

Концепція дошкільної освіти XXI ст. – це освіта життєтворчості, полікультурного виховання, освіти, що функціонує на гуманних засадах і визначає своїм пріоритетом розвиток особистості, здатної виступати активним суб'єктом власної життєдіяльності.

Список використаних джерел

1. Ганаба С. Концепція «життєтворчості» у проблемному полі філософії освіти / С. Ганаба // Наукові записки Національного університету «Острозька академія», Серія «Філософія». – 2015. – Вип.18. – С.112–116. – Режим доступу: <http://eprints.ua.edu/4009/1/20.pdf>
2. Голяченко Я. Г. Формування світогляду дитини дошкільного віку через сприйняття іграшки / Я. Г. Голяченко, Ю. О. Примак, Н. П. Тарнавська // Інноваційний досвід педагогів дошкільної та початкової освіти Житомирщини / Вип.4. – С.70–75. – Режим доступу: http://eprints.zu.edu.ua/13412/1/Tarnavska2_2012.pdf
3. Дитина у сучасному соціопросторі: навчальний посібник / Т. О. Піроженко, С. О. Ладивір, К. В. Карасьова [та ін.]; за ред. Т. О. Піроженко. – К.–Кіровоград: Імекс–ЛТД, 2014. – 272 с.
4. Радченко О. Б. Креативний потенціал ігрових елементів в етиці постмодернізму / О. Б. Радченко // Вісник Прикарпатського університету. Філософські і психологічні науки. Вип. – Івано-Франківськ: Плай, 2006. – Режим доступу: <http://narratif.primordial.org.ua/radchenko01.htm>
5. Серга Т. О. Виховання та самовиховання як засади життєтворчості особистості / Т. О. Серга // Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 19: Корекційна педагогіка та спеціальна психологія. – 2014. – Вип.25. – С.176–183. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nchnpu_019_2014_25_25.
6. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статті по історії культури / Пер., сост. и X 35 вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; Комент. Д. Э. Харитоновича. – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
7. Хоменко А. Суб'єктність як провідний принцип виховання особистості / А. Хоменко // Педагогічні науки. – 2013. – Вип.3 (59). – С.16–21. – Режим доступу: <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/2628/1/Homenko.pdf>

References

1. Hanaba S. Kontseptsiya «zhyttyetvorchosti» u problemnomu poli filosofiyi osvity / S. Hanaba // Naukovi zapysky Natsional'noho universytetu «Ostroz'ka akademiya», Seriya «Filosofiya». – 2015. – Vyp.18. – S.112–116. – Rezhym dostupu: <http://eprints.ua.edu/4009/1/20.pdf>
2. Holyachenko Ya. H. Formuvannya svitohlyadu dytyny doshil'noho viku cherez spruynyattya ihrashky / Ya. H. Holyachenko, Yu. O. Prymak, N. P. Tarnavs'ka // Innovatsiynyy dosvid pedahohiv doshil'noyi ta pochatkovoyi osvity Zhytomyrshchyny / Vyp.4. – S.70–75. – Rezhym dostupu: http://eprints.zu.edu.ua/13412/1/Tarnavska2_2012.pdf
3. Dytyna u suchasnomu sotsioprostori : navchal'nyy posibnyk / T. O. Pirozhenko, S. O. Ladvir, K. V. Karas'ova [ta in.]; za red. T. O. Pirozhenko. – K.–Kirovohrad: Imeks–LTD, 2014. – 272 s.
4. Radchenko O. B. Kreatyvnyy potentsial irovnykh elementiv v etytsi postmodernizmu / O. B. Radchenko // Visnyk Prykarpats'koho universytetu. Filosof's'ki i psykhologichni nauky. Vyp. – Ivano-Frankivs'k: Play, 2006. – Rezhym dostupu: <http://narratif.primordial.org.ua/radchenko01.htm>
5. Serha T. O. Vychovannya ta samovychovannya yak zasady zhyttyetvorchosti osobystosti / T. O. Serha // Naukovyy chasopys NPU imeni M. P. Dragomanova. Seriya 19: Korektsiyna pedahohika ta spetsial'na psykhologhiya. – 2014. – Vyp.25. – S.176–183. – Rezhym dostupu: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nchnpu_019_2014_25_25.
6. Hujzinga J. Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury / Per., sost. i H 35 vstup. st. D. V. Sil'vestrova; Komment. D. E. Haritonovicha. – M.: Progress – Tradiciya, 1997. – 416 s.
7. Khomenko A. Sub'yektnist' yak providnyy pryntsyv vychovannya osobystosti / A. Khomenko // Pedahohichni nauky. – 2013. – Vyp.3 (59). – S.16–21. – Rezhym dostupu: <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/2628/1/Homenko.pdf>

Lytvunenko T., graduate student, National Pedagogical Dragomanov University (Ukraine, Kyiv), lepan@ukr.net

Child as Homo Ludens and a subject of life creation

The article reveals the concept of life creation. Author traces the place of a game in the process of children's life creation. The necessity of transition from education to self-education, as a measure of formation of child's subjectivity at the beginning of its life creation is proved.

The article determines the role of the educator in the process of identity formation. Subjectivity is seen as a complex characterization of human that is expressed in humans' autonomy, activity, ability to self-analysis and self-control, the ability to transform themselves and reality.

The author analyses the concept of the game and the claim that child is Homo Ludens. It is argued that the game is genetically primary mean through which the child forms the attitude towards himself, the idea of the world and the surrounding living space. Child at play expresses his activity in creating his own world view.

The author believes that the essential condition to constructive interaction «subject–subject» is the degree of development of the child's subjectivity. Attitude to the child as a subject, bearer of individual and personal activity, creating conditions for self-development and life creation is the main feature of humane, person-oriented education.

Keywords: child, life creation, education, game, child's subjectivity, educational philosophy.

* * *

УДК 141.7:930.1(045)

Лукашенко М. В.,
аспірантка, Гуманітарний інститут Національного
авіаційного університету, практичний психолог,
Вінницький медичний коледж
ім. акад. Д. К. Заболотного
(Україна, Вінниця), marina.look@gmail.com

ІНФОРМАЦІЙНЕ СУСПІЛЬСТВО ТА СТАНОВЛЕННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ СОЦІАЛЬНОСТІ

Обов'язково сучасного інформаційного суспільства є трансформації та ускладнення соціальності, яка проходить не лише через подвосиння у віртуальній реальності, а й більш складні процеси конвергенції та конверсії online та offline особистого та суспільного життя. Метою даного дослідження є виявлення та описування процесів самоорганізації соціальності у віртуальному просторі. Об'єктом розгляду є нові типи соціальності. Процес виникнення та взаємопроникнення різних типів соціальності проаналізовано з позиції системного підходу, за допомогою методу циркулярної каузальності описано інформатизацію існуючих соціальних зв'язків та розвиток мережевого суспільства, самобутності кіберсуспільства. Так, нами виокремлено і описано властивості віртуальної соціальності, протосоціальності віртуальної реальності, соціальності реальної віртуальності та постсоціальності у віртуальній реальності.

Ключові слова: трансформації соціальності, віртуальна соціальність, протосоціальність віртуальної реальності, соціальність реальної віртуальності, постсоціальність у віртуальній реальності.

Наближуючись до демаркаційної лінії Міленіуму, філософами епатажно було констатовано ряд завершень і смертей, а Ж. Бодріаром проголошено кінець соціального. Провідні філософи сучасності висловлювали своє занепокоєння атомізацією суспільства, його розсипаною, плинною соціальністю та надмірною індивідуалізованістю, перетворенням громадянського суспільства на «соціальну хмару» (З. Бауман, Ж. Бодріар, А. Неклесса, Ф. Фукуяма). Проте інформаційне суспільство, нові технології, Всесвітня Мережа стали контекстом розвитку мережевого суспільства та нових форм його соціальності. Так, самоорганізуються нові спільноти і руйнуються існуючі, в Мережі задовольняється потреба в усамітненні та вгамовується страх самотності. Саме дослідженню проблеми формування нових форм соціальності у віртуальній реальності та їх конверсії та конвергенції із вже існуючими формами соціальності інформаційного суспільства присвячена дана стаття.

Потреба визначення інформаційного суспільства виникла у XX ст. і першими застосували це поняття Т. Умерсао і Ф. Махлуп, а його вивченню, створенню та критиці нових концепцій присвятили свої роботи Д. Белл, М. Кастельс, Й. Масуда, М. Порат, Т. Стоунер, Ф. Уебстер та ін. Так визначено, що в основі інформаційного суспільства лежить мережева структура,

а базовою є діяльність, пов'язана із обробкою і управлінням інформацією. Це змінює образ життя людей, що зводиться, за словами Д. Белла, до взаємодії людей один з одним [2, с. СХ]. Що відбувається із соціальністю та людьми, які так активно включені у взаємодію один з одним не тільки в реальному, а й у віртуальному світі?

Сьогодні зафіксована конвергенція online і offline комунікацій, коли присутність людей у соціальних мережах майже постійна. Це посилює трансформації та ускладнення соціальності, які відбуваються не лише через подвоєння життя у віртуальній реальності, а й більш складні процеси конвергенції та конверсії online та offline особистого та суспільного життя. Самоорганізація індустріального життя викликала появу нових політичних спільнот, неформальних організацій, місцевих кланів, молодіжних компаній як тимчасових субститутів сім'ї, які змінювалися, але й у постіндустріальному суспільстві допомагали вижити в умовах міста (М. Мафесолі «Час кланів: згасання індивідуалізму в постмодерному суспільстві мас»). Проте сьогодні зафіксовано новий феномен – зникнення підліткових та молодіжних компаній із вулиць великих міст [4] та їх міграція у віртуальні мережі.

Як описав даний процес Я. В. Любивий, в умовах вже існуючих самоорганізованих горизонтальних соціальних мереж, над ними надбудовуються електронні комунікації мережі Інтернет, конструється оновлена соціальна реальність [5, с. 10]. На думку В. В. Шамрай, саме поняття мережі охоплює визначальну ознаку зв'язків та відносин у сучасному глобалізованому інформаційному суспільстві, тому серед домінуючих визначень сучасної соціальності як постмодерної, постіндустріальної, постсекулярної та постлюдської, перевагу варто віддати поняттю мережевої соціальності [7, с. 276]. Саме соціальні мережі інтенсивно трансформують сучасний світ, по-новому визначають тип суспільства багато в чому надаючи йому ознак мережевого. Змінюється тип влади (Нетократія), особистості (сингулярна постлюдина), мислення (Net-мислення, кліпове) та мови (Net-мова).

Кількість користувачів мереж зростає щоденно. Так, згідно досліджень «Miniwatts Marketing Group – Internet World Stats» в Україні у 2000 році було 0,4% користувачів Інтернет, у 2006 р. – 11,5%, у 2010 р. – 33,7%, а у 2016 р. вже 44,5% [10]. У Сполучених Штатах 90% молоді мають хоча б один акаунт у тій чи іншій соціальній мережі [9]. У деяких країнах кількість акаунтів активних учасників соціальних мереж перевищує кількість населення. А досвід тренінгів з медіа-грамотності показує, що індивідуальна медіа-доба інколи може тривати більше за 24 години, адже на людину одночасно може впливати інформація з кількох джерел (О. В. Тараненко). Це говорить про стрімке збільшення користувачів, подвоєння їхнього життя, появу нових віртуальних зв'язків, новітніх форм соціальності та трансформації традиційних соціальних інститутів, що стало новими викликами сучасності.

Послуговуючись принципом каузальної циркулярності, можна стверджувати, що не лише Мережа змінила суспільство, життя людей, впливаючи на їх соціальне, психічне та фізичне здоров'я, а й щоденне зростання кількості членів соціальних мереж, які починають своє віртуальне життя, змінило Інтернет на 2.0. Криза дот-

комів 2001 року стала точкою відліку, на думку Тіма О'Рейлі [8], початку Веб 2.0 з новою «партнерською архітектурою», етикою кооперації, орієнтованістю на комунікацію та базовим принципом: чим більше людей використовує сервіс, тим він стає краще. Тобто веб-технології посилювалися за рахунок колективного розуму, а найвідомішою особливістю Веба 2.0 стали соціальні мережі, блоги із можливістю посилення, коментарів та дискусій, які перетворилися на «говірку множини спільнот, що частково перетинаються», за рахунок чого зв'язки ставали більш стабільними та надійними. Тобто в Мережі почав формуватися колективний розум, проявлятися феномен мудрості мас (Дж. Шуров'ескі) та внутрішній голос блогосфери. Відбулась децентралізація Інтернету, зміна акценту з публікації контенту на взаємодію, посилення, використання ресурсу самих користувачів та спонукання їх надавати один одному канали та данні. Успішною стала концепція «довгого хвоста» К. Андерсона, коли необхідно звертати увагу на голову і хвіст аби дотягнутися до меж веба, тобто мова йде про колективну силу маленьких сайтів, які постачають значну частину контенту [8]. Сервіси стають посередниками між користувачем і його online досвідом (Google). Виникають прецеденти активності та довіри на кшталт Wikipedia, про яку Е. О. Райт писав як про реальну утопію [11]. Світ Веба 2.0 мав перетворитися за Д. Гілмором на світ «ми-медіа», в якому користувачі вирішують що дійсно важливо. З критичної ж точки зору виник не колективний розум, а синдром семантичного павутиння і відбулась групова втрата глуду. Але в будь-якому випадку, сьогодні констатуємо, що Інтернет змінює соціальність, а соціальність – Мережу, як місце глобальної співпраці.

Також змінюється така функція соціальності як супротив та протидія різним формам впливу та діям влади, які оцінюються як поневолення чи соціальна несправедливість. Право на свободу починає сприйматися як суб'єктивно усвідомлена соціальність, а партійність змінюється партисипативністю. Якщо інтенціональністю модерного суспільства була ідея громадянського суспільства, то сьогодні вектор злетів на «соціальну хмару» (А. Неклесса) [6], як місце завантаження, зберігання та організації кваліфікованих та спонтанних масово-індивідуалізованих акцій проти ідей, ідеологій, в яких солідарно виборюється право на гідність та унікальність власного життя.

У мережах, які роблять світ прозорим, висвітлюючи всі події, почуття та думки, розвивається нарцисизм та настає «тиранія інтимності», як її назвав Р. Сеннет. Сила, яка призводить до Ми в близьких сталих зв'язках, неухильно послаблюється з розширенням кола комунікації [3, с. 89], а сотні «чистих стосунків», як їх визначив Е. Гіденс, ні до чого не зобов'язуючих зв'язків призводять як до цинізму, плинності всіх відносин, так і до залежності від чужої думки. Так, віртуальний експібіціонізм у соціальних мережах підштовхує людей до антигромадської поведінки, але ті самі мережі підсилюють громадські рухи. Всі сучасні громадянські, національні революційні рухи мають своє відображення та розвиток у соціальних мережах. Про важливі події сьогодні швидше на своїх сторінках повідомляють пересічні користувачі, ніж офіційні джерела. Наприклад, про землетрус у Китаї 2008 р. повідомили у Twitter у

режимі реального часу, за кілька хвилин до того, як про це оголосила Геологічна служба США і набагато раніше, ніж відреагували відповідні служби Китаю. Люди з усього світу одразу почали збирати гуманітарну допомогу. Жодна з останніх революцій, які постійно проходять у світі, не обходилась без мережевої самоорганізації об'єднань, обговорень, логістики самих «майданів» (Україна), «парків» (Туреччина) та ін. Все швидко запалюється і зникає, порівняно, наприклад, зі спротивом сегрегації в США, який ретельно планувався, довго організувався і відповідно має довготривалі кардинальні наслідки. Тобто соціальність людини змінюється під впливом мереж, з одного боку створюючи нову глобальну спільність, а з іншого – роблячи мережевий світ ще більш індивідуалізованим і плінним.

В даному ключі важливим є співставлення подібної мережевої самоорганізації із втіленням соціальних проектів у модерному суспільстві. Феномен соціального проектування не випадково був особливим об'єктом дослідження в політології, соціології, соціальній філософії з кінця ХХ ст. На межі століть в США в рамках школи аналітичного марксизму починається розвиток «реальних утопій». Конотації поняття утопій підкреслюють позапросторовість ідеального суспільства, відсутність його конкретного місця втілення, але на думку Е. О. Райта [11], «реальні утопії» вже не оксюморон. Під реальними утопіями розуміються інституційні структури, які прагнуть до втілення ідеалів, залишаючись уважними до практичних потреб життєздатності та стабільності суспільства. Р. Козеллек, описуючи особливе семантичне поле, що формує майбутнє та його ідеали, вводить поняття «простору досвіду» та «горизонту очікувань». Досвід і очікування не існують одне без одного і поєднують персональне з спільним минулим чи майбутнім, як спогади і надії, страхи. У модерний час зростає диференціація між досвідом і очікуванням, у постмодерний – вони часом розриваються і змішуються. Можливість виникнення реальних утопій пов'язана із такими змінами модерної свідомості, яка розриває час і збільшує відстань між простором досвіду та горизонтом очікувань. Домодерна свідомість була і досвідом, і очікуваннями прикута до минулого, а модерна спрямовує очікування у майбутнє, які прив'язані до ідеї та досвіду прогресу. Спрямованість на майбутнє заглиблює горизонт очікувань в утопії, звідки есхатологічні надії, на думку Ю. Габермаса, переміщуються в існуючий простір. Так, на думку Е. О. Райта, сьогодні реальні утопії реалізуються через удосконалення існуючих інститутів і через дійсно утопістські зміни, як телеологічний рух до альтернативного соціального світу, який втілює в дійсність ідеали та соціальні інновації, спонукає виникнення солідарної економіки. Прикладами соціальності нового рівня складності самоорганізуючої системи, є випадки, коли люди працюють не за гроші, а за ідею як це відбувається у Wikipedia або волонтерська взаємодія по догляду за дітьми в Квебеці.

Натомість А. Бард, Я. Зодерквіст [1] засвідчили кризу демократії та пророкують її смерть і сповіщають про народження нової еліти інформаційного суспільства – нетократії. Інтернет став новим соціальним простором в якому соціалізація та становлення системи

цінностей відбуваються в контексті масової комунікації. Важливими цінностями стали здатність створювати, зберігати, відтворювати та розпізнавати якість інформації, створювати зв'язки для її передачі, швидко оперувати нею та знаходити необхідне. Але таке надмірне продукування, зберігання та копіювання інформації перетворює світ на Вавилонську бібліотеку, образ якої створив Х. Л. Борхес.

В інформаційному суспільстві домінують владні ієрархії, організовані як членство в певних закритих мережах, основною цінністю яких є важливі знання і вміння людини добувати, сортувати, оцінювати і генерувати увагу до цінної інформації. На нижньому рівні – консьюметаріат – члени мереж із необмеженим доступом, основною діяльністю в яких є споживання, зокрема реклами, що сама підлаштовується під інтереси споживача і формує їх. Рівнем споживання керують нетократи з метою не стільки прибутку, як попередження бунтів проти себе. Нетократи здатні мислити за межами власного Ego, будувати цілісності на членстві в групі за принципом електронних племен, а не на індивідуалізмі, що дає можливість контролювати розвиток ситуації. А західний індивідуалізм і самовираження залишаються для консьюметаріату, для тих, хто не цікавиться світовим порядком. Кожний, хто продовжує «вірити в себе» – безпомічний невдаха в суспільстві, яким керують нетократи. Членство у важливих мережах, контур зворотного зв'язку і суспільний розум – основа нетократії.

Всесвітня Мережа змінила культурний, політичний, економічний, соціальний ландшафт суспільства. Відбулась не лише інформатизація вже існуючих соціальних зв'язків та взаємодій, але й розвиток інформаційного суспільства із самобутньою соціальністю. Кіберсуспільство із новими інформаційними та комунікативними технологіями, електронною демократією, онлайнними спільнотами відбирає та створює нових кібергромадян із особливою адаптивністю та здатністю до перенавчання. Їхнє життя пов'язано із кіберпростором та фрагментованим «тут і тепер». У такому новому хронотопі виникають та диференціюється віртуальна соціальність, протосоціальність віртуальної реальності, соціальність реальної віртуальності та постсоціальність у віртуальній реальності.

Віртуальна соціальність описує соціальність у її модерному розумінні, в контексті відображення у Всесвітній Мережі. Це використання соціальних мереж для підтримання соціальності, громадських ініціатив, політичної активності, соціальної включеності та відповідальності. Прикладами можуть бути не лише сайти Майдану, виборів президентів в різних країнах, групи у соціальних мережах навчальних закладів, а й офіційні сайти міст, де кожен може бути залученим до обговорення гострих питань своєї місцевої громади та держави.

Протосоціальність віртуальної реальності – проміжний стан самоорганізації соціальності віртуальної реальності. На даний момент не має сталих загальноприйнятих характеристик, але часто спостерігається знецінення, жорстокість мови, моральна нечутливість, що схоже на етап «війни всіх проти всіх», тому мова йде про протосоціальність, адже загальноприйнятих правил та законів віртуальної реальності поки що

не виникло. Хоча вже більше 20 років Декларації Незалежності Кіберпростору, написаної Джоном Перрі Барлоу у відповідь на спробу Б. Клінтона ввести цензуру в Інтернеті. Це стало класикою нового інтернетівського лібертаріанства, нового суспільного договору. Формування протосоціальності проходить в окремих соціальних мережах і відповідно має свої атрибути, правила, інтенціональність.

Соціальність реальної віртуальності – реалізація трансформованої у віртуальному світі соціальності. Наприклад, використання нових технологій для привертання уваги впливових людей світу на Всесвітньому Економічному Форумі в Давосі до проблем біженців, коли було продемонстровано фільм віртуальної реальності Кріса Мілка «Хмари над Сідрою» про життя 12-річної дівчинки в таборі для біженців. Така соціальність реальної віртуальності може об'єднати людей на новому рівні, якого не було при жодному іншому способі передачі інформації, що робить людей більш емпатійними і людьми.

Постсоціальність у віртуальній реальності – реалізація соціальних потреб у світі віртуальних ігор (Sims, Second Life), побудова штучних світів та моделей, в яких розчиняється соціальність. У таку віртуальну реальність можуть мігрувати «зайві люди», які не знайшли свого місця в реальності, не інтегровані в реальну соціальність.

Висновком даного дослідження є виокремлення та опис чотирьох типів динамічних трансформацій соціальності в контексті Всесвітньої Мережі: віртуальної соціальності, протосоціальності віртуальної реальності, соціальності реальної віртуальності та постсоціальності у віртуальній реальності. Формування нових форм соціальності проходить через кризу існуючих і через появу соціальності реальних утопій.

Список використаних джерел

1. Бард А., Зодерквіст Я. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма / Перевод со шведского языка. – СПб.: Стокгольмская школа экономики в Санкт-Петербурге, 2004. – 252 с.
2. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования / Пер. с англ. под ред. В. Л. Иноземцева. – М.: Academia, 1999. – 956 с.
3. Гюсле В. Практична філософія в сучасному світі / Пер. з нім., примітки та післямова А. Єрмоленка. – К.: Лібра, 2003. – 248 с.
4. Кондрашкин А. В., Хломов К. Д. Постановка проблемы: девиантное поведение подростков, социальная ситуация и Интернет // Юридическая психология. – 2013. – №1. – С.18–24.
5. Любивий Я. В. Соціальна рефлексія як механізм самоорганізації соціальних мереж // Мультиверсум. Філософський альманах. – К., 2016. – Вип.1–2 (149–150). – С.3–24.
6. Неклеса А. Единство непохожих. Гражданское общество и городская культура [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.russ.ru/Mirovaya-povestka/Edinstvo-nepohozhikh_edn1
7. Шамрай В. В. Модерне суспільство: від ліберальної і тотальної утопій до мережної соціальності: Монографія. – Київ: НАН України, 2015. – 306 с.
8. O'Reilly T. What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software / 30.09.2005 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>
9. Perrin A. «Social Networking Usage: 2005–2015» Pew Research Center. October 2015. [Electronic resource]. – Available at: <http://www.pewinternet.org/2015/10/08/2015/Social-Networking-Usage-2005-2015>
10. Ukraine: Internet Usage and Marketing Report [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.internetworldstats.com/euro/ua.htm> (дата звернення 19.05.2017).
11. Wright E. O. Socialism and Real Utopias / Alternatives to Capitalism: Proposals for a Democratic Economy, 2014. – P.61–84.

References

1. Bard A., Zoderkvist Ya. Netokratiya. Novaya pravlyaschaya elita i zhizn' posle kapitalizma / Perevod so shvedskogo yazyika. – SPb.: Stokgolmskaya shkola ekonomiki v Sankt-Peterburge, 2004. – 252 s.
2. Bell D. Gryadushee postindustrialnoe obshchestvo. Opyit sotsialnogo prognozirovaniya / Per. s angl. pod red. V. L. Inozemtseva. – M.: Asademia, 1999. – 956 s.
3. H'osle V. Praktichna filosofiya v suchasnomu sviti / Per. z nim., prymitky ta pislyamova A. Yermolenka. – K.: Libra, 2003. – 248 s.
4. Kondrashkin A. V., Hlomov K. D. Postanovka problemy: deviantnoe povedenie podrostkov, sotsialnaya situatsiya i Internet // Yuridicheskaya psihologiya. – 2013. – №1. – S.18–24.
5. Lyubivyy Ya. V. Sotsial'na refleksiya yak mekhanizm samoorhanizatsiyi sotsial'nykh merezh // Mul'tyversum. Filosof's'kyy al'manakh. – K., 2016. – Vyp.1–2 (149–150). – S.3–24.
6. Neklessa A. Edinstvo nepohozhikh. Grazhdanskoe obshchestvo i gorodskaya kultura // [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: http://www.russ.ru/Mirovaya-povestka/Edinstvo-nepohozhikh_edn1
7. Shamray V. V. Moderne suspil'stvo: vid liberal'noyi i total'noyi utopiyi do merezhnoyi sotsial'nosti: Monohrafiya. – Kyiv: NAN Ukrainy, 2015. – 306 s.
8. O'Reilly T. What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software / 30.09.2005 [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>
9. Perrin A. «Social Networking Usage: 2005–2015» Pew Research Center. October 2015. [Electronic resource]. – Available at: <http://www.pewinternet.org/2015/10/08/2015/Social-Networking-Usage-2005-2015>
10. Ukraine: Internet Usage and Marketing Report [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <http://www.internetworldstats.com/euro/ua.htm> (data zvernennja 19.05.2017).
11. Wright E. O. Socialism and Real Utopias / Alternatives to Capitalism: Proposals for a Democratic Economy, 2014. – P.61–84.

Lukashenko M. V., post-graduate student of Humanities Institute of National Aviation University, practical psychologist of Vinnitsa Medical College named by D. K. Zabolotnyy (Ukraine, Vinnitsa), marina.look@gmail.com

Informational society and formation of virtual sociality

The specialty of informational society is transformation of sociality, which undergoes difficult processes of convergence and conversion of online and offline personal and social life. The aim of this study is detection and description of processes of self-organization of sociality in virtual space. The object of investigation is new types of sociality. The process of formation and mutual penetration of various types of sociality has been analyzed from the position of systematic approach, the informatization of existing social bonds and the development of network's society were described with the help of method of circular causality. We have defined and described the properties of virtual sociality, protosociality of virtual reality, sociality of real virtuality and postsociality in virtual reality.

Keywords: the transformation of sociality, protosociality of virtual reality, the sociality of virtual reality, postsociality in virtual reality.

* * *

УДК 1(314/316)+141.7:330.1

Найдьонов О. Г.,

кандидат філософських наук, доцент, докторант відділу інтернаціоналізації вищої освіти, Інститут вищої освіти Національної академії педагогічних наук України (Україна, Київ), alexander.naydonov@yahoo.com.ua

ВПЛИВ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА РОЗВИТОК МЕРЕЖЕВОГО СУСПІЛЬСТВА

Досліджено, що вплив інформаційно-комп'ютерних технологій (ІКТ) на розвиток мережевого суспільства виражається в докорінній трансформації економіки, культури, політики, влади, образу життя та мислення людини. Визначено базові характеристики, стан і тенденції розвитку мережевого суспільства.

З'ясовано, що умовою, каталізатором і рушійною силою організації мережевого суспільства виступають ІКТ, які з неімовірною швидкістю видозмінюються та вдосконалюються. Розглянуто вплив ІКТ на формування мережевої економіки. Проаналізовано сучасний стан ІКТ в Україні та в світі за основними показниками розвитку ІКТ світових рейтингів. Визначено основні