которая имеет непосредственное отношение к проблеме Киберсоциализации.*

**Ключевые слова:** социализация, киберсоциализация, социальное одиночество, Facebook–депрессия, Net–поколение, виртуальная реальность.

(стаття друкується мовою оригіналу)

На сьогоднішній день розвиваються нові форми общення. Інтернет комунікація стає вже не просто чим–то новим, вона отримує масовий характер, так як зачіпає не тільки молодь, підлітків, але і старше покоління. Вивчення процесів соціалізації особистості в віртуальній реальності відкриває нові шляхи розгляду і можливості більш глибокого осмислення даної ситуації. А виникле в західній літературі поняття «Net–покоління» робить дане дослідження ще більш актуальним.

Вопросы социализации личности в виртуальном пространстве изучают: В.А. Плешаков (исследует феномен киберсоциализации), О.З. Кудашкина, Л.И. Гуменюк (рассматривают киберсоциализацию как новый вид социализации), А.В. Чистяков, Г.В. Лещук (исследуют социализацию личности в обществе Интернет–коммуникаций), И.В. Девтеров, Д.Соловьев, И.И. Митрофанова (раскры-

вают социализацию человека в киберпространстве), Н.А. Сляднева (исследует современного человека в виртуальном мире), Н.В. Чудова (раскрывает особенности образа «Я» жителя Интернета), А.Е. Жичкина (изучает социально – психологические особенности общения в Интернете), Бернардо Хуберман, Робин Данбар (исследования дружеских отношений в социальных сетях), Шерри Теркл (раскрывает социальное одиночество в сети), Кристина Ли, Дениз М. Конрой, Сесилия Хи (исследуют социализацию молодежи). Исследованиям молодежной культуры и поведения молодежи в Интернете посвящены работы Г.С. Мека. В свою очередь, канадский исследователь, Дон Тапскотт, запустил первый в мире проект по изучению влияния Интернета на молодежь, с тем, чтобы понять уникальность Net-поколения.

Ряд зарубежных исследователей (Кристина Ли, Дениз Конрой) говорят о том, что быстрое развитие технологий создает новое поколение потребителей – «Net-поколение» или «кибер-подростки», – поколение, которое более чем техно-грамотно и компьютерно подковано. При этом Интернет рассматривается как виртуальная социальная система, которая позволяет личности делиться своими интересами, высказать свое мнение, отношение и объединяться в различные сообщества [9].

Несмотря на достаточно подробную освещенность указанных проблем, тем не менее, можно утверждать, что до сегодняшнего дня практически не исследуемым остается анализ влияния социальных сетей на социализацию молодого поколения.

Цель статьи – охарактеризовать процесс киберсоциализации Net-поколения в виртуальном пространстве.

Для начала стоит разобраться, что собой представляет сам процесс социализации. Социализация – это процесс полной интеграции личности в социальную систему, в результате, которого происходит ее социальная адаптация. Социализация определяется характером самого общества, его характеристиками и потребностями [3, с.71]. Социализация личности может происходить и посредством Интернета, такая социализация от традиционной отличается спецификой виртуальной среды. Более того, В.Плешаков в 2005 году дал название такой виртуальной компьютерной социализации – «киберсоциализация».

Виртуальное пространство является некоей проекцией жизни в социальную сеть, в которой личность погружается в ментальный мир. В свою очередь, социализация в виртуальном пространстве предполагает использование личностью Интернет источника: компьютера либо смартфона. На сегодняшний день почти каждый студент является обладателем смартфона (телефон с выходом в Интернет). Не зря, современную молодежь на Западе в научных исследованиях называют Net-поколением или другими словами – поколением, живущим в Интернете. Это поколение людей, родившихся примерно между ранними девяностыми и средними двухтысячными.

Как утверждает канадский исследователь Дон Тапскотт: «фактически, Net-поколение является самым социальным поколением существующим когда-либо, более того, Net-поколение имеет все социальные возможности, которые им понадобятся, для того чтобы стать успешными взрослыми» [14, с.294].

Интернет, как средство коммуникации, предлагает множество различных способов для общения: начиная от электронной почты, как самой простой формы связи, вплоть до видеозвонков через SKYPE, которые приобрили массовый характер за счет расширения круга общения, так как дают возможность общения между людьми с разных уголков мира в реальном режиме времени. Уже совсем не новым стало использование так называемых программ для обмена мгновенными сообщениями. Так как общение играет важную роль в становлении личности, то изучение особенностей социализации в Интернет-среде становится все более актуальным.

Новые способы он-лайн общения постоянно развиваются. Например, Facebook – крупнейшая социальная сеть в мире – включает в себя возможность обмена сообще-

ниями, фотографиями и чатами. Timeline (интерфейс в Facebook) направлен на то, чтобы показать пользователям сети, что для того, чтобы оставить заметный след в виртуальном пространстве, надо сделать реальные изменения в физическом мире. Профиль вносит реальное время в социальную сеть. Пользователю показали – хочешь изменений у себя в профиле – изменяйся в реальном мире: передвигайся, фотографируйся, заводи и развивай отношения [2]. Во многих источниках можно найти разные определения информации, которую личность предоставляет о себе. В одних это «профиль» в других «профайл». Тем не менее, стоит различать профиль и профайл. Так как, профайл – это место, где хранится учетная запись. Профиль – это общедоступная информация о вас, которую вы предоставляете всем остальным пользователям социальных сетей. Таким образом, отличие в данных понятиях в том, что первое представляет собой место, а второе – информацию, так или иначе они не несут в себе одну и ту же смысловую нагрузку.

Согласно, недавним исследованиям, проведенным в США, «около 95 процентов подростков посещают Интернет каждый день, 80 процентов – общаются в социальных сетях, именно с помощью Facebook. Более того, согласно результатам исследования, около 34 процентов студентов, имеют, по крайней мере, одного друга, который сообщает о вечеринках с помощью Интернета, 20 процентов – имеют, по крайней мере, одного друга, который публикует в сетях свои фотографии, как свидетельство своего незаконного поведения» [12]. Меган Нил, анализируя данную ситуацию, также подчеркивает прямое влияние Интернета на поведение личности и говорит о том, что чем больше в социальных сетях, среди друзей, будет пропагандироваться нездоровый способ жизни, тем больше вероятность того, что личность, просматривающая все это, будет стремиться к тому же.

Помимо элемента общения, сайты социальных сетей являются местами для формирования идентичности и новых экспериментов. Большинство сайтов рекомендуют пользователям строить четкие представления о себе, но трудно понять, в какой степени люди делают именно так [11, с.58]. Более того, как заявляет Густаво С. Меск, границы между оффлайн и онлайн реальностью размыты, и они взаимно влияют друг на друга по-разному.

Тем не менее, личность не должна забывать о том, что мир реальный и мир виртуальный часто не похожи и то, о чем пишет личность в профайле, не всегда является правдой, ведь многие пользователи пытаются создать иллюзию успешной жизни, даже если сами глубоко одиноки и несчастны. Таким образом, социальные сети это лишь поверхностная информация о личности, а во многом и вовсе надуманная. Можно утверждать, что киберсоциализация может привести к дезадаптации к реальному миру.

Проблемы воздействия социальных сетей на социализацию молодежи были рассмотрены в комплексном социологическом исследовании, проведенном работниками кафедр педагогики и социальной работы. В процессе стандартизированного формализованного интервью в февралепере 2011 года были опрошены 800 студентов высших учебных заведений г. Львова. Студенты были поделены на две группы: старшие (1) и младшие (2) курсы. Анализ результатов интервью показал, что глобальная сеть Интернет существенно влияет на жизнь современной молодежи. По рейтингу занятий, в свободное время, пребывания в сети Интернет занимает первое место: более как треть респондентов отметили, что проводят досуг в мировой паутине – «очень часто», половина – «достаточно часто». Отвечая на вопрос, «С какой целью Вы посещаете Интернет?», 44% респондентов группы 1 и 63% группы 2 отметили, что посещают Интернет, чтобы посмотреть фильмы (соответственно 44% и 63%), послушать музыку (39% и 71%). На вопрос «Как часто Вы пользуетесь глобальной сетью Интернет?»: 83% группы 1 и 74% группы 2 ответили «ежедневно», 61% группы 1 и 34% группы 2 находятся в социальной сети «1–2 часа», а соответственно 36% и 38% «3–4 часа», 11% и 21% – «5–6 часов», а 5% – «больше 6 часов в

день» [1]. Данные получение в ходе исследования говорят о значительном влиянии глобальной Сети на формирование и жизнь личности.

Благодаря виртуальному пространству у Net-поколения создается чувство эмоциональной поддержки, которое имеет название – поглаживание. Так, в энциклопедии практической психологии, находим, что по направленности разделяют поглаживания на: внутренние – те поглаживания, которые человек дает себе сам, и социальные – поглаживания, которые он выдает окружающим. Формы проявления поглаживания в социальных сетях это: смайлик, лайк, комплимент, поддержка, слова, подчеркивающие значимость человека. Д.Соловьев считает, что «люди, у которых гармоничные отношения в семье и в личной жизни, не нуждаются остро в поглаживаниях и их активность в социальных сетях намного меньше, чем у людей, которые социальными сетями замещают пробелы в личной жизни. Также активность таких людей направлена не на поиск одобрения, а на получение информации и общение» [7]. Что подтверждает тезис о том, что человек это в первую очередь социальное существо, он не мнит своей жизни без других личностей, и потребность быть, принадлежать и состоять в социальных контактах в нем всегда будет присутствовать. Таким образом, подсознательно личность стремится к социализации, сама того не сознавая.

Соловьев выделяет такие основные причины, почему личность притягивают социальные сети: первая из них, прокрастинация – откладывание на потом неприятных дел и мыслей; вторая причина, вложение души, когда люди встречают симпатичного человека, то вкладывают в него часть своей души. Люди добавляют в друзья тех, кто им интересен, или тех, кого знают лично. В кого вложились душой в реальном мире. Теперь частица их души находится в другом человеке, и человек не может просто отпустить другого от себя, ведь он вложил в общение временем, силами и откровенностью. Третьей причиной является – бегство от одиночества. Постоянное общение с друзьями ворует людей у самих себя. Вместо того, чтобы обратиться к самому себе, нырнуть вглубь себя, пользователи бегут от этого одиночества в поверхностное общение в социальной сети. Четвертая причина – ревность. Человек хочет в один момент охватить все, но существо восприятия таково, что оно не может удержать все в одном взгляде. И начинается бег по точкам, который рождает иллюзию контроля, что мы видим всего человека. Пятая причина – привычка общаться. Люди заходят в социальные сети еще и из-за привычки. Если сначала люди вкладываются в живые судьбы людей, то потом, вместо удивления и вложения, начинают жить прохладно. Сначала шли читать ленту, потому что вложились, а потом идут читать, потому что привыкли [7].

Многие личности стремятся приобрести как можно больше виртуальных друзей, при этом добавляя к кому-то в друзья, либо добавляя кого-то к себе. Подобным образом они надеются приобрести новые дружеские отношения, завязать хорошие отношения с как можно большим количеством людей. Но при этом они часто упускают тот факт, что рассеивают свое внимание попусту. Так, профессором эволюционной антропологии Робинном Данбаром, в Оксфордском университете, было выведено «число Данбара» – предельное количество устойчивых социальных связей, которые может поддерживать индивидуум. Так его исследование свидетельствует о том, что как бы много у личности не было «друзей» в социальной сети, тем не менее, количество реальных дружеских связей неизменно и составляет 150 друзей, независимо от того, насколько мы общительны.

С профессором нельзя не согласиться, ведь виртуальные друзья не всегда являются реальными друзьями. Так как в виртуальном мире контакты становятся не личностными. Можно предположить, что увеличение виртуальных друзей влияет на уменьшение реальных друзей, так как время, проведенное в Интернете – сокращает время реального общения с человеком, более того, добавляя к себе «нового 2435 друга», мы не просто попусту теряем время, а сублимируем само понятие дружба. Таким образом, диа-

пазон между 100 и 230 людей выведенный профессором, является диапазоном интересных для нас личностей, либо просто знакомых, и не более того. Можно согласиться с тезисом Данбарта о том, что «любая дружба требует реального подкрепления». И социализация в виртуальном мире, таким образом, в некоторых случаях, представляет квази-социализацию в реальном мире.

Нужно отметить, что Интернет социализация не всегда ведет к уменьшению активности личности в реальном мире. Так, согласно данным «Pew Research Center», Интернет-пользователи, скорее всего, относятся к группе активных личностей. Например, 69% Интернет-пользователей в прошлом месяце приняли участие в каком-либо мероприятиях или встречах, по сравнению с 54% людей активно не пользующихся Интернетом.

Возможность доступа к Интернету имеет важное значение, в силу целого ряда причин, но последней из которых является то, что домашний доступ к Интернету может влиять на успеваемость Net-поколения. Как отмечает Шерон Р. Мазарелла: «по иронии судьбы, чем больше подростков выходит в Интернет, тем больше растут негативные последствия для тех, кто не в сети. Последние лишаются возможности играть с помощью Интернета, который, таким образом, способствует знакомству и комфорту в работе с новыми технологиями. Они также не в состоянии извлечь выгоду из множества ресурсов, которые могли бы помочь им в их образовании и работе» [10, с.218].

Позитивная социальная функция виртуализации реальности в этом ракурсе анализа бесспорна. Net-поколение получило возможность постижения мира в режиме он-лайн и интерактивного участия в процессе культурогенеза, границы его восприятия постоянно расширяются. Все это дает в потенциале возможность каждому строить стратегии своей социальной деятельности, самореализации в соответствие с как никогда ранее многоплановой информацией [6]. Таким образом, деятельность в Интернете позитивно влияет на дальнейшие жизненные планы и возможности Net-поколения.

Тем не менее, возникает вторая сторона такой социализации, личность начинает привыкать читать, смотреть, но не участвовать. В Интернете человек забывает о своем теле и живет ментально. Но узнать себя ментальной операцией нельзя. Чтобы актуализироваться, нужно пространство, время и физическое тело. Наблюдением человек себя не познает [7]. Таким образом, личность посредством общения в сети приобретает коллективный опыт, но не телесный. Что ведет к социальному одиночеству, как подвиду одиночества, которое выражается в ощущении недостатка социальных связей.

Психолог Шерри Теркл считает социальное одиночество серьезной проблемой. Потому что скоро мы просто разучимся поддерживать интересный разговор в реальности, а не в чате, и забудем, что это такое – живое общение. Потому что так легче. Так мы можем держать все под контролем. А живое общение требует усилий. И настоящие отношения тоже. Но нам не до этого. Мы хотим быть в курсе всего, знать всех и держать их на удобном нам расстоянии. И это – самая коварная ловушка одиночества. Способность к уединению – ключ к решению проблемы социального одиночества. Умение быть одиноким, чувство саморефлексии, самопознание и самоанализ помогут развить более осознанное отношение к виртуальной реальности.

Еще одна из программ, которая становится все более популярной – Instagram, с помощью которой можно выкладывать на общее обозрение свои фотографии. В большинстве случаев этой программой пользуется исключительно Net-поколение. Так, в декабре 2012 года BBC News сообщило о том, что в шведском городе Гетеборг полицией было задержано 27 подростков, которые устроили беспорядки из-за опубликованных в Instagram оскорбительных фотографий. Данная ситуация бесспорно свидетельствует о влиянии постов на поведение молодежи. По статистике, ежедневно в Instagram пользователи загружают около 40 миллионов фотографий, ставят 8500 лайков и оставляют 1000 комментариев в секунду, что говорит о массовости

данной программы. Если раньше личность делилась своими впечатлениями посредством короткого статуса или просто сообщения, то теперь статус идет вместе с картинкой от Instagram. Очень просто, не нужно долго думать, о чем писать, просто взял, выложил картинку и получил лайк. Но не всегда лайк является просто лайком, в нашем сознании он несет некий символ – неопределенности. Ситуация неопределенности рождает все новые и новые мысли. Неизвестно – те песни, комментарии и лайки, которые оставляют на стене – лишь дружественные знаки, или в текстах песен хранятся недоступные постороннему наблюдателю важные смыслы. Люди не видят всего сообщения, и ситуация неопределенности начинает рождать интерпретации видимого, обычно ложные и надуманные [7]. Ложные и надуманные интерпретации в силу рождать ситуации недоверия, провокации и ревности.

Личность не всегда осознает, что партнер по другую сторону экрана не всегда такой, каким он себя позиционирует в реальном мире. В большинстве случаев, мы сами придумываем себе роли, и роли в социальных сетях отличаются от ролей в реальном мире. Так, Американской Академией Педиатрии в 2011 году был описан феномен под названием «Facebook–депрессия», которая выражается в создании идеализированных образов жизни. Это приводит к тому, что у личности появляются нереалистичные ожидания. Особенно это касается впечатлительного Net–поколения, чья индивидуальность еще не сформирована.

Погружаясь с головой в виртуальный мир, личность становится частицей кибер–мира. Появляется некий «синдром матрицы», выражение, появившееся несколько лет назад, после фильма «Матрица». Связано оно с тем, что всё больше людей «переселяются» в ирреальный, виртуальный мир. И делают они это от страха перед одиночеством или собственной несостоятельностью [4]. Проведение времени в сети становится для личности более притягательным, нежели реальная (не всегда идеальная) жизнь, у личности начинает вырабатываться привязанность к Интернету.

Социологи из Университета долины Юты провели исследование под названием «Они живут счастливее и лучше, чем я: влияние Facebook на восприятие чужих жизней» основано на опросе 425 студентов. Исследование показало, что люди, активно пользующиеся соцсетью, склонны считать, что другие имеют более счастливую и интересную жизнь, чем они сами, и что мир в целом несправедлив. Напротив, люди, которые меньше сидят в Facebook и больше общаются в реальности, чувствуют себя счастливее, чем активные пользователи социальной сети.

Влияние информационных технологий на личностное развитие не может быть однозначно квалифицировано как положительное или отрицательное: наряду с негативными трансформациями личности при так называемой интернет–аддикции существует возможность развития отдельных способностей, Я–концепций и мотивационной сферы в целом. Особый интерес представляет собой такое явление, как «игры с идентичностью», или экспериментирования с самопрезентированием, опирающееся на фундаментальное свойство Интернета, задающее ситуацию безопасности, – анонимность. Другие свойства Интернета – пространственно–временная неограниченность коммуникации и легкость визуализации ипостасей личности – создают предпосылки для интенсификации общения на личностном уровне. Можно предположить, что Интернет–технологии не просто предоставляют новые возможности для коммуникации, но порождают особое культурное пространство, в котором субъект вовлекается в новые виды деятельности и получает в свое распоряжение орудия, опосредствующие процесс формирования образа «Я» [8, с.113].

Онлайн–идентичность стала не просто ещё одной характеристикой личности, но сама по себе олицетворяет современную потребность человека в самопрезентации в киберпространстве: выбор имени, графического изображения, репутации. Нам же остаётся решать, особенно если люди используют намеренно только никнеймы, картинки вместо фотографий, указывают подозрительную и

недостовверную информацию, непредсказуемо и хаотично ведут себя в киберреальности, достойна ли подобная идентичность доверия [5, с.103]. Тот факт, что в Интернет люди создают себе некие «виртуальные личности», создает дополнительные возможности для изучения идентичности. «Вопрос о том, как соотносится реальное «Я» с виртуальной личностью и где границы между самопрезентацией, симуляцией и самоактуализацией – основной вопрос, возникающий при рассмотрении игр с идентичностью» [13].

Хочется отметить, что, как и в реальном мире в виртуальном присутствуют свои правила, нормы, отношения, группы, которые также формируют идентичность и решают кто подходит, а кто нет для той или иной группы. Если реальное общество ограничивает возможности самореализации человека, у него появляется мотивация выхода в сеть и конструирования виртуальных личностей. Если же человек полностью реализует все аспекты своего Я в реальном общении, мотивация конструирования виртуальных личностей у него, скорее всего, отсутствует. В описанном случае общение в Интернет носит характер дополнения к основному общению. Но оно может иметь и компенсаторный, замещающий характер. Это происходит в случае формирования Интернет–зависимости (Internet–addiction) [2].

Следовательно, в киберсоциализации имеют место как негативные стороны: Интернет–зависимость, «синдром матрицы», популяционный синдром, кибер–аддикция, так и положительные: возможность самопрезентации, развитие Я–концепции, легкая визуализация (интенсификация общения на личностном уровне). Стоит заметить, что негативная сторона киберсоциализации проявляется при длительном пребывании в Интернете.

Таким образом, на сегодняшний день общение в Интернете стало одним из главных путей социализации Net–поколения. Можно сделать следующие выводы: киберсоциализация предоставляет пользователю новые потенциалы для саморазвития. За счет игры с идентичностью, возможности быстрого общения у Net–поколения появляется больше шансов проявить себя, в чем–то преуспеть и чему–либо научиться.

Тем не менее, время, проведенное в Интернете влияет на киберсоциализацию личности, а чрезмерное использование приводит к Интернет–зависимости. Интернет, таким образом, становится альтернативой реального мира и человек погружается в виртуальный мир, дезадаптируясь к реальному, рождая неадекватные паттерны приспособления.

Между тем, мы можем научиться управлять «темной стороной» киберсоциализации и делать пользование Интернетом более эффективным. Для избегания чрезмерного использования Интернета молодежью, в высших учебных заведениях, должен быть введен в программу курс «Тайм–менеджмент», который может идти как отдельный предмет либо как одна из тем курса «Стресс–менеджмент», который позволит развить у личности адаптационные механизмы социализации, а также поможет в своевременном планировании времени, проведенного в сети, что позволит уменьшить влияние стрессов на молодежь.

Перспективы дальнейших исследований автор видит в изучении проблем социальной адаптации Net–поколения с выраженной Интернет–зависимостью. А также необходимости изучения влияния на личность времени пребывания в Интернете.

#### Список использованных источников

1. Гуменюк Л.Й. Кіберсоціалізація молоді в умовах реально–го та віртуального світу [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://www.sht.odessa.ua/docs/Articles/Gumenyuk.pdf>.
2. Жичкина А.Е. Социально–психологические особенности общения в Интернете [Электронный ресурс] / А.Жичкина. – М.: Дашков и Ко, 2004. – 117 с. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/refinf>.
3. Лешук Г.В. Соціалізація особистості як соціально–педагогічне явище // Науковий вісник Ужгородського національного університету: Серія «Педагогіка. Соціальна робота». – 2011. – №20. – С.71–73.

4. Митрофанова И.И. Человек в виртуальном пространстве [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://collegu.ucoz.ru/publ/93-1-0-4877>.

5. Плешаков В.А. Феномен киберсоциализации современной молодежи // Научное наследие Т.И. Шаповой и его влияние на решение актуальных проблем современного образования: Сборник статей Третьих Всероссийских Шаповских педагогических чтений научной школы Управления образованием (25 января 2011 г.): В 2 т. – М., 2011. – Т.1. – С.100–107.

6. Сляднева Н.А. Современный человек в виртуальном мире: проблема информационно-аналитической культуры личности [Электронный ресурс] // Евразийский вестник. – 2003. – №22. Режим доступа: <http://e-journal.ru/kultura-st1-22.html>.

7. Соловьев Д. Человек в социальной сети. Лекция о поведении в социальных сетях, прочитанная студентам Британской Высшей Школы Дизайна [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://www.chaskor.ru/article/chelovek\\_v\\_sotsialnoj\\_seti\\_27237](http://www.chaskor.ru/article/chelovek_v_sotsialnoj_seti_27237).

8. Чудова Н.В. Особенности образа «Я» жителя Интернета / Н.В. Чудова // Психологический журнал. – 2002. – Т.23. – №1. – С.113–117.

9. Lee Christina K. C. The internet: A Socialization Agent for Teenagers / Lee Christina K. C., Cecilia Hii, Denise Conroy // Australia New Zealand Marketing Academics Conference, Adelaide, December, 2003. Available from: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.127.1698&rep=rep1&type=pdf>.

10. Mazzarella Sharon R. 20 Questions About Youth & the Media. Editor: Publisher. – New York: Peter Lang, 2007. – 316 p.

11. Mesch Gustavo S. The Internet and Youth Culture. The Hedgehog Review. – Spring, 2009. – Vol.11. – №1. – P.50–60.

12. Neal M. Social Media Is Getting Young People Drunk. Sep 3, 2013. Available from: <http://motherboard.vice.com/blog/social-media-is-getting-young-people-drunk>.

13. Reid. E. Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities/A thesis submitted in fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts. Cultural Studies Program. Department of English. University of Melbourne. January 1994. Available from: <http://fun91.kivikko.hoas.fi/~donwulff/irc/cult-form.html>.

14. Tapscott D. Grown up digital: how the Net generation is changing your world. McGraw-Hill, 2008. – p.384.

#### References

1. Humenyuk L.Y. Kibersotsializatsiya molodi v umovakh realnoho ta virtualnoho svitu [Elektronnyy resurs]. Rezhym dostupa: <http://www.sht.odessa.ua/docs/Articles/Gumenyuk.pdf>.

2. Zhychkyна A.E. Sotsyalno – psikhologicheskyye osobennosti obshcheyna v Ynternete [Elektronnyy resurs] / A.Zhychkyна. – М.: Dashkov y Ko, 2004. – 117 s. – Rezhym dostupa: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/refinf>.

3. Leshchuk H.V. Sotsializatsiya osobystosti yak sotsialno-pedahohichne yavyshe. Naukovyy visnyk Uzhhorodskoho natsionalnoho universytetu: Seriya «Pedahohika. Sotsialna robotna». – 2011. – №20. – S.71–73.

4. Митрофанова Y.Y. Chelovek v vrytualnom prostranstve [Elektronnyy resurs]. Rezhym dostupa: <http://collegu.ucoz.ru/publ/93-1-0-4877>.

5. Pleshakov V.A. Fenomen kybersotsyalyzatsyyi sovremennoy molodezhy // Nauchnoe nasledye T.Y. Shamovoy y eho vlyyanye na reshenye aktualnykh problem sovremennoho obrazovaniya. – V 2 t. – М., 2011. – Т.1. – S.100–107.

6. Slyadneva N.A. Sovremennyy chelovek v vrytualnom myre: problema ynformatsyonno-analytycheskoй kulture lychnosti [Elektronnyy resurs]. Rezhym dostupa: <http://e-journal.ru/kultura-st1-22.html>.

7. Solovev D. Chelovek v sotsyalnoy sety [Elektronnyy resurs]. Rezhym dostupa: [http://www.chaskor.ru/article/chelovek\\_v\\_sotsialnoj\\_seti\\_27237](http://www.chaskor.ru/article/chelovek_v_sotsialnoj_seti_27237).

8. Chudova N.V. Osobennosti obraza «YA» zhytelya Interneta / N.V. Chudova // Psikhologicheskyy zhurnal. – 2002. – Т.23. – №1. – S.113–117.

9. Lee Christina K. C. The internet: A Socialization Agent for Teenagers. December, 2003. Available from: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.127.1698&rep=rep1&type=pdf>.

10. Mazzarella Sharon R. 20 Questions About Youth & the Media. Editor: Publisher. – New York: Peter Lang, 2007. – 316 p.

11. Mesch Gustavo S. The Internet and Youth Culture. The Hedgehog Review. – Spring, 2009. – Vol.11. – №1. – P.50–60.

12. Neal M. Social Media Is Getting Young People Drunk. Sep 3, 2013. Available from: <http://motherboard.vice.com/blog/social-media-is-getting-young-people-drunk>.

13. Reid. E. Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities. January 1994. Available from: <http://fun91.kivikko.hoas.fi/~donwulff/irc/cult-form.html>.

14. Tapscott D. Grown up digital: how the Net generation is changing your world. McGraw-Hill, 2008. – p.384.

\* \* \*

УДК 167/168:111.11:004

Качак Н.В., старший викладач кафедри філософії та політології, Львівський державний університет внутрішніх справ (Україна, Івано-Франківськ), naduxa56@ukr.net

### Вплив інформаційних технологій на зміну ціннісних орієнтацій людини і суспільства: філософсько-методологічний аналіз

Розглянуто проблеми, що пов'язані зі становленням і розвитком інформаційного суспільства; розкрито сутність процесу інформатизації та його наслідки; здійснено аналіз проблем, пов'язаних з використанням інформаційних технологій, їх позитивних та негативних сторін; розглянуто вплив засобів масової інформації на зміну моральних і ціннісних орієнтацій людини і суспільства, а також можливі наслідки, пов'язані з новітніми інформаційними можливостями.

**Ключові слова:** інформація, інформаційні технології, інформаційне суспільство, буття людини, ціннісні орієнтації.

*Kachak N.V., Senior Lecturer, Department of Philosophy and Political Science, Lviv National University of Internal Affairs (Ukraine, Ivano-Frankivsk), naduxa56@ukr.net*

#### *Influence of information technologies on change the value orientations of the man and society: philosophical-methodological analysis*

*The problems associated with the formation and development of the information society; the essence of the process of Informatization and its consequences; analyses of the problems associated with the use of information technologies, their positive and negative sides; considers the influence of the media on the change of moral and value orientations of the person and society, as well as the possible consequences, related with the latest information possibilities.*

**Keywords:** information, information technology, information society, being human, value orientation.

*Kachak N.V., старший преподаватель кафедры философии и политологии, Львовский государственный университет внутренних дел (Украина, Ивано-Франковск), naduxa56@ukr.net*

#### *Влияние информационных технологий на изменение ценностных ориентаций человека и общества: философско-методологический анализ*

*Рассмотрены проблемы, связанные со становлением и развитием информационного общества; раскрыта сущность процесса информатизации и его последствия; осуществлен анализ проблем, связанных с использованием информационных технологий, их положительных и отрицательных сторон; рассмотрено влияние средств массовой информации на изменение моральных и ценностных ориентаций человека и общества, а также возможные последствия, связанные с новейшими информационными возможностями.*

**Ключевые слова:** информация, информационные технологии, информационное общество, бытие человека, ценностные ориентации.

Сучасне суспільство носить назву інформаційного, де провідне місце займає не матеріальне виробництво, а ідеї, образи, знання, інтелект, через які передається та засвоюється певна інформація необхідна для подальшого суспільного розвитку. Цей факт свідчить про те, що зростає значення та роль інформаційної сфери, яка спрямована на створення оптимальних умов для задоволення інформаційних потреб людини на основі формування та використання інформаційних ресурсів та інформаційних технологій.

Тотальна інформатизація суспільства стає причиною модифікації соціально-економічної, політичної, а також культурної сфери життєдіяльності людини. Інформація перетворюється із засобу в мету, змінюючи поведінку, потреби, цілі людини через маніпуляції її свідомістю та психічною діяльністю за допомогою інформаційних тех-