

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ РОБОТОТЕХНІЧНІ СИСТЕМИ У СФЕРІ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ

У статті розглянуто питання застосування робототехнічних систем як сучасної інформаційної технології, зокрема у сфері культури і мистецтв.

Ключові слова: інтелектуальні системи; роботи; художня література; анімація; кіно; музика; театр; субкультура; портрет.

В статье рассмотрены вопросы применения робототехнических систем как современной технологии, в частности в сфере культуры и искусств.

Ключевые слова: интеллектуальные системы; роботы; художественная литература; анимация; кино; музыка; театр; субкультура; портрет.

In the article the considered questions of application of the robototekhnichnih systems, as modern information technology, in particular in the field of a culture and arts.

Key words: intellectual systems; works; fiction; animation; cinema; music; theatre; subculture; portrait.

Розвиток робототехнічних систем наприкінці ХХ та на початку ХХІ ст. спричинив розвиток аналогічних тенденцій у сфері культури і мистецтв, які відразу ж знайшли своє місце практично в усіх сферах культурно-мистецької діяльності.

Мета дослідження – показати на конкретних прикладах необхідність і важливість застосування інтелектуальних робототехнічних систем в усіх галузях культурно-мистецької сфери, зокрема в художній літературі, анімації, кіно- та театральному мистецтві, музиці та субкультурах.

У 1950 р. британський математик А. Тьюрінг опублікував у журналі «Mind» працю «Комп'ютер та інтелект», у якій подано тест для перевірки програми на інтелектуальність. Він запропонував помістити дослідника й програму в різних кімнатах і до тих пір, допоки дослідник не зможе визначити, хто за стіною – людина чи програма, вважати поведінку програми розумною. Це було одне з перших означень інтелектуальності, тобто А. Тьюрінг запропонував називати інтелектуальною таку поведінку програми, яка буде моделювати (імітувати) розумну поведінку людини. Від того часу з'явилося багато означень інтелектуальної системи (ІС) та штучного інтелекту (ШІ). Термін ШІ (AI – Artificial Intelligence) запропонований у 1956 р. Д. Люгером.

Роботи як культурний феномен з'явилися з п'єсою К. Чапека «RUR», автор описує конвеєр, на якому роботи збирають самих себе. З розвитком технології суспільство стало вбачати в механічних створіннях більше ніж просто іграшки. Література відобразила страхи людства про можливість заміни людей їхніми власними творіннями. Надалі ці ідеї розвивалися у фільмах «Метрополіс» (1927), «Той, що біжить по лезу» (1982) і «Термінатор» (1984). Як роботи зі штучним інтелектом стають реальністю і взаємодіють з людиною, демонструють фільми «Штучний розум» (2001) режисера С. Спілберга і «Я, робот» (2004) А. Пройяса.

Художня література. Значний внесок у формування образу «робота» в літературі зробив А. Азімов. Ним сформульовано «Три закони роботехніки»:

- 1) робот не може заподіяти шкоди людині або своєю бездіяльністю допустити, щоб людині було завдано шкоди;
- 2) робот має виконувати накази людини тією мірою, якою це не суперечить першому закону;
- 3) робот повинен піклуватися про свою безпеку так, щоб це не суперечило першому і другому законам.

А. Азімов показує, що ці закони, будучи закладеними в програму-мозок робота у вигляді обов'язкових (безумовно виконуваних роботом) законів, відкидають можливість прояву будь-яких недружніх дій робота стосовно до людини. Наводяться також приклади негативних наслідків, що виникають у тому разі, коли творець на етапі програмування робота блокує один із законів (наприклад, другу частину першого закону). Тоді робот може знайти логічно несуперечливе рішення, що йому дасть можливість порушити перший закон і стати небезпечним для людини.

Також А. Азімовим (у романах «Роботи та імперія», «На шляху до основи») сформульовано так званий «нульовий» закон робототехніки: «Робот не може заподіяти шкоду людству або своєю бездіяльністю сприяти цьому» [1].

У творчості С. Лема роботи мають значне місце. Цикл оповідань «Кіберіада», де діють тільки роботи, а люди вважаються дивними казковими чудовиськами – «бледнотіками». У пригодах І. Тихого також увагу приділено роботам, особливо в «Пральній трагедії» (з циклу «Із спогадів Йона Тихого»), де в гротескній формі описано роль робота в людському суспільстві з боку законодавства.

Роботи в анімації. Різноманітне аніме, в якому фігурують бойові або інші роботи, дуже популярні в Японії, вони навіть перейшли в окремий жанр – хутра (ця назва згодом стала позначенням усіх людиноподібних бойових роботів) аніме. У жанрі хутра були створені багато культових аніме, які у світі стали символами японської анімації: «Transformers», «Gundam», «Voltron», «Neon Genesis Evangelion». Завдяки цьому, починаючи з 80–90-х років ХХ ст., роботи стали частиною національної культури Японії, а також частиною стереотипів про неї. Сюжет мультфільму, як правило, базувався на загрозі для планети з боку раніше не відомих і сильних монстрів, перемогти яких могли лише пілоти (часто неповнолітні, для основної аудиторії подібних аніме), які управляли гігантськими людиноподібними роботами або роботами, що мають «душу» і контролюють свої вчинки, як, наприклад, у культовому серіалі «Трансформери». Але роботи також з'являлися в антиутопічних і постапокаліптичних сюжетах, зокрема аніме «Привид в обладунках» і «Євангеліон». Згодом риси цього жанру перейшли в кінофантастику.

Роботи в кіно. Робот із фільму «День, коли Земля зупинилася», став прообразом багатьох роботів в кінофантастиці. Роботи «зробили» такий самий внесок в кіноіндустрію, як колись у фантастичну літературу та анімацію, особливо в жанр кінофантастики. Так, фільм «Термінатор» став одним із найбільш культових фільмів в історії кінематографа, а його головні герої відомі майже кожній людині. Образи роботів у фільмах частково відіграють ту саму роль, що і в художній літературі. У середині ХХ ст. популярним був образ робота, заснований на персонажі «Робота-охоронця» з

фільму «День, коли Земля зупинилася». Він представляв собою гіганта, основною зброєю якого був лазер, здатний знищувати міста. Згодом цей штамп став настільки популярним, що вже майже не використовувався і не висміювався як один із заїжджених штампів фантастики, як відійшли на другий план також злісні прибульці з бластерами.

За весь час розвитку образ роботів у кіно змінився: на відміну від повільних «бляшанок-болванів» з фільмів 30–60-х рр., сучасний образ екранних роботів запозичив стилістику сучасної техніки, зокрема стиль хай-тек. Дизайн роботів з агресивного став нині більш детальним і «стильним». Також культовими є такі роботи-герої фільмів: СЗРО і R2-D2 – із «Зоряних воєн»; робот-охоронець – із фільму «День, коли Земля зупинилася»; триніжки (частково пілотовані) – з книги й однойменного фільму «Війна світів»; 790 – робот з культового науково-фантастичного серіалу «Лексс»; К.І.Т.Т. – із серіалу «Лицар доріг»; Т-800 і Т-1000 – із серії фільмів «Термінатор»; Дейта – андроїд із серіалу «Зірковий шлях. Нове покоління»; робот Бендер – із мультсеріалу «Футурама»; Електронік – з фільму та книги «Пригоди Електроніка»; робот з мультфільму «Валлі»; Вертер – із фільму «Гостя з майбутнього»; робокоп із фільму «Робот-поліцейський»; Марвін – з «Автостопу по галактиці»; Ендрю – з фільму «Двохсотрічна людина»; Оптімус Прайм, Мегатрон, Старскрім, Бамблбі та інші роботи-трансформери, персонажі численних мультсеріалів і фільмів про трансформерів.

У популярній музиці. Іноді тема роботів трапляється в піснях, виконуваних на естраді. Як приклад, можна навести одну з перших пісень А. Пугачової «Робот, стань человеком», з якої почалося її сходження до вершин популярності. У 1978 році німецька група «Kraftwerk» випустила сингл «Die Roboter», у ньому є рядки російською мовою: «Я твой слуга, я твой работник». На цей трек згодом було випущено багато реміксів, але оригінал і досі залишається улюбленим серед DJ і пошановувачів електронної музики.

У субкультурах. Тема роботів завжди була міцним підґрунтям для появи народного фольклору – частівок, анекдотів тощо. У його основі були гумористичні спроби «вписати» роботів у контекст повсякденного життя. Серію анекдотів в СРСР породив, наприклад, вітчизняний фільм «Пригоди Електроніка».

З поширенням інтернету роботи стали фігурувати і в так званих інтернет-мемах. Усілякі жарти, картинки та відеоролики за участю роботів стали поширюватися в мережі за вірусною схемою. В англomовному секторі інтернету, наприклад, особливо популярними є інтернет-меми, де фігурує робот Бендер з «Футурами», Термінатор.

У мистецтві. Найсмівливіші прогнози фантастів про те, що люди будуть жити і працювати пліч-о-пліч з людиноподібними роботами, уже почали збуватися. Розробники роботів вважають, що за ними стоїть майбутнє людства – це буде ще один розумний крок мешканців Землі. Уперше були показані моделі андроїдів, здатних до творчості, адже тривалий час вважалося, що малюванням, музикою, театром, танцями та іншими видами мистецтва можуть займатися лише люди.

Японський робот у театрі. Японські інженери-робототехніки вже не задовольняються тим, що їхні роботи вміють співати, танцювати і грати на флейті. Роботи зробили ще один крок у мистецтво – відтепер робот може грати в театрі.

Першого у світі робота-театрального актора звать Вакамару (Wakamaru). Він є спільним продуктом компанії Mitsubishi Heavy Industries, яка власне його зробила, та

університету Осакі, фахівці якого розробили програмне забезпечення. Вакамару не лише здатний стежити за діями акторів-людей на сцені, а й грати власну роль у виставі. П'єса, в якій повинен дебютувати незвичайний актор, називається «Hataraku Watashi» («Я працівник»), її автор – О. Хірата. У п'єсі робот зіграє робота: на сцені Вакамару повинен продемонструвати не лише навички з виконання домашніх справ, а й широкий спектр емоцій – від радості до відчаю. Основна ідея п'єси – показати значення роботів у житті людини. Чи додасть ця постановка чогось нового до законів робототехніки А. Азімова, світ дізнається після прем'єри в театрах Осакі. Допоки відрепетировано всього 20 хвилин вистави, але розробники сподіваються протягом року підготувати повноцінне двогодинне шоу.

Роботи, подібні Вакамару, були розроблені не для розваги публіки, а для догляду за інвалідами та людьми похилого віку. Роботи працюють під операційною системою Linux, вміють говорити і розуміти людську мову.

Робот, який співає і грає на фортепіано. На створення музичного робота Teotronica пішло чотири роки плідної роботи. Робот-піаніст, представлений в Італії, здатний виконувати складні класичні музичні композиції з невідомою легкістю. Він грає твори Моцарта та інших видатних композиторів без єдиної помилки. Секрет роботи-меломана полягає в його 19 пальцях. Робот виглядає й одягнений, як годиться справжньому професійному піаністу. Ліва рука робота має більше пальців і грає більш низькі ноти, а його права рука відповідає за більш високі ноти. Його творець забезпечив робота і вокальними даними, тому робот здатний збирати величезні зали і вражати численну публіку своїми численними талантами.

Роботизована голова, яка співає. Цю голову розробили в Національному тайванському університеті науки і технології. Вона вміє не лише співати музичні партії синтезованим голосом, а й читати їх із аркуша. Група вчених під керівництвом Чуй Ю Лінг створила робота, здатного співати пісні, записані на папері за допомогою чисел і букв, використовуючи для читання камери, вбудовані в очі. Алгоритм задає правильну тональність, ритм і слова, керуючись отриманими зображенням, а потім відтворює їх за допомогою синтезатора мови.

Робот, який малює портрети. У багатьох туристичних місцях люди можуть отримати свої портрети, намальовані художниками всього за кілька доларів. Нині такими художниками є роботи. На виставці СеВІТ у Ганновері (Німеччина), на стенді інституту Фраунгофера (Fraunhofer) буде представлена машина, яка малює портрети. Плотери (пристрої для автоматичного креслення малюнків) існують уже майже тридцять років. Те, що робить цей прилад відмінним від роботів, – ігнорування дрібних деталей. Легко можна отримати комп'ютер, який буде дублювати зображення за допомогою плотера; набагато складніше зробити робота, який буде «бачити» і створювати портрети. Робот використовує для обробки країв програмне забезпечення, яке допомагає йому маніпулювати олівцем. Створення типового портрета займає у машини близько десяти хвилин, після чого робот представляє свою роботу. Робот був розроблений художниками групи Robotlab в Центрі мистецтв і медіатехнологій ZKM (Center for Art and Media ZKM) в Карлсруе в Німеччині.

Отже, робототехніка посідає належне місце в усіх напрямках людської діяльності, включаючи галузь культури і мистецтва. Доцільно розвивати цю галузь і в Україні, яка

на сьогодні має визначні досягнення в усіх напрямках наукової, промислової та інших видах діяльності.

Література

1. Добрынин Д. А. Интеллектуальные роботы вчера, сегодня, завтра / Д. А. Добрынин // Мат. X нац. конференции по искусственному интеллекту. – 2006. – М. : Физматлит, 2006. – Т.2. – 310 с.
2. Мобильные роботы. Фестиваль «Мобильные роботы» в МГУ [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.robot.ru>.

ОСНОВНІ АСПЕКТИ СОЦІАЛЬНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ У СТУДЕНТСЬКОМУ СЕРЕДОВИЩІ

У статті аналізуються основні ресурси мережі інтернет, що належать до соціально-комунікаційних технологій, їх вплив на молодь. Наводяться дані опитувань молоді вищих навчальних закладів щодо інтернет-мережі та використання її ресурсів.

Ключові слова: соціально-комунікаційна технологія, інтернет-технології, інтернет-спілкування, чати, блоги, відео конференції, соціальні мережі.

В статье анализируются основные ресурсы сети интернет, относящиеся к социально-коммуникационным технологиям, их влияние на молодежь. Приводятся данные опросов молодежи высших учебных заведений относительно интернет-сети и использования ее ресурсов.

Ключевые слова: социально-коммуникационная технология, интернет-технологии, интернет-общение, чаты, блоги, видеоконференции, социальные сети.

The article analyzes key internet resources related to social and communication technologies and their impact on youth. The survey data about internet and usage of it's resources by young people from high school is given.

Key words: social and communication technology, internet technologies, internet chat, chat rooms, blogs, video conferencing, social networking.

Сучасне інформаційне суспільство характеризується доступом до значних обсягів різноманітної інформації. Споживачем такої інформації є і студентська молодь вищих навчальних закладів як активна частина суспільства, що навчається, розвивається, самовдосконалюється, а в майбутньому займатиме основні позиції в суспільстві.

Соціально-комунікаційні технології мережі інтернет користуються великою популярністю в молоді, тому актуальними є питання дослідження їх впливу на студентську молодь в ракурсі збереження соціальних цінностей та набуття нею позитивних соціальних ознак. Сьогодні студенти потребують особливої уваги держави і громадськості, тому що саме вони через кілька років будуть ядром української інтелігенції, від якої багато в чому буде залежати розвиток суспільства, його культура та напрямки трансформацій. Студентство – майбутня еліта нашої країни, яка визначатиме її обличчя [2].

Метою дослідження є огляд основних комунікаційних ресурсів мережі інтернет, виявлення позитивного та негативного впливу їх на життя студентів вузу, порівняльний аналіз соціологічних досліджень студентів різних вишів.

Інформаційно-комунікаційні технології мережі інтернет досліджували такі науковці: Г. Фасхутдінова, В. Михайлов, С. Михайлов, А. Напалков, С. Ушкін, А. Радкевич, Д. Соловійов, Н. Марченкова, О. Красницька, І. Загарницька, М. Дрепа та ін. [1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 12, 13].

Багатограним ресурсом інформаційного суспільства є інтернет, оскільки він виконує функцію запам'ятовування і зберігання інформації, тобто функцію пам'яті, а також є засобом розповсюдження, зберігання і обміну інформацією, стержневим елементом інфраструктури інформаційного суспільства [5].

Інтернет все більше стає соціальним інститутом, в якому вбудовуються численні соціальні і суспільні організації. Розуміння ролі інтернету в житті сучасної людини та впливу на її особистість є важливим кроком щодо ефективного використання комунікаційних ресурсів мережі. З появою інтернету було створено нове комунікаційне середовище, яке постійно втягує в себе різноманітні фрагменти соціуму [5].

Інформаційно-комунікаційне середовище мережі інтернет дає змогу молоді не тільки спілкуватися, а й обмінюватись інформацією, знаходити необхідні ресурси та об'єднувати їх, копіювати, тиражувати, викладати в соціальних мережах свої фото та відео, вести щоденники (блоги) і презентувати себе. Тобто таке середовище можна назвати комунікаційним і соціальним інститутом.

Комунікаційні інститути є тими органами, через які суспільство за допомогою соціальних структур створює і розповсюджує інформацію. Як соціокультурний інститут інтернет виконує інформаційну і комунікаційну функцію, яка розвивається за рахунок створення служб, подібних до традиційних засобів спілкування, але ці засоби переважають традиційні за їх можливостями [6].

Характерними особливостями «віртуального» типу спілкування, які стають усе помітнішими в сучасному житті є такі: віртуальність, інтерактивність, гіпертекстуальність, глобальність, креативність, анонімність, мозаїчність [5].

Для анкетного опитування в Київському національному університеті культури і мистецтв (КНУКіМ) були вибрані студенти різних спеціальностей (менеджери соціокультурної діяльності, комп'ютерні науки, документознавство, соціологія, економіка підприємства) та курсів (I–V).

На запитання «для чого в основному Вам потрібен інтернет?» студенти КНУКіМ дали такі відповіді: для спілкування – 25% (94 студенти); для дозвілля – 20% (77 студентів); для пошуку і зберігання інформації – 55% (152 студенти), з них 59 студентів обрали відповідь «для всього» (дозвілля, спілкування, пошуку і збереження інформації). Тобто студенти КНУКіМ використовують інтернет переважно для навчання.

Студенти Маріупольського університету дали відповідь, що найчастіше їх (42% опитуваних) цікавить навчальна інформація, 38% – спілкування, 10% – музика та ін. [8].

Якщо порівняти опитування студентів Мордовського державного університету, то насамперед інтернет потрібний їм для навчання (88% опитуваних), потім – для спілкування (45%), для використання електронної пошти (34%) та для ін. [12].

М. Дрепа у своєму дослідженні профілактики інтернет-залежності студентів вважає, що знаходження кожного дня студентів у мережі інтернет свідчить про їх патологічне зацікавлення глобальною мережею і прагнення до заміщення реального життя віртуальним [1].

Опитування, проведені в Маріупольському державному університеті (2010), показали, що 88% студентів з опитаних користується мережею інтернет майже щодня, 36% – по 1–2 год, 44% – по 3–4 год, 20% – по 5–6 і більше год на день [3].

Студенти КНУКіМ відповіли під час опитування (2009) щодо часу перебування в мережі таким чином: більше 5 год на день проводять 10,1% студентів нашого вишу, від 3 до 5 – 27,5%, 1–2 години – 33%, майже не проводять – 2,8%, немає вдома інтернету – в 13,8% студентів.

До соціально-комунікаційних технологій мережі інтернет, якими користується студентська молодь, належать: чати, форуми, відеоконференції, вебінари, скайп, електронна пошта, соціальні мережі тощо.

Спілкування в мережі є опосередкованим і має певні обмеження, що накладаються специфікою тих ресурсів, на які заходить молодь, характеристиками комп'ютера та комп'ютерних програм, наявністю вдома мережі інтернет, її швидкістю та іншими чинниками. Найбільш привабливими особливостями інтернету вважається анонімність, доступність, безпечність, простота використання, хоча з часом ці характеристики стають відносними.

Інтернет за допомогою комп'ютерних технологій здатен запам'ятовувати, зберігати та копіювати величезні обсяги інформації, він є комунікаційним і соціальним інститутом для молоді, створюючи інформаційно-комунікаційне середовище для спілкування за допомогою чатів, електронної пошти, відеоконференцій та вебінарів, форумів, соціальних мереж тощо. В інформаційно-комунікаційному середовищі інтернету комунікація здійснюється в режимі он-лайн і оф-лайн.

Чат – у перекладі з англійської означає «бесіда» – мережевий засіб для швидкого обміну текстовими повідомленнями між користувачами інтернету в режимі реального часу або інтернет-ресурс з можливостями чату, чат-програма, рідше – сам процес обміну текстовими повідомленнями.

Сьогодні роль чатів у спілкуванні зменшується, на що вказує соціологічне дослідження, проведене на одному з російських сайтів («ВотКстати.ру»), на запитання «чи користуєтеся ви чатами в мережі інтернет?» вибірка з 446 осіб засвідчила таку статистику: 60,3% – вказали, що не користуються чатами, бо це пережиток минулого, 5,4% – відповіли, що постійно там перебувають, 5,4% – вперше почули слово «чат» і 28,9% – заходять у чат час від часу [9].

Нині модератори вводять правила користування чатами, прописуючи заборону *флуду* (це той самий спам, але «прилюдний», у форумах, чатах і конференціях), *капсу* (в інтернеті це текст, набраний ВЕЛИКИМИ ЛІТЕРАМИ, розуміється як крик; користувачеві, який зловживає регістром символів, зазвичай радять: «Не капсу» або «Натисни Caps Lock»). Без клавіші Caps Lock «кричати» буде не так легко), *тролінгу* (від англ. trolling – написання в інтернеті, зокрема на форумах, у групах новин Usenet, у вікі-проектах провокаційних повідомлень з метою визвати флейм, конфлікти між учасниками, пусті розмови, приниження тощо), використання ненормативної лексики, образ і приниження гідності інших, присутніх у чаті користувачів. Також забороняються рекламні посилання на інші сайти, чати, форуми конкурентів.

Перевагою **електронної** пошти є швидкість надсилання й отримання листів, можливість надсилати малюнки, фото, музику та відео. Сучасні програми забезпечують дизайн сторінки за вашим смаком, можливість надсилання листів одночасно багатьом користувачам, можливості підключення до соціальних мереж та інших ресурсів, вбудованих у поштової програмі. Також можна підписатися на різноманітні розсилки.

Але користування електронною поштою має і недоліки, що стосується спаму, недостатньої безпеки листування, відкладеного спілкування.

За даними досліджень, електронною поштою користуються 81% студентів КНУКіМ, тобто 19% нею не користуються, хоча реєстрація на будь-яких ресурсах мережі інтернет відбувається, якщо користувач вказує адресу своєї електронної пошти.

Соціологічні дослідження студентів КНУКіМ щодо переваги чату над електронною поштою і форумами засвідчили: 66% віддають перевагу форумам та електронній пошті, 19% – чатам, не визначились із відповіддю – 15% із опитуваних.

Окремою формою спілкування можна виокремити спілкування в так званих MUDs (Multi User Dungeon, Dimension або Domain, російський варіант – МПМ (багатокористувацький світ), також використовуються аббревіатури МУД і МАД) – це рольові ігри, в яких користувачі об'єднані в одному віртуальному просторі, близькі до комунікації в чаті тому, що відбуваються в он-лайн, але відрізняються наявністю в них цілі – виграти [4].

Skype – це програма для зв'язку з друзями, що живуть у різних кінцях світу в режимі реального часу; безкоштовне програмне забезпечення із закритим кодом, який забезпечує шифрований голосовий зв'язок і відеозв'язок через інтернет між комп'ютерами, а також платні послуги для дзвінків на мобільні і стаціонарні телефони. Програма дає змогу здійснювати конференц-дзвінки (до 25 голосових абонентів, включаючи ініціатора), відеодзвінки (зокрема й відеоконференції до 10 абонентів), а також забезпечує передачу текстових повідомлень (чат) і файлів. Є можливість замість зображення з веб-камери передавати зображення з екрана монітора.

Вебінар – це інтерактивна технологія, в якій слухачі не лише споглядають те, що говорить і показує доповідач, а й можуть ставити запитання усно або письмово безпосередньо під час розмови, в режимі реального часу. Доповідач також «бачить» усіх учасників і може звертатися до них із запитаннями.

Відеоконференція – це комп'ютерна технологія, яка допомагає людям бачити і чути один одного, обмінюватися інформацією і спільно її обробляти в реальному режимі часу завдяки спеціалізованим системам відеоконференцзв'язку (ВКС). Відеоконференції застосовується в багатьох галузях: в управлінні, медицині, дистанційному навчанні тощо. Хоча вони не замінюють особистого спілкування, але дають можливості домогтися принципово нового рівня спілкування людей, інколи розділених багатьма тисячами кілометрів. Коли є змога стежити за жестикуляцією і мімікою співрозмовника, коефіцієнт корисної дії сприйняття інформації значно збільшується.

Більшість студентів, які мають доступ до мережі інтернет, зареєстровані також у **соціальних мережах**. Це пов'язано з тим, що там можна поспілкуватися зі своїми друзями, подивитися новини, відкласти на потім неприємні дії, справи і думки, втекти від самотності, знайти друзів за інтересами, однокласників, знайомих, переглянути їхніх знайомих і т. д. У соціальних мережах застосовують багато комунікаційних технологій, різноманітних ресурсів, які постійно вдосконалюються з метою залучення все більшої кількості людей до них.

Позитиви та негативи соціальних мереж студенти Маріупольського державного університету визначили таким чином: позитивне – це спілкування з друзями на відстані, швидка та дешева комунікація, оперативний обмін інформацією, нові знайомства. Негативне – це психологічна залежність, марна трата часу, шкода здоров'ю, заміна реального спілкування віртуальним [3].

Головною метою використання соціальних мереж для 82,7% львівських студентів є спілкування із друзями, для 60,5% – обмін інформацією, 39,7% – перегляд фото, 37,8% – прослуховування аудіо, 35,1% – перегляд відео, 10,5% – гра в ігри [11].

Спілкування в соціальних мережах відрізняється від спілкування в реальному житті, воно може обмежуватися за допомогою «лайків». «Лайк» – це лаконічне вираження взаємин і найпростіший спосіб отримати й виявити прихильність, на нього не потрібно витратити час та енергію. Фахівці зауважують, що нині стає менше коментарів і більше перепостів та «лайків» [10].

Незважаючи на привабливість спілкування в інтернеті, більшість студентів КНУКіМ все-таки хочуть спілкуватися зі своїми друзями в реальному житті. На запитання щодо кількості реальних та віртуальних друзів ми отримали таку відповідь: у 78% опитуваних друзів реальних більше, 13% мають більше друзів у віртуальному просторі, не визначилися – 9% опитуваних.

Позитивними соціальними наслідками інформаційно-комунікаційних взаємодій, на думку Г. Фасхутдінової, є такі: розширення культурних зв'язків між людьми різних регіонів, національних традицій; створення нових засобів комунікації, які роблять відстані між людьми умовними; формування нових культурних цінностей у масштабах світового рівня; розширення варіантів спілкування; доступність величезного обсягу інформації; розвиток сфери міжнародного та особистого співробітництва в галузі наукових пошуків з подальшим обміном інформацією [13]. Н. Марченкова вказує на позитивні аспекти особистісного розвитку за допомогою інтернет-спілкування: подолання комунікаційного дефіциту, розширення кола спілкування, підвищення інформованості в обговорюваних питаннях. За допомогою інтернету молода людина може брати участь в економічному, культурному, політичному, науковому житті суспільства [4].

До негативних наслідків можна віднести такі: штучне спілкування між людьми потіснило реальне; потенційні когнітивні можливості поряд із розширенням світогляду призводять до соціальної замкнутості індивіда; у процесі інформаційно-комунікаційних взаємодій відбувається інтенсивний процес переоцінки цінностей, ідей, знань; стає важко розібратися з великим обсягом інформації; спостерігається деградація мовної сфери. Віртуалізація постає як заміна реальності образами, у результаті чого людина звільняє себе від суспільства й приналежності до будь-яких форм персональної та соціальної ідентичності. Інтернет є середовищем розвитку віртуальних спільнот, альтернативних реальному суспільству [13].

У соціально-комунікаційному середовищі мережі інтернет використовується певна мова, що відрізняється від реальної мови спілкування, вона пов'язана зі знаковими системами. Вербальна мова замінюється мовою жестів. Спілкування можна уявити у вигляді трьох позицій: я та інший, я і друзі, я і всі інші. Це сприяє тому, що в мережі існує можливість загубити навички мислити послідовно, структурно.

Віртуальна реальність створює ілюзію задоволення більшості потреб студента, пропагуючи легкодоступні, очевидні переваги перед реальністю за допомогою можливості створення нового образу «я», програвання різних соціальних ролей, можливості анонімних соціальних контактів і вільного доступу до великої кількості інформації [1]. Вказуючи на негативні аспекти спілкування в мережі, психологи відмічають, що, перебуваючи тривалий час у соціальних мережах, люди відвикають робити довгострокові висновки і нести відповідальність за свої вчинки, тому що вони не бачать зв'язку між справами і повідомленнями. Споживаючи інформацію, не пов'язану між собою, людина може впасти в інформаційний транс.

Варто звернути увагу на те, що в інтернеті передача інформації здійснюється не послідовно, а певними частинами. При цьому скорочується змістовність таких повідомлень, великі тексти користувачами читаються менше. Наслідки квантування пов'язані з тим, що, отримуючи різнопланову інформацію в мережі, людина змушена її певним чином структурувати.

У реальному світі людина повинна діяти цілеспрямовано, а тривале перебування в мережі призводить до розладу цілей. Наприклад, стрічка новин дезорієнтує користувачів інтернету, якщо в них немає виражених поглядів на ті події, що відбуваються, і особистого розуміння, куди й навіщо вона рухається.

Отже, спілкування в мережі інтернет за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій – це виклик часу. Воно має свої позитивні та негативні сторони, але безумовно в майбутньому буде постійно вдосконалюватися, забезпечуючи найрізноманітніші забаганки користувачів.

Перебування в мережі – це знаходження у віртуальному комунікаційному середовищі і спілкування за допомогою знакових систем, що спричиняє штучне спілкування, відірваність від реального життя, уникання вирішення особистих проблем, насамперед комунікаційних, та деяких психофізіологічних проблем у молоді.

Основними напрямками психологічної профілактики інтернет-залежності є такі: інформування про механізми впливу мережі інтернет на особистість, методи діагностики й наслідки інтернет-залежності; вироблення стратегій функціональної поведінки; розвиток стійкості до негативних соціальних впливів, формування внутрішньоособистісних мотивів і системи цінностей, що відповідають здоровому способу життя, розвиток особистісних ресурсів інтернет-залежних студентів з метою ініціації їх особистісного зростання, розвиток навичок досягнення особистісних цілей у реальному житті [7].

Таким чином, інтернет-технології здійснюють і позитивний вплив на студентську молодь (наприклад, наявність цікавої та необхідної інформації, можливість відеонавчання, спілкування з друзями), так і негативний (інтернет-залежність, наявність неструктурованої і некорисної інформації, продукування флуду, втрачений час).

Під час дослідження ми дійшли до висновку, що переважно, проходячи через досвід перебування в інформаційно-комунікаційному середовищі інтернету, студенти починають розуміти негативний вплив від тривалого перебування в соцмережах, великих обсягів неструктурованої інформації, флуду, спаму тощо і надають перевагу тим ресурсам, які їм необхідні для навчальної діяльності, щоб уникнути інтернет-залежності та частіше спілкуватися з друзями в режимі реального часу.

Література

1. Дрепа М. И. Психологическая профилактика Интернет-зависимости у студентов [Электронный ресурс]: автореф. дис. на соиск. ученой степени канд. психол. наук / М. И. Дрепа, 2010. – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/psikhologicheskaya-profilaktika-internet-zavisimosti-u-studentov>.
2. Загарницька І. І. Художнє виховання як чинник формування чуттєвої культури студентської молоді: дис. ... канд. філос. наук: 09.00.04 / Ірина Іванівна Загарницька. – К., 2007. – 205 с.
3. Красницька О. А. Вплив INTERNET-технологій та ресурсів на інформаційну культуру студентської молоді [Електронний ресурс] / О. А. Красницька. – Режим доступу: http://mdgu-kid.at.ua/publ/vpliv_internet_tekhnologij_ta_resursiv_na_informacijnu_kulturu_studentskoji_molodi/1-1-0-30.
4. Марченкова Н. Г. Интернет-социализация молодежи: анализ взаимосвязи с интернет-зависимостью. [Электронный ресурс] / Н. Г. Марченкова // Школа педагога. СПО 4 – 2010. – Режим доступа: <http://elibrary.ru/item.asp?id=13920221>.
5. Михайлов В. А. Особенности развития информационно-коммуникативной среды современного общества / В. А. Михайлов, С. В. Михайлов // Актуальные проблемы теории коммуникации: Сборник научных трудов. – СПб: Изд-во СПбГПУ, 2004. – С. 34–52.
6. Напалков А. А. Интернет как культурный коммуникативный институт. [Электронный ресурс] / А. А. Напалков // Регионология. – Режим доступа: <http://regionsar.ru/node/243>.
7. Психологическая профилактика интернет-зависимости у студентов – часть 3. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.pandia.ru/468312/>.
8. Радкевич А. Л. Социальные Интернет-практики россиян в условиях формирования информационного общества [Электронный ресурс]: автореф. дис. на соиск. ученой степени канд. соц. наук: спец. 22.00.06 / А. Л. Радкевич. – Москва, 2009. – Режим доступа: http://www.mosgu.ru/nauchnaya/publications/2009/abstracts/Radkevich_AL.pdf.
9. Результаты опросов и голосований «ВотКстат.ру». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://votkstat.ru/>.
10. Результаты опросов и голосований «ВотКстат.ру». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://votkstat.ru/>.
11. Соловйов Д. Свойства Интернета. Интернет как нефизический мир. [Электронный ресурс] / Д. Соловйов. – Режим доступа: <http://cossa.ru/articles/234/13309/>.
12. Соціологічне дослідження на тему «Соціальні мережі: кіберзалежність чи комунікація майбутнього» [Электронный ресурс]: – Л., Режим доступу: <http://www.zaparu.net/studnews/114-statistics/284-social-iviv-students.html>.
13. Ушкин С. Опыт изучения сети Интернет как института социализации. [Электронный ресурс] / С. Ушкин; МГУ. Информационно-аналитический центр «Пареро». – Режим доступа: <http://pareto-center.ru/smi-63.html>.
14. Фасхутдинова Г. А. Информационно-коммуникационные взаимодействия как атрибут развития современного общества [Электронный ресурс]: автореф. дис. канд. фил. наук: спец. 09.00.11 «Социальная философия» / Г. А. Фасхутдинова. – 2009. – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/informatsionno-kommunikatsionnye-vzaimodeistviya-kak-atribut-razvitiya-sovremennogo-obshches>.

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ

Антоненко Володимир Степанович – доктор географічних наук, професор кафедри міжнародного туризму Інституту готельно-ресторанного та туристичного бізнесу Київського національного університету культури і мистецтв.

Варич Марина Валеріївна – кандидат наук із соціальних комунікацій, доцент кафедри журналістики та видавничої справи Інституту журналістики і міжнародних відносин Київського національного університету культури і мистецтв.

Гончарова Олена Миколаївна – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри культурології Київського національного університету культури і мистецтв.

Грет Галина Петрівна – кандидат економічних наук, доцент кафедри організації видавничої справи, поліграфії і книгорозповсюдження Національного технічного університету України «КПІ».

Гурбанська Антоніна Іванівна – доктор філологічних наук, професор Київського національного університету культури і мистецтв, проректор з наукової роботи.

Дерман Лілія Миколаївна – аспірантка Київського національного університету культури і мистецтв.

Єфанова Катерина В'ячеславівна – здобувач Київського національного університету культури і мистецтв.

Злобіна Олена Геннадіївна – доктор соціологічних наук, професор кафедри соціології Київського національного університету культури і мистецтв.

Козловський Євген Вікторович – кандидат наук з державного управління, доцент кафедри міжнародного туризму Київського національного університету культури і мистецтв.

Костириця Інна Олександрівна – кандидат політичних наук, професор кафедри міжнародних відносин Інституту журналістики і міжнародних відносин Київського національного університету культури і мистецтв.

Кочубей Лариса Олександрівна – доктор політичних наук, професор, провідний науковий співробітник відділу теоретичних та прикладних проблем політології Інституту політичних і етнонаціональних досліджень імені І. Ф. Кураса НАН України.

Крупа Інна Петрівна – аспірантка Київського національного університету культури і мистецтв.

Кузьменко Борис Володимирович – доктор технічних наук, професор Київського національного університету культури і мистецтв.

Кунанець Наталя Едуардівна – кандидат історичних наук, доцент кафедри інформаційних систем та мереж Національного університету «Львівська політехніка»; заступник директора з наукової роботи науково-технічної бібліотеки.

Литвин Аеліта Василівна – кандидат історичних наук, доцент кафедри реклами та зв'язків з громадськістю Інституту журналістики та міжнародних відносин Київського національного університету культури і мистецтв.

Литовка Яніна Вікторівна – аспірантка Київського національного університету культури і мистецтв.

Миколаснко Алла Юрїївна – аспірантка Київського національного університету культури і мистецтв.

Остапенко Галина Іванівна – старший викладач кафедри комп'ютерних наук Київського національного університету культури і мистецтв.

Петрова Людмила Григорівна – доктор педагогічних наук, професор кафедри книгознавства і бібліотекознавства Київського національного університету культури і мистецтв.

Поплавський Михайло Михайлович – доктор педагогічних наук, професор, ректор Київського національного університету культури і мистецтв.

Прокопенко Людмила Іванівна – кандидат наук культурології, доцент кафедри книгознавства і бібліотекознавства Київського національного університету культури і мистецтв.

Семеренко Світлана Іванівна – аспірантка Київського національного університету культури і мистецтв, завідувача бібліотекою позашкільного навчального закладу «Центр дитячої та юнацької творчості» м. Енергодар Запорізької області.

Смирна Леся В'ячеславівна – кандидат мистецтвознавства, старший науковий співробітник, начальник відділу міжнародних наукових зв'язків Національної академії мистецтв України.

Соколова Наталя Вікторівна – аспірантка Маріупольського державного університету.

Стеценко Кирило Вадимович – доцент, завідувач кафедри менеджменту шоу-бізнесу Київського національного університету культури і мистецтв, заслужений артист України.

Хавкіна Любов Марківна – доктор наук із соціальних комунікацій, професор кафедри журналістики Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна.

Шевель Інна Петрівна – кандидат соціологічних наук, доцент кафедри соціології Київського національного університету культури і мистецтв.