

ЦІННІСНЕ ПІДГРУНТЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ СУБ'ЄКТІВ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ



Прудникова Олена Вікторівна,
доктор філософських наук, доцент

Проаналізовано особливості інтерпретації цінностей в інформаційній культурі віртуального простору. Визначено недоліки та переваги сприйняття традиційних цінностей інформаційної культури учасниками віртуальної взаємодії. Метою наукової розвідки є подальша наукова рефлексія сутнісних ознак аксіологічного підґрунтя інформаційної культури суб'єктів віртуального простору. Зазначено, що свобода у віртуальному просторі має двоїстий характер: з одного боку, характеризується анархічними проявами, а з іншого – розширює духовні та пізнавальні межі буття людини. Основними регуляторами свободи у суб'єктів інформаційної культури віртуального світу є моральні й релігійні норми, особистісні екзистенціали буття. Констатується, що відповідальність у суб'єктів віртуального простору зумовлена їхньою внутрішньою культурою, а також вимогами, що висуваються до них у певній віртуальній спільноті. Віртуальна спільнота стає тим колективом, який впливає на формування та розвиток цінностей інформаційної культури особистості. Доведено, що у суб'єктів інформаційної культури віртуального простору формується своєрідне бачення цінностей – поєднання класичних інтерпретацій із некласичними, що спричинено зіткненням двох світів: фізичного та віртуального.

Ключові слова: інформаційна культура, віртуальний простір, суб'єкти віртуального простору, свобода, відповідальність, цінності.

Prudnikova Elena

VALUATION BACKGROUND OF INFORMATION CULTURE OF CYBERSPACE SUBJECTS

Were analyzed the features of values interpretation in the information culture of cyberspace. Were determined the advantages and disadvantages of traditional values perception of information culture of the participants of virtual interaction. The aim of scientific research is further scientific reflection of the essential features of axiological background of information culture of cyberspace subjects. It is noted that freedom in the cyberspace is twofold: on the one hand, it is characterized by anarchic manifestations; on the other hand, it extends the spiritual and cognitive limits of human existence. The main regulators of freedom of information culture subjects of cyberspace are moral and religious norms, personal categories of being. It is noted that the responsibility of subjects in cyberspace determined by to their internal culture and the requirements which are imposed on them in a particular virtual community. Virtual community becomes that collective, which influences on the formation and development of values of personal information culture. It is proved that the information culture subjects of cyberspace form a kind of vision of values – a combination of classical with non-classical interpretations, due to the collision of two physical and virtual worlds.

Keywords: information culture, cyberspace, subjects of the virtual space, freedom, responsibility, values.

Постановка проблеми. У наш час віртуальний світ є потужним чинником соціального життя. У такому світі виникають власні «закони» та підсистеми буття, які мають суперечливий характер. Водночас діяльність різноманітних суб'єктів віртуального простору створює у ньому своєрідну інформаційну культуру, яка потребує глибоко дослідження. Варто зауважити, що інформаційна культура суб'єктів віртуального світу репрезентована як цінностями, так і антицінностями, щодо сутності яких у науковій літературі є різноманітні точки зору.

Проблемі буття інформаційної культури віртуального простору у її аксіологічному вимірі присвячено низку наукових публікацій. Цієї теми, зокрема, торкалися такі дослідники, як О. Бондарчук, О. Дзьобань, Є. Литвинов, М. Мануйлов, С. Марійко, Т. Мершій, В. Писчиков, О. Поправко, М. Степаненко, М. Холин, О. Шаповал, С. Яскула та ін. Вищеозначені фахівці сформулювали низку продуктивних ідей, досліджуючи особливості існування віртуального простору та прояви цінностей інформаційної культури в ньому. Разом із тим, означена проблематика потребує комплексного дослідження та подальшої наукової рефлексії щодо більш детального аналізу аксіологічного підґрунтя інформаційної культури суб'єктів віртуального простору.

Саме вирішення наведених вище наукових проблем і є **метою** наукової розвідки.

На думку науковців, однією з визначальних цінностей, яка притаманна суб'єктам інформаційної культури віртуального світу, є свобода у різноманітних її проявах: інформаційному, екзистенційному, діяльнісному, ідентифікаційному, культурному тощо. Як зазначає С. Яскула, віртуальне середовище є джерелом свободи, яка завдяки своїй гнучкості дозволяє людині переміщуватися у будь-якому напрямку. Таким чином, віртуальність розширює простір, у якому можуть залишитися люди, у той час, коли відбувається розширення можливостей кожної окремої людини. Водночас така гнучкість обмежується, тому що надзвичайно ускладнює мобільність і соціальні відносини людей. Віртуальний простір замикає суб'єктів віртуального простору у приватне та мобільне середовища, ніби в кокон, ввергає людей у тимчасову пастку невизначеності [1, с. 187]. Отже, свобода у віртуальному просторі має двоїстий характер і, як у світі реальному, обмежена технічними можливостями користувача

віртуального комунікаційного середовища, його культурним рівнем тощо.

У зв'язку з вищенаведеним зазначимо, що в сучасному науковому дискурсі та соціальному житті постала проблема визначення меж свободи суб'єкта інформаційної культури віртуального простору в різноманітних її вимірах, норм існування віртуального світу задля недопущення превалювання в ньому аморальності, анархії та безвідповідальності, вкорінення низьких стандартів інформаційної культури.

Варто зазначити, що форми й особливості прояву свободи у віртуальному просторі визначені специфікою цього неповторного буття. Ілюзорне відчуття необмеженої свободи, аж до вседозволеності, зумовлене специфікою віртуального інформаційного простору, створює необхідність регулювання інформаційного обміну, що відбувається без втручання зовнішньої цензури. Спроби створення такої системи правил здійснюються вже сьогодні. Їх називають *нетикет* (від *англ.* net – мережа та *etiquette* – етикет). У цілому правила нетикету не мають принципової відмінності від традиційного етикету: вони декларують толерантність і повагу до партнерів з комунікації (навіть потенційних, не прямих). Водночас разом із універсальними етичними стандартами і правилами ввічливості, притаманними як реальному, так і віртуальному спілкуванню, нетикет містить низку специфічних норм, зумовлених особливостями комунікативного каналу [2, с. 346].

Для розуміння особливостей свободи як складової інформаційної культури суб'єктів віртуального простору ми повинні враховувати складність і специфічність цієї нової форми буття, яка поєднує в собі і традиційні, і нетрадиційні норми, цінності, уявлення. У цьому контексті М. Степаненко підкреслює, що віртуальний простір є принципово відкритим, антиєрархічним, децентричним, мобільним. Його можна моделювати та змінювати. Усі межі віртуального простору – розмиті, гнучкі, прозорі. Відтак у віртуальному просторі особистість може «приміряти на себе», програвати різні соціальні ролі, зближувати й засвоювати різні просторові топоси тощо. Але внаслідок відсутності будь-яких меж і обмежень занурення особистості у віртуальний простір може не тільки розширювати горизонти її життєвого світу, а й нівелювати його ціннісно-смыслову та персональну визначеність, сприяти заміщенню реальності

її симулякрами, справжніх, особистісних людських контактів — їхніми поверхневими, неособистісними формами [3, с. 46–47].

Можна констатувати, що свобода у віртуальному просторі має прояви уявності та ілюзорності. На переконання О. Шаповала, віртуальна реальність — це нова взаємодія людини й машини (комп'ютера), коли людина отримує повну свободу дій усередині віртуального часопростору й поступово втрачає відчуття межі між реальним та ілюзорним світами [4, с. 139]. Проблема полягає в тому, що людина може почати діяти в реальному житті за тими «законами», які існують у віртуальному просторі, порушуючи моральні та правові норми, культурні традиції.

Необхідність визначення сутності свободи у віртуальному просторі зумовлена також і тим, що межі цієї свободи фактично не регулюються правом. Основними регуляторами свободи у суб'єктів інформаційної культури віртуального світу є моральні та релігійні норми, особистісні екзистенціали буття.

Як зауважують юристи, Інтернет у світлі теорії права в цілому та інформаційного права зокрема — це насамперед новий простір людського самовираження та спілкування; міжнародний простір, що перетинає будь-які кордони; децентралізований простір, яким жоден оператор Глобальної мережі, жодна держава повністю не володіють і не керують. Нарешті, Інтернет являє собою різномірний (гетерогенний) простір, де кожен може вільно діяти, висловлюватись і працювати (інакше кажучи, це простір «розуму і свободи») [5, с. 32].

Така віртуальна свобода може впливати на переформатування ідентичності людини, а у випадку з молоддю — на формування людини як особистості. У віртуальному просторі особистість може набувати «нових ідентичностей» залежно від сегментів цього необмеженого світу, що відповідно зумовлює особливості її інформаційної культури. Науковці стверджують, що під час віртуальної взаємодії особистісна ідентичність з константної ідентичності «на все життя» перетворюється на змінну величину — ситуативну ідентичність «на певний час» [6, с. 47].

Отже, рисами ідентичності людини, що трансформовані віртуальною інформаційною культурою, є процесуальність, фрагментарність, варіативність та адаптивність, актуалізовані

сучасними культурно-соціальними процесами, які є вираженням трансформації сутнісних ознак ідентичності (цілісності, стабільності, спадковості) [7, с. 104].

У віртуальному світі людина може набувати штучної ідентичності, «експериментувати з ідентичностями», перевтілюючись, залежно від правил і норм віртуальної реальності.

У «віртуальних спільнотах», створюваних в Інтернеті, ідентичність зводиться до химерних умовних знаків, на зразок прізвиська (*nick-name*) або піктограми зі стандартного набору. Така ігрова ідентичність, коли індивіди не закріплюються за певними культурними зразками та традиціями, а залежно від конкретної віртуальної комунікативної ситуації вільно змінюють їх подібно до масок, при її перетворенні на домінуючу особистості може ускладнити як процес культурної самоідентифікації останньої, так і завдяки цьому поглибити кризу культурної ідентичності, яка становить загрозу культурному буттю людини. Посттрадиційна культура в цілому пропонує широкий спектр готових зразків і стилів поведінки. Люди вибирають на символічному ринку необхідні зразки й намагаються імплантувати їх у тканину свого повсякденного життя [8, с. 171].

Таким чином, свобода у суб'єктів віртуальної інформаційної культури набуває різноманітних форм і реалізується безліччю засобів. Відповідно, свобода не повинна переростати в анархію та має підкріплюватися такою важливою цінністю, як відповідальність учасників віртуальної взаємодії.

Феномен відповідальності — явище соціально-історичне, що з'являється як результат виникнення суспільних відносин і як характеристика відносин між особистістю (соціальною групою) і суспільством у цілому. З одного боку, суспільство як система продукує комплекс норм, цінностей, вимог, об'єднаних у єдину систему, а з іншого — особистість зобов'язана сприйняти, засвоїти і згодом відтворити ці норми й цінності. Тобто відповідальність передбачає співвіднесення поведінки особистості (соціальної групи) з вимогами, що пред'являються суспільством [9, с. 19].

Як зазначав у свій час відомий філософ М. Бердяєв, свобода людини як суб'єкта полягає в тому, щоб стати особистістю. Для цього

потрібно припинити жити, орієнтуючись лише на зовнішні принципи, бути самим собою та нести відповідальність за свій вибір насамперед перед самим собою. Відповідальність виникає як результат необхідного й обов'язкового відносно вільного вибору шляхів досягнення мети [10]. Занурюючись у віртуальний простір, людина має безліч варіантів для самореалізації, що є своєрідною перевіркою на зрілість, уміння не тільки обирати певний спосіб поведінки, а й нести за це відповідальність.

У контексті нашого дослідження варто зауважити, що відповідальність у суб'єктів віртуального простору зумовлена їхньою внутрішньою культурою, а також вимогами, що висувуються до них у певній віртуальній спільноті. Фактично віртуальна спільнота стає тим колективом, який впливає на формування й розвиток цінностей конкретної людини, у т. ч. й відповідальності.

Необхідно зазначити, що у суб'єктів інформаційної культури віртуального простору формується своєрідне бачення цінностей, за якого спостерігається поєднання класичних інтерпретацій із некласичними, що спричинено зіткненням двох світів: фізичного й віртуального. Особливо яскраво ця тенденція проявляється в молодіжному середовищі, із представників якого сформувалися різноманітні віртуальні спільноти та субкультури.

На переконання фахівців, при найближчому розгляді віртуальне субкультурне середовище виступає передусім засобом безвекторності самовираження особистості, де відносини з реальним світом під впливом віртуальних комунікацій будуються сьогодні складно та суперечливо. З одного боку, вони сприяють розвитку особистості, розширюють культурне поле життя, породжують нові сенсоутворювальні центри; з іншого – здійснюють деформуючий вплив, змінюючи спосіб мислення й менталітет, шкалу культурних норм і цінностей.

Формування сучасної віртуальної субкультури здійснюється в межах таких *тенденцій*:

- *індивідуалізації*, що полягають у розширенні спектра сценаріїв стилю життя, форм включеності в соціум за допомогою засобів масової комунікації і завдяки підключенню до глобальних інформаційних анклавів через комп'ютерні мережі;

- *посилення психологічної залежності*, коли спостерігається тривале перебування індивіда

у віртуальному інформаційному лабіринті, яке характеризується сильною залежністю від цієї діяльності й втратою контролю над своїми діями;

- *експансії маніпулятивних практик*, коли за допомогою новітніх інформаційних технологій підсилюється маніпулювання суспільною й індивідуальною свідомістю;

- *зростання симулятивних форм презентації соціальної компетентності*, за яких дефіцит місця й часу призводить до того, що єдиною раціональною формою наукової дискусії стає нелогічна, неструктурована, але разом із тим ефективна презентація образу чи ідеї теорії;

- *збагачення спектра соціальних технологій і механізмів* вибудовування партнерських відносин [11, с. 125].

Отже, віртуальні спільноти мають свою специфіку щодо особливостей взаємодії у власному середовищі, визначення системи цінностей, завдань і засобів самовираження як у віртуальному, так і в реальному світах, що зумовлює рівень розвитку інформаційної культури їхніх учасників. Віртуальні спільноти мають низку спільних рис, які визначають специфіку інформаційної культури користувачів віртуальних комунікаційних мереж, зокрема соціальних, як єдиного соціального кластеру. Важливо підкреслити, що норми, цінності, уявлення, що сформувалися у суб'єктів соціальних мереж, віртуальних субкультур, знаходять свій відбиток у їхній реальній життєдіяльності.

На думку науковців, взаємодію у віртуальній соціальній мережі можна інтерпретувати як організацію спільної діяльності віртуальної спільноти, що має на меті акумулювання інформації, її впорядкування, колективний доступ до інформації та обмін нею, обговорення на основі соціального сприйняття, взаєморозуміння, емоційного ставлення та підтримки між користувачами такої мережі.

Узагальнюючи різноманітні погляди на вищезначену проблему, дослідник О. Бондарчук виокремлює як позитивні, так і негативні аспекти взаємодії користувачів у віртуальній комунікативній мережі. До *позитивних* аспектів він відносить:

- 1) трансцендентність (розширення можливостей людини щодо спілкування та інтеракції через звертання до колективної соціальної пам'яті віртуальної спільноти, яка зберігається в Мережі у вигляді контенту, оцінок і суджень членів

віртуальної спільноти) і глобалізація (розмивання просторових і часових меж, потенціально необмежена кількість користувачів, що можуть взаємодіяти, географічно перебуваючи в різних точках земної кулі і навіть у космосі); це, зокрема, спричинює т. зв. феномен «тісного світу», коли, за дослідженням С. Міліграма, до будь-якої людини на земній кулі можна дістатися через 6 інтеракцій;

2) полілогічність (можливість не лише міжособистісної, але й внутрішньогрупової та міжгрупової взаємодії) і полікультурність (можливість одночасного спілкування великої кількості людей з різних культур, соціальне різноманіття);

3) інтерактивність і мультимедійність, що змінюють творення та сприйняття текстових повідомлень спілкування як у синхронному, так і в асинхронному режимах, дозволяють не лише слідувати авторському розгортанню сюжету, але й здійснювати власну навігацію, забезпечуючи передумови для прояву суб'єктної активності особистості;

4) анонімність і відчуття безпеки, захист від зовнішнього контролю та загальноприйнятих норм, відчуття необмеженої свободи й розкутості, відсутність цензури, можливість одночасно займати кілька різних позицій, спілкуючись із різними людьми. Анонімність збагачує можливості самопрезентації людини, надає їй можливість не лише створити бажане враження про себе, але й бути тим, ким вона бажає, за власним вибором конструювати ідентичність, до того ж не одну. Така множинність ідентичностей, зумовлена анонімністю, значно урізноманітнює рольові моделі інтеракцій у віртуальних соціальних мережах;

5) добровільність і партнерство через зіставлення статусів користувачів віртуальної комунікативної мережі, можливість побудови віртуальної особистості, способів її самопрезентації та творчої самореалізації, коли завдяки існуванню у віртуальному просторі багатьох різноманітних спільнот, а також завдяки тому, що цей простір сам до певної міри є соціальною реальністю, надаються нові порівняно з реальним життям можливості належності до певних соціальних категорій. Більше того, у віртуальних соціальних мережах може бути знято бар'єри спілкування, пов'язані зі статтю, віком, релігією та іншими характеристиками, що диференціюють людей у реальному світі [12, с. 8].

У свою чергу, до *негативних* проявів взаємодії суб'єктів віртуального простору, що, безумовно, впливає на їхню інформаційну культуру, О. Бондарчук зараховує такі:

■ прояви егоцентричності участі у віртуальних спільнотах окремих осіб. Дійсно, за способом організації інформаційного простору соціальна мережа є егоцентричною, адже контакти «списку друзів» ніби «приєднані» до віртуального альтер-его власника облікового запису, а тому – другорядні;

■ анонімність членів віртуальної спільноти може посилити прагнення до нетипової, ненормативної поведінки, ініціювати створення образу чи навіть групи образів. У них індивід намагається реалізувати свої потаємні бачення та бажання, що можуть і не відповідати загальнолюдським нормам і правилам взаємодії, не переймаючись наслідками своїх дій, не обтяжуючи себе відповідальністю за них (наприклад, «тролінг» – надсилання провокативних повідомлень для самопрезентації та самоствердження у віртуальній комунікативній мережі);

■ під час комунікації у віртуальній соціальній мережі її учасники намагаються за певними особливостями поведінки (час перебування в мережі, швидкість відповідей, програмні засоби, що використовуються, невербальні символи) скласти для себе портрет партнера зі спілкування, встановити його характерологічні й інші особливості. Зазвичай, це вдається, якщо комунікант не намагається приховати своє істинне обличчя, інакше в мережі подається нова віртуальна особистість, що має певні, штучно сконструйовані риси. Унаслідок цього анонімність стає основним чинником, що перешкоджає зростанню довіри між учасниками взаємодії у віртуальних комунікативних мережах;

■ сучасний рівень розвитку інтернет-технологій дозволяє використовувати у процесі спілкування в соціальних мережах різноманітні форми взаємодії, як-от: обмін листами (електронна пошта); обмін миттєвими повідомленнями (чат); оцінки (у коментарях до опублікованих матеріалів); публікація есе (блог); прямий візуальний контакт (відео-чат); непрямий візуальний контакт (перегляд фотографій); аудіоконтакт (аудіо-чат); групове спілкування (відео- й аудіоконференції, форуми). Водночас жодна із них (і навіть їх сукупність) не дозволяє забезпечити «ефект присутності» у повному обсязі. Як наслідок, відбувається переваження одних джерел оцінки індивідуально-психологічних якостей співрозмовника та незалучення інших (наприклад, надлишок

візуальних образів і відсутність невербальних ознак, зростання питомої ваги емоційних, а не раціональних суджень) [12, с. 8–9].

Висновки

Підводячи підсумки, варто зауважити, що віртуальна реальність становить неповторний регіон буття, який породжує низку аксіологічних особливостей інформаційної культури

її суб'єктів. Попри те, що уявлення про свободу у суб'єктів віртуального простору може мати анархічний, безвідповідальний характер, віртуальний світ об'єктивно сприяє розширенню духовних, пізнавальних, рольових меж буття людини. У свою чергу, відповідальність у суб'єктів інформаційної культури віртуального простору зумовлена індивідуальним моральним рівнем користувача віртуальної комунікативної мережі та нормами конкретної віртуальної спільноти.

Список використаних джерел

1. Яскула С. Нові форми мобільності у світі віртуалізації та медіатизації культур // Міжнар. наук. форум: соціологія, психологія, педагогіка, менеджмент. – 2012. – Вип. 11. – С. 183–208.
2. Кандзюба М. Трансформація статусу науковця в умовах віртуалізації культури: культурологічний аспект // Наук. праці Національної бібліотеки України ім. В.І. Вернадського. – 2010. – Вип. 27. – С. 341–349.
3. Степаненко М.Д. Сучасні трансформації життєвого простору особистості як поля її життєтворчості // Гуманітарний часопис. – 2005. – № 3. – С. 45–49.
4. Шаповал О. Конструювання віртуальної реальності в екранному просторі // Наук. вісник Київ. нац. ун-ту театру, кіно і телебачення ім. І.К. Карпенка-Карого. – 2015. – Вип. 16. – С. 136–146.
5. Литвинов Є. Правові аспекти функціонування Інтернету // Юридична Україна. – 2013. – № 10. – С. 31–36.
6. Писчиков В.С., Холин М.М. Идентичность личности как проблема современного общества // Актуальні проблеми духовності : зб. наук. праць / ред. Я.В. Шрамко. – Вип. 10. – Кривий Ріг, 2009. – С. 41–50.
7. Марійко С. Пошуки ідентичності «homo virtualis» в умовах сучасного соціуму // Наук. записки [Нац. ун-ту «Острозька академія»]. Серія : Філософія. – 2012. – Вип. 10. – С. 100–112.
8. Поправко О.В. Святковий і комп'ютерний світи як альтернативні засоби символічного освоєння культурного буття сучасної людини // Гуманітарний вісн. Запорізької держ. інженерної академії. – 2013. – Вип. 53. – С. 166–173.
9. Дзьобань О.П., Мануйлов Є.М. Бінарна опозиція «свобода – відповідальність» в інформаційному суспільстві: до постановки проблеми // Вісн. Нац. ун-ту «Юридична академія України ім. Я. Мудрого». Серія : Філософія. – 2016. – № 1. – С. 15–26.
10. Бердяев Н.А. Самопознание. – М. : Книга, 1991. – 444 с.
11. Мершій Т.В. Особливості функціонування контркультурних груп в інтернет-середовищі в інформаційну еру // Вісн. Нац. авіаційного ун-ту. Серія : Філософія. Культурологія. – 2015. – № 1. – С. 123–126.
12. Бондарчук О.І. Психологічні особливості взаємодії у віртуальних соціальних мережах // Вісн. Чернігів. нац. пед. ун-ту. Серія : Психолог. науки. – 2013. – Вип. 114. – С. 7–11.

References

1. Yaskula, S. (2012). Novi formy mobilnosti u sviti virtualizatsii ta mediatyzatsii kultur [New forms of mobility in the world of culture virtualization and mediatization]. *Mizhnarodnyi naukovyi forum: sotsiologhiia, psykholohiia, pedahohika, menedzhment – International Scientific Forum: sociology, psychology, pedagogy, management*, 11, 183–208 [in Ukrainian].
2. Kandziuba, M. (2010). Transformatsiia statusu naukovtsia v umovakh virtualizatsii kultury: kulturolohichniy aspekt [Transformation of scientist status in terms of culture virtualization: cultural aspect]. *Naukovi pratsi natsionalnoi biblioteki Ukrainy im. V.I. Vernadskoho – Scientific works of the National Library of Ukraine named after V.I. Vernadsky*, Issue 27, 341–349 [in Ukrainian].
3. Stepanenko, M.D. (2005). Suchasni transformatsii zhyttievoho prostoru osobystosti yak polia yii zhyttietvorchosti [Modern transformation of living space of personality as fields of life creation]. *Humanitarnyi chasopys – Humanitarian Journal*, 3, 45–49 [in Ukrainian].
4. Shapoval, O. (2015). Konstruiuvannia virtualnoi realnosti v ekrannomu prostori [Constructing of virtual reality in screen space]. *Naukovyi visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu teatru, kino i telebachennia im. I.K. Karpenka-Karoho – Scientific Bulletin of Kyiv National University of Theatre, Film and Television named after I.K. Karpenko-Kary*, Issue 16, 136–146 [in Ukrainian].

5. Lytvynov, Ye. (2013). Pravovi aspekty funktsionuvannia Internetu [Legal aspects of Internet functioning]. *Yurydychna Ukraina – Juridical Ukraine*, 10, 31–36 [in Ukrainian].
6. Pischikov, V.S., & Kholin, M.M. (2009). Identichnost lichnosti kak problema sovremennoogo obshchestva [Identity of the person as a problem of modern society]. (Ya.V. Shramko, Ed.). *Aktualni problemy dukhovnosti – Actual problems of spirituality*, Issue 10, 41–50 [in Ukrainian].
7. Mariiko, S. (2012). Poshuky identychnosti «homo virtualis» v umovakh suchasnoho sotsiumu [Search for «homo virtualis» identity in terms of modern society]. *Naukovi zapysky Natsionalnoho universytetu «Ostrozka akademiia» – Scientific notes of The National University of Ostroh Academy*, Issue 10, 100–112 [in Ukrainian].
8. Popravko, O.V. (2013). Sviatkovyi i kompiuternyi svity yak alternatyvni zasoby symbolichnoho osvoinnia kulturnoho buttia suchasnoi liudyny [Festive and computer worlds as alternative means of symbolic development of the cultural life of modern man]. *Humanitarnyi visnyk Zaporizkoi derzh. inzhenernoi akademii – Humanitarian Bulletin of Zaporizhzhia State Engineering Academy*, Issue 53, 166–173 [in Ukrainian].
9. Dzoban, O.P., & Manuilov Ye.M. (2016). Binarna opozyttsiia «svoboda – vidpovidalnist» v informatsiinomu suspilstvi: do postanovky problemy [Binary «freedom-responsibility» opposition in the information society: formulation of the problem]. *Visnyk Natsionalnoho universytetu «Yurydychna akademiia Ukrainy im. Ya. Mudroho» – Bulletin of the Yaroslav Mudry National Law University*, 1, 15–26 [in Ukrainian].
10. Berdyaev, N.A. (1991). *Samopoznaniye [Self-knowledge]*. Moscow: Kniga [in Russian].
11. Mershchii, T.V. (2015). Osoblyvosti funktsionuvannia kontrkulturnykh hrup v internet-seredovyshchi v informat-siinuu eru [The features of counterculture groups functioning in the Internet-environment in the information age]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu – Bulletin of the National Aviation University*, 1, 123–126 [in Ukrainian].
12. Bondarchuk, O.I. (2013). Psykholohichni osoblyvosti vzaiemodii u virtualnykh sotsialnykh merezhakh [Psychological characteristics of interaction in virtual social networks]. *Visnyk Chernihivskoho natsionalnoho pedahohichnoho uni-versytetu – Bulletin of the Chernihiv National Pedagogical University*, Issue 114, 7–11 [in Ukrainian].