УДК 159.923

О.М. Немеш
ladyhelen2001@yandex.ru

Вплив спілкування в соціальних мережах на розвиток особистості підлітка

Nemesh O.M. The influence of social networking on the development of teenager's personality / O.M. Nemesh // Problems of Modern Psychology : Collection of research papers of Kamianets-Podilskyi Ivan Ohienko National University, G.S. Kostiuk Institute of Psychology at the National Academy of Pedagogical Science of Ukraine / edited by S.D.Maksymenko, L.A.Onufriieva. – Issue 26. – Kamianets-Podilskyi : Aksioma, 2014. – P. 442-456.

О.М. Немеш. Вплив спілкування в соціальних мережах на розвиток особистості підлітка. Автором здійснено теоретичний аналіз впливу спілкування в соціальних мережах на розвиток особистості підлітка. Зазначено, що питання створення віртуального соціально-культурного простору-часу взаємопов'язане з проблемами соціально-культурної інтеграції молодого покоління засобами соціальних мереж. Проаналізовано, що соціально-культурна інтеграція в соціальних мережах передбачає розширення особистісного буття у часі, багаторівневу ідентифікацію з віртуальною соціальною групою, суспільством, культурою. Вказано, що соціалізація забезпечується шляхом «включення» молодої людини в загальний для всіх життєвий (соціальний, ціннісний) Інтернет-простір засвоєння знань про навколишній світ, оскільки на цьому шляху він вибирає з соціального і культурного контексту ідеї, цінності, форми життєдіяльності, які відповідають індивідуальним особливостям. Встановлено, що в процесі становлення самосвідомості молода людина усвідомлює і формує свою індивідуальність, знаходить себе в процесі міжособистісної комунікації, в якому власна самобутність людини у віртуальному просторі соціальних мереж обертається до неї відбитим у «дзеркалі» інших свідомостей образом її «Я». Зроблено висновок, що соціально-інтеграційні та самореалізаційні ресурси дозвілля в найбільш концентрованому вигляді реалізуються в колективних формах віртуальної культурно-дозвіллєвої діяльності молоді – спілкуванні в соціальних мережах. Доведено, що основна форма участі особистості в сфері дозвілля – віртуальна спільність стає умовою інтеграції особистості молодої людини й водночас засобом її інкультурації і самореалізації в силу культурного змісту спільної активності, особистісної мотивації та максимального врахування індивідуальності.

Ключові слова: віртуальний соціально-культурний простір, особистість, соціальні мережі, інформаційна картина світу, інтеграція особистості, віртуальна свідомість, соціальна група, особистісна мотивація.

© О.М. Немеш

Е.Н. Немеш. Влияние общения в социальных сетях на развитие личности подростка. Автором осуществлён теоретический анализ влияния общения в социальных сетях на развитие личности подростка. Указано, что вопрос создания виртуального социально-культурного пространства-времени взаимосвязано с проблемами социально-культурной интеграции молодого поколения средствами социальных сетей. Проанализировано, что социально-культурная интеграция в социальных сетях предусматривает расширение личностного бытия во времени, многоуровневую идентификацию с виртуальной социальной группой, обществом, культурой. Указано, что социализация обеспечивается путём «включения» молодого человека в общее для всех жизненное (социальное, ценностное) Интернет-пространство усвоения знаний об окружающем мире, так как на этом пути он выбирает из социального и культурного контекста идеи, ценности, формы жизнедеятельности, соответствуют индивидуальным особенностям. Установлено, что в процессе становления самосознания молодой человек осознает и формирует свою индивидуальность, находит себя в процессе межличностной коммуникации, в котором собственная самобытность человека в виртуальном пространстве социальных сетей обращается к ней отраженным в «зеркале» других сознаний образом его «Я». Сделан вывод, что социально-интеграционные и самореализационные ресурсы досуга в наиболее концентрированном виде реализуются в коллективных формах виртуальной культурно-досуговой деятельности молодёжи – общении в социальных сетях. Доказано, что основная форма участия личности в сфере досуга – виртуальная общность становится условием интеграции личности молодого человека и одновременно средством её инкультурации и самореализации в силу культурного содержания совместной активности, личностной мотивации и максимального учёта индивидуальности.

Ключевые слова: виртуальное социально-культурное пространство, личность, социальные сети, информационная картина мира, интеграция личности, виртуальное сознание, социальная группа, личностная мотивация.

Постановка проблеми. Відповідно до концепції модернізації вітчизняної освіти, основний результат діяльності освітньої установи – не система знань, умінь, навичок, а набір ключових компетентностей в інтелектуальній, цивільно-правової, інформаційної та інших сферах. Це означає, що пріоритетним напрямком традиційної методики викладання було досягнення комп'ютерної грамотності. Під комп'ютерною грамотністю розуміється вміння знаходити і сприймати інформацію, застосовуючи комп'ютерні технології, створювати об'єкти і встановлювати зв'язки гіперсередовища, що включає в себе всі типи і носії інформації; конструювати об'єкти і дії в реальному світі і його мо-

делях з допомогою комп'ютера. Але комп'ютерна грамотність є лише елементом інформаційної культури особистості, що передбачає здатність людини усвідомити і засвоїти інформаційну картину світу як систему символів і знаків, прямих та зворотних інформаційних зв'язків і вільно орієнтуватися в інформаційному суспільстві, адаптуватися до нього. Для цього учням необхідно оволодіти зведенням правил поведінки в такому суспільстві, способами спілкування з системами телекомунікацій, локальними і глобальними інформаційно-обчислювальними мережами.

Мета статті – теоретичний аналіз впливу спілкування в соціальних мережах на розвиток особистості підлітка.

Виклад основного матеріалу дослідження. У сучасному суспільстві стає все більш очевидною нестача інформаційної культури. Прямим її наслідком є розповсюдження «інформаційного наркотика». Ця проблема є особливо **актуальною** в підлітковому середовищі. Саме школярі в силу своїх психофізичних особливостей піддані негативному впливу Інтернету як основного каналу проникнення в інформаційну віртуальну реальність.

Далі виникає необхідність виділити і проаналізувати специфічні риси феномена соціальних мереж як нового, що займає усе більш значне місце в світовому комунікативному просторі та формуванні внутрішньосуб'єктної повсякденної реальності феномена.

1. Опосередкованість спілкування

Природно, що головною особливістю спілкування в просторі соціальних мереж вважають те, що «у людини як природного феномена немає «органів почуттів» для взаємодії з цим середовищем. Вона змушена була винайти «очі і вуха», тобто комп'ютери і інші пристрої, а так різноманітні технології, щоб пуститися в плавання в цьому океані, створеному нею самою» [4]. Тут від учасників вимагається через відчуття світобудови в його цілісності розширення свідомості, що дозволяє їм сприймати себе взаємодіючими і з іншими людьми, і з екранами моніторів. Далеко не кожному це під силу. Отже, ідея про перетворення такого способу спілкування в універсальний уявляється нам утопічною.

2. Глибока суб'єктивізація чужих образів

Спілкування за допомогою соціальних мереж багаторазово посилює суб'єктивність сприйняття образів партнерів. Всі учасники комунікації представлені на екрані монітора подібно до фішок на полі настільної гри, де кожен гравець у процесі інтерналізації образів всіх інших по-своєму і у відповідності зі своїми очікуваннями добудовує їх. Отже, спілкування у віртуальній

групі є небезпечно виробленням маніпулятивного ставлення до тих, хто на рівних умовах включається в створення простору спілкування.

3. Зняття проблеми знайомства і пошуку «своїх»

Специфіка соціальних мереж спроектована як простір спілкування спочатку. Якщо у фізичному соціумі присутність людини в кімнаті ще не означає її включеності в простір спілкування, то, зайшовши в чат, вона умовно сприймається як співрозмовник, що значною мірою знімає психологічний бар'єр і сприяє швидкому формуванню спільноти.

Крім того, у просторі соціальних мереж є реалізованими безліч можливих світів, тому фактично будь-яка комунікативна потреба, наскільки б екзотичною вона не була, потенційно може бути задоволена. Цьому сприяє і відносна анонімність іміджів. Усі ці чинники значно розширюють можливості соціальної локалізації і соціальні мережі роблять безмежно привабливими.

4. Формування нової письмової культури

«Читання з екрана здійснюється аж ніяк не очима. Це намацування пальцями, в процесі якого око рухається вздовж нескінченної ламаної лінії. Аналогічним є і зв'язок зі співрозмовником у процесі комунікації, і зв'язок зі знанням у процесі інформування: тактильний і пошуковий» [1].

Тут насамперед хочеться виділити феномен наближення писемного мовлення до усного: емпіричні дослідження показують, що учасники спілкування сприймають здійснюване ними не як письмо і читання. «Для себе я не пишу – я кажу» – так один із активних творців власної локальності в просторі Internet охарактеризував цей спосіб комунікації.

З цього випливає і проблема псевдо-невербаліки: швидкість передачі інформації не поступається живій мові, але вираження невербальних знаків вимагає додаткових раціональних вказівок.

Виникає феномен «псевдо-невербаліки», здійснюється спроба добудувати емоційний вимір спілкування і частково цим долається кордон віртуальності (характеристикою якої, як уже говорилося, є виборча задіяність каналів сприйняття). Існують наступні вказівки, що відображають на екрані невербальні знаки:

- сказати, подумати, прошепотіти, діяти, відтворити звук;
- у нижньому лівому куті вікна бесід знаходиться «колесо емоцій», що дозволяє змінювати вираз обличчя вашого персонажа в ході бесіди. Навіть нейтральний вираз обличчя в деяких режимах доводиться вибирати.

– для додання виразності повідомленнями в текстовому режимі використовують смайлики, які створюються з текстових символів:

:- (– нахмурене обличчя;

;-) – підморгуюче обличчя і т. д.

Крім того, процес повноцінного спілкування групи вимагає певного специфічного досвіду. Справа в тому, що іноді послідовність реплік під час розмови здається на перший погляд безглуздим нагромадженням фраз. Наприклад, хтось ставить запитання, а потім вискакують три відповіді, які не мають ніякого відношення до питання. Через кілька кадрів з'являється і відповідь. Це відбувається тому, що, коли в розмові бере участь більше трьох осіб, розмова часто змішується. Плутанина відбувається тому, що слова різних учасників доходять до сервера в різний час, і деякі учасники витрачають більше часу на набирання своїх фраз, ніж інші.

5. Зміна статусу і розуміння тілесності

Як вже було сказано, віртуальне поступово формує свого роду «псевдотілесність», в той час як тілесність біологічна, належить людині спочатку з моменту народження, втрачає свою константність, стійкість, впізнаваність, а отже, і значимість. Як стверджує Н. Носов, «тілесність людини» – це не тільки її тіло, але і простори фізичні і смислові, які складають її саму як людину. У нашій уяві про тілесність немає розрізнення на фізичне, біологічне, з одного боку, і психічне – з другого. «У афористичній формі можна сказати, що людина – це те, чим вона себе представляє, якщо його поведінка відповідає цим поданням» [7]. Тоді тілесність людини – це не тільки організм, але і все те, чим він володіє і до чого сам належить. Фактично це може бути весь зовнішній по відношенню до людини світ (тобто те, що не-людина) з усім своїм моральним, матеріальним, історичним та іншим змістом. Автор ділить світ на дві частини: одна – та, яка є людиною і мярек, а інша – все інше, і кордон між цими двома частинами проводить сама людина і мярек. Отже, в кожної людини формується своя реальність тілесності – певного рівня в ієрархії буття і певного обсягу. Кожна людина в поняття «тілесність» вкладає свій сенс.

Тому, тілесність у її розширеному розумінні пов'язує воєдино константну реальність і реальність значущої для Життєвого світу людини локальності, що живе повноцінним соціальним життям в комп'ютерному просторі.

Можна розглядати цей феномен з аксіологічної точки зору. На думку Ж. Бодрійяра, в даний час «відео, телебачення,

комп'ютер, мінітель (minitel) – це контактні лінзи спілкування, це прозорі протези – складають єдине ціле з тілом, аж доти доки не стають генетично його частиною, як кардіостимулятор або знаменита «папула» П.К. Діка – маленький рекламний імплантант, пересаджений в тіло з народження, який служить сигналом біологічної тривоги» [1]. Можливо, проникнення комп'ютерної реальності в Повсякденність ставить питання про «смерть тіла», однак, з іншого боку, цей феномен сам є наслідком відповідної тенденції в постмодерністській культурі. Ж. Бодріяр пише: «До тих пір, поки протези старого індустріального «золотого століття» залишалися механічними, вони ще намагалися звертати увагу на тіло і, змінюючи його образ, самі були при цьому оборотно задіяні у метаболізмі уявного світу, так що цей технологічний метаболізм був складовою частиною образу тіла. Але коли імітація досягає межі, за якою немає повернення, тобто коли протез поглиблюється, проникає, просочується всередину невідомої мікромолекулярної серцевини тіла, коли він змушує тіло визнати себе, протез, «початковою» моделлю, знищуючи при цьому всі можливі символічні манівці, що можуть виникнути згодом, так що будь-яке тіло стає нічим іншим, як вічним повторенням протеза, тоді приходить кінець тіла, його історії, його перипетій. Індивід тепер являє собою якийсь раковий метастаз формули, що лежить в його основі. І хіба всі індивідууми, отримані в результаті клонування індивіда Х, являють собою що-небудь інше, ніж раковий метастаз – поділ однієї і тієї ж клітини, що спостерігається при раку?» [1].

Можливо, не варто так однозначно (негативно) оцінювати перспективу зміни переживання тілесності. З іншого боку, можна припустити, що з ускладненням інформаційних технологій віртуальний світ все більше буде набувати якості реального світу. Те, що ми зараз розуміємо як віртуальний образ, всередині гіпотетично ускладненого віртуального світу цілком може відрізнятися від предметної сутності з погляду своєї внутрішньої логіки, віртуальної. При ускладненні віртуального світу до такої міри, коли усередині нього неможливо буде провести межу з тілесним світом, втрачається критерій віртуальності як світу «недороблених», «недовиниклих» образів» [4]. У цьому висловлюванні М. Карпицького відсутня негативна оцінка процесу, але суть його практично не змінюється.

Проте, можлива й інша точка зору: повного злиття світів не станеться завдяки розвитку відповідної тенденції, про яку ми спробуємо розповісти далі.

6. Принципова недостатність віртуального спілкування, що виражається в прагненні найбільш життєво значущих, в особливості неформальних локальностей до набуття групової тілесності у фізичному плані

Узагальнення емпіричного матеріалу за характером цілепокладання створюваних стійких віртуальних груп дозволяє зробити висновок про те, що більша частина груп спілкування прагне в перспективі до фізичного втілення групи і, найчастіше підсвідомо, закладає його в якості кінцевої мети діяльності. Причому спілкування на віртуальному рівні не припиняється, але збагачується новим сенсорним матеріалом. Самі члени віртуальної групи пояснюють цей феномен тим, що в даний час людина ще (як завжди?) не готова до повного заміщення тіла (або переміщення тіла в образ).

Можна припустити, що тенденція «смерті тіла» є лише реакцією на тривалу недооцінку проблем віртуального в суспільній свідомості і науках, тобто тимчасовим явищем, подібним до крайнього положення маятника, а не тільки закономірним етапом науково-технічного прогресу.

Справа в тому, що не тільки енергія, а і творчий віртуал являє собою специфічний, дуже потужний потенціал, що вимагає свого втілення в якості подібного потенціалу ми представляємо і специфічну енергію фізичного тіла, яке не підлягає жодному образному протезуванню. За визначенням, її не можна уявити (що означало б створити відповідний образ), але можна відчути, як, наприклад, радість фізичного руху, особливу втому організму і т. д. Повна нівеляція цієї енергії, на наш погляд, подібна до відмови від енергії віртуальної і рівноцінна втраті цілісності, а з нею і людяності, що не має статися завдяки інстинкту самозбереження Роду. Якщо здорову дитину позбавити можливості рухатися фізично, надані їй необмежені можливості віртуального руху не компенсують відчуття дисгармонії і викличе зубожіння її здатності грати образами будь-якої реальності: «Якщо помістити людину в умови сенсорної депривації, в яких в значній мірі скорочується доступ до неї сенсорної стимуляції від зовнішнього світу, тобто матеріалу, з якого будується віртуальний образ світу, то порушується робота психіки в цілому. Вже через кілька годин після початку сенсорної депривації виникають психічні порушення, а через кілька днів ці порушення стають глобальними і незворотними. Цей факт доводить, що віртуальний образ світу не може самостійно і незалежно від константної реальності існувати» [4]. В якості константної реальності тут мається на

увазі саме тілесність у незмінності та незамінності її біологічного розуміння, яка може втратити статус основи повсякденності, але не може зникнути.

7. Розвиток культури іміджів і масок-«ніків»

Імідж (від англ. Image – образ) – невід'ємна частина саморепрезентації в умовах будь-якої реальності. «Будь-який суб'єкт «працює» над своїм іміджем, поставляючи його в інформаційне середовище в якості свого продукту, призначеного для використання іншими суб'єктами. Отже, кожен суб'єкт виступає в двох особах – виробника і споживача образів, символів, іміджів. І це не забава або гра суб'єктів, а необхідність, засіб виживання і самореалізації» [10].

Створення іміджу для адекватної участі в процесі спілкування стійкої віртуальної групи подібно і навіть майже тотожне побудові образу самого себе (тут не можна обмежитися випадковим чином, що відображає реальний стан суб'єкта). «Іміджетворчість являє собою, в кінцевому рахунку, технології народження і розвитку реальностей суб'єктів. Ця творчість відбувається не стільки в логічно осмисленій, скільки у невербальних, емоційних формах, які важко або навіть неможливо передати словами. (…) Суб'єкт змушений формувати для себе «цілісний», закінчений імідж буття, який завжди є ситуативним і віртуальним. Ці іміджі служать найважливішим ресурсом всіх суб'єктів, що утворюють сумарно віртуальне ресурсне середовище і віртуальну форму буття, що розвивається, зокрема, взаємодій суб'єктів між собою і з суб'єктивною частиною середовища» [10].

Отже, ми бачимо, що створення повноцінного іміджу суб'єкта (а також іміджу середовища буття, в ролі якого виступає простір віртуальної групи на всіх рівнях її існування – від суто віртуального до рівня повсякденності) вимагає більше коштів, ніж формально можуть запропонувати комп'ютерні програми. Можливо, саме потреба добудувати образи друзів і стає одним із стимулів транспонування ситуації спілкування з віртуальної реальності у фізичний світ.

Проблема іміджу в просторі соціальних мереж полягає також в необмежених можливостях іміджетворчості:

- у спілкуванні ви можете видати себе за кого завгодно, або за кілька суб'єктів одночасно, причому це відноситься до всіх учасників бесіди (тому особисті зустрічі інтернетчиків бувають сповнені подиву і проблем у комунікації); повсюдно вдосконалюване мистецтво видавати себе за іншого і різний рівень майстерності може стати загрозою

цілісності особистості партнерів і навіть загрозою персональної ідентичності, але це вже наступна проблема:

- в стійкій віртуальній групі імідж поступово вплітається в тканину Повсякденності і вибудовує за своєю подобою і біологічну тілесність, і психічні структури самоідентифікації.

8. Власні стратегії персональної та групової безпеки

Подібні проблеми можуть виникнути і у дорослих, оскільки, якщо не вжиті спеціальні заходи, вся введена інформація (в тому числі, й особисті відомості у діалоговому вікні) буде доступна кожному, з ким довелося розмовляти. Стаючи членом постійно діючої віртуальної групи (сталість спілкування передбачає певну ступінь відвертості), людина, сп'яніла новими можливостями, може недооцінити їх наслідки. Рекомендації створюються для підлітків, але поширюються на дотримання їх всіма учасниками віртуального спілкування:

- Нікому без необхідності не давати своїх справжніх імені, адреси.
- Не давати дані про своїх близьких і друзів.
- Не домовлятися про зустріч у відокремленому місці.
- Щоразу стикаючись з чимось, що викликає відчуття дискомфорту, йти в інше місце або просто відключатися і т. д.

Сама постановка проблеми безпеки (не тільки інформаційної, але і фізичної) говорить про те, що спілкування виходить за межі віртуального плану. Соціальна локальність знову виявляється прикордонним феноменом, що поєднує в собі не тільки структури Системного і Життєвого світів, але і різні рівні буття, Повсякденність як поле перетину віртуальної та константної реальності.

Віртуальний соціально-культурний простір-час – це і фізичне місце, і не просто послідовність подій у вічному часу, це фундаментальні соціальні факти, параметри, вимірювання, компоненти суспільства, що констатують його в цілому, доповнюють фізичний простір-час, включають його та включені в нього.

У світлі нашого розгляду віртуальний соціально-культурний простір-час інтерпретується з позицій теорії просторово-часового континууму. Ефективною методологією виявлення його ціннісного потенціалу є соціальна синергетика, яка дозволяє розкрити системно-організаційні основи культури. «Синергетика дозволяє культурології знайти у цьому хаосі паростки нової, більш складної гармонії, бо синергетика і виявляє закономірності розвитку порядку з хаосу» [3, с. 479].

Центром віртуального соціально-культурного простору-часу, його фундаментальною константою, стають суб'єкт і процес його входження в світ культури, природи, суспільства. При цьому суб'єкт «існує як відношення: як єдність сторін, кожна з яких не може існувати без іншої; як зв'язок «людина – світ», поза яким неможливий розгляд людини; як спрямована і структурована активність, виникнення якої обумовлено її суб'єктним полюсом» [6, с. 96].

Культура спілкування в соціальних мережах як результат Інтернет-орієнтованої діяльності, у свою чергу, визначає смислове бачення і сприйняття віртуальної реальності, яке виражає суб'єктивність індивідів, груп, товариств як представників певної соціальної групи, межі їх бачення світу і самих себе. Підкреслимо і такий момент: у культурі віртуальної взаємодії спочатку задана можливість формування суб'єкта як регулюючого начала просторово-часового континууму.

Культурний «ландшафт» соціальних мереж як компонента віртуального простору являє собою цілісну та локалізовану сукупність технічних і соціально-культурних явищ, що сформувалися в результаті сполученого впливу природних процесів і художньо-творчої, інтелектуально-творчої та життєзабезпечуючої діяльності людей [11].

Один із істотніших критеріїв культурного ландшафту в цілому – це поєднання спадщини традиційної та сучасної культур. Культурні ландшафти віртуального простору відрізняються за характером співвідношення між традиційною культурою та спадщиною, з одного боку, і сучасною культурою – з другого. В одних випадках переважають елементи традиційної культури, в них значний пласт спадщини і надзвичайно розвинена сучасна культура. Важливо і те, що віртуальна культура выступає як спосіб буття взаємодіючих суб'єктів. Якщо суб'єкт – центр культурного простору-часу, то вказівка на даний час його буття означає актуалізацію в кожен конкретний момент тих чи інших смислів в культурному просторі. Ідея цілісності, гармонійності, принцип відповідності та причинно-наслідкового зв'язку – ось основні константи культури.

Так, В.І. Вернадський писав: «Свідомість – думка людини – є функція біосфери і прояв еволюційного процесу, тобто планетне явище, невіддільне від її матеріального буття, оскільки явно пов'язано з атомами… Людський розум не є вінець свідомості та виявлення планетної сили, який є у світі еволюційного процесу його виявлення інші…в цьому сенсі не є фантазія, але є вірогідне явище…» [2, с. 229].

Отже, з виникненням людства з'являється можливість самопізнання, і, як результат, виникає самосвідомість. Перетворення біосфери в ноосферу обумовлено зміною «центруючої» сили: замість біологічного пристосування активною силою виступає розум людини. Навіть розвиток природи багато в чому визначається рівнем суспільної самосвідомості.

Самосвідомість у цьому контексті трактується як спонукач до соціальної культуротворчої діяльності. Не випадково вчені розрізняють реальність індивідуальної і реальність громадської самосвідомості. Реальність індивідуальної самосвідомості може бути інтерпретована як можливість чи неможливість для даного суб'єкта впливати на розвиток будь-якого процесу в даній історичній обстановці.

На думку сучасного філософа В.І. Каширіна, «самосвідомість – це сторона, момент у просторово-часовому розвитку свідомості, усвідомлення суб'єктом свого місця і ролі в історії, це певний стан свідомості особистості. Культура самосвідомості є реальність самосвідомості в її розвитку, певний рівень прояву інтегративної та випереджаючої функцій самосвідомості, його подвійної рефлексії і поліфлексії» [5].

Рівень розвитку самосвідомості у віртуальній реальності може вимірюватися за такими критеріями:

- ціннісний: структура цінностей, включаючи сенс життя;
- домінуючі принципи самосвідомості;
- виявлені ілюзії самосвідомості:
- співвідношення реальних можливостей, здібностей і досягнень із намірами судження засновані на помилках, не збігаються з принципами самосвідомості;
- істини самосвідомості;
- самооцінка.

При цьому за змістом «соціальна самосвідомість» включає в себе в інтегрованому вигляді індивідуальну і суспільну самосвідомість в їх формах – історичній, актуальній і прожективній; функціонально самосвідомість здійснює процес перенесення інформації з соціального середовища на індивідуальну і суспільну свідомість, і назад, диференціації резонуючих впливів, структурування мотиваційного ядра, цінностей-об'єктів і цінностей-норм» [5].

Специфіка становлення самосвідомості у віртуальному соціально-культурному просторі-часі чітко виявляється в умовах великих переломів, коли людина втрачає звичні орієнтації і прагне виробити і засвоїти нові.

Людська індивідуальність розкривається насамперед «всередині» культури, але при цьому вона не є «абсолютною внутрішньою власністю» людини. Лише в системі культурних комунікацій, у процесі осягнення та освоєння культурних смислів індивід отримує від інших «підтвердження та визнання і як взагалі особистість, і як ця індивідуальна особистість» [9, с. 38].

У зв'язку з цим слід виявити умови створення соціально-культурного віртуального простору-часу, які ефективно формують самосвідомість особистості. Підкреслимо, що зміст і цінності віртуальної культури загалом та соціальних Інтернет-мереж, зокрема, є критерієм того, наскільки повно і яким чином у рамках конкретного суспільства вирішується завдання всебічного і гармонійного саморозкриття людини.

Можна вибудувати наступний алгоритм: чим більше значення має цінність, тим вищий її вплив на розвиток віртуального простору, на прояви тих чи інших соціальних дій.

Ми вважаємо, що вищий рівень розвитку самосвідомості сучасної молодої людини, яка перебуває у віртуальному просторі соціальних мереж, буде досягнутий нею тільки тоді, коли всі елементи її багатовимірної свідомості будуть функціонувати в гармонії один з одним, коли відбудеться їх інтеграція в єдину, цілісну і гармонійну свідомість людини, коли ця свідомість зіллється зі свідомістю суспільства.

Питання теоретичних основ, методології, ресурсів і технологій роботи з розвитку особистості в соціальних мережах простору віртуальної взаємодії розроблені Ю.А. Стрельцовим в його синергетичній теорії дозвіллєвого спілкування. Вчений вважає, що будь-який вид вільної діяльності несе в собі як функцію відновлення сил, так і функцію розвитку знань і здібностей людини [8], а потреба у спілкуванні є домінантою дій людини на всіх історичних етапах її еволюції. Авторська концепція продуктивної взаємодії соціально-культурного простору-часу і процесу становлення самосвідомості особистості у віртуальному просторі враховує ці концептуальні положення.

Дослідники підкреслюють, що питання створення віртуального соціально-культурного простору-часу взаємопов'язане з проблемами соціально-культурної інтеграції молодого покоління засобами соціальних мереж.

Соціально-культурна інтеграція в соціальних мережах передбачає розширення особистісного буття у часі, багаторівневу ідентифікацію з віртуальною соціальною групою, суспільством, культурою. Соціалізація забезпечується шляхом «включення» молодої людини в загальний для всіх життєвий (соціальний, цін-

нісний) Інтернет-простір засвоєння знань про навколишній світ, так як на цьому шляху він вибирає з соціального і культурного контексту ідеї, цінності, форми життєдіяльності, які відповідають індивідуальним особливостям. Тому до внутрішньої структури кожної конкретної особистості входять не всі соціокультурні та суспільні відносини, а лише певні, внутрішньо їй властиві, а інші існують для неї в якості зовнішніх соціальних умов.

Висновки. У процесі становлення самосвідомості молода людина усвідомлює і формує свою індивідуальність, знаходить себе в процесі міжособистісної комунікації, в якому власна самобутність людини у віртуальному просторі соціальних мереж обертається до неї відбитим у «дзеркалі» інших свідомостей образом її «Я».

Для нашого дослідження єважливим те, що соціально-інтеграційні та самореалізаційні ресурси дозвілля в найбільш концентрованому вигляді реалізуються в колективних формах віртуальної культурно-дозвіллєвої діяльності молоді – спілкуванні в соціальних мережах. Основна форма участі особистості в сфері дозвілля – віртуальна спільність (у соціальних мережах), стає умовою інтеграції особистості молодої людини (соціалізації, визнання) й водночас засобом її інкультурації і самореалізації в силу культурного змісту спільної активності, особистісної мотивації та максимального врахування індивідуальності.

Список використаних джерел

1. Бодрийяр Ж. Прозрачность зла / Ж. Бодрийяр. – М., 2000.
2. Вернадский В.И. Биосфера и ноосфера / В.И. Вернадский. – М.: Наука, 1989.
3. Каган М.С. Введение в историю мировой культуры / М.С. Каган. – СПб., 2000. – Кн. 1.
4. Карпицкий Н. Онтология виртуального/ Н. Карпицкий. – М., 1996.
5. Каширин В.И. Очерки философии планетарного самосознания / В.И. Каширин. – Ставрополь: Изд-во СГУ, 1996. – С. 89-100.
6. Левченко Е. В. Идея отношения в познании человека / Е.В. Левченко // Новые идеи в философии. – Пермь, 2000. – Вып. 9.
7. Носов Н.А. Виртуальный человек / Н.А. Носов. – М., 1997.
8. Стрельцов Ю.А. Человек в мире общения: Основы досуговой синергетики / Ю.А. Стрельцов; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. – М., 1999.
9. Хабермас Ю. Понятие индивидуальности / Ю. Хабермас // Вопросы философии. – 1989. – № 2.

10. Хесле В. Кризис индивидуальной и коллективной идентичности / В. Хесле // Вопросы философии. – 1999. – № 10.
11. Чалая И. П. Культурно-ландшафтное районирование Тверской области / И.П. Чалая, Ю.А. Веденин. – М.: Российский научно-исследовательский институт культурного и природного наследия, 1997.

Spysok vykorystanyh dzherel

1. Bodrijjar Zh. Prozrachnost' zla / Zh. Bodrijjar. – M., 2000.
2. Vernadskij V.I. Biosfera i noosfera / V.I. Vernadskij. – M.: Nauka, 1989.
3. Kagan M.S. Vvedenie v istoriju mirovoj kul'tury / M.S. Kagan. – SPb., 2000. – Kn. 1.
4. Karpickij N. Ontologija virtual'nogo/ N. Karpickij. – M., 1996.
5. Kashirin V.I. Ocherki filosofii planetarnogo samosoznanija / V.I. Kashirin. – Stavropol': Izd-vo SGU, 1996. – S. 89-100.
6. Levchenko E. V. Ideja otnoshenija v poznanii cheloveka / E.V. Levchenko // Novye idei v filosofii. – Perm', 2000. – Vyp. 9.
7. Nosov N.A. Virtual'nyj chelovek / N.A. Nosov. – M., 1997.
8. Strel'cov Ju.A. Chelovek v mire obshhenija: Osnovy dosugovoj sinergetiki / Ju.A. Strel'cov; Mosk. gos. un-t kul'tury i iskusstv. – M., 1999.
9. Habermas Ju. Ponjatie individual'nosti / Ju. Habermas // Voprosy filosofii. – 1989. – № 2.
10. Hesle V. Krizis individual'noj i kollektivnoj identichnosti / V. Hesle // Voprosy filosofii. – 1999. – № 10.
11. Chalaja I. P. Kul'turno-landshaftnoe rajonirovanie Tverskoj oblasti / I.P. Chalaja, Ju.A. Vedenin. – M.: Rossijskij nauchno-issledovatel'skij institut kul'turnogo i prirodnogo nasledija, 1997.

O.M. Nemesh. The influence of social networking on the development of teenager's personality. The author has done the theoretical analysis of the impact of social networking on the development of teenager's personality. The creation of virtual social and cultural space-time is noted to be interconnected with the problems of social and cultural integration of younger generation by means of social networks. The social and cultural integration in social networks is analyzed to provide for broadening the personality being at time, multilevel identification with virtual social group, society, and culture. The socialization is noted to be provided by means of «inclusion» of a young man in common to all life (social, value) Internet-space of learning about the world, because in this way he chooses from the social and cultural context the ideas, values, forms of life that meet individual needs. It is found that in the process of self-consciousness becoming the young man realizes and forms his identity, finds himself in the process of interpersonal

communication where the own identity in cyberspace of social networking rotates as reflected in the «mirror» of other minds by the image of «Me».

It is concluded that social and integration resources and leisure resources of self-realization in the most concentrated form are realized in the collective form of virtual cultural and leisure activities of young people – that is the intercourse in social networks. It is proved that the basic form of personality's participation in the field of leisure – a virtual community is becoming the condition of integration of a young personality and at the same time a means of inculturation and self-realization because of cultural content of joint activities, personal motivation and maximum consideration of individuality.

Key words: virtual social and cultural space, personality, social networks, information model of the world, personality integration, virtual consciousness, social group, personal motivation.

Recieved August 11, 2014
Revised September 21, 2014
Accepted October 18, 2014

УДК 159.923.2:159.9.07

L.A. Onufriieva
kpnu_lab_ps@ukr.net

Professional self-appraisal at the professional formation of future socionomic specialists' personality

Onufriieva L.A. Professional self-appraisal at the professional formation of future socionomic specialists' personality / L.A. Onufriieva // Problems of Modern Psychology : Collection of research papers of Kamianets-Podilskyi Ivan Ohienko National University, G.S. Kostiuk Institute of Psychology at the National Academy of Pedagogical Science of Ukraine / edited by S.D.Maksymenko, L.A.Onufriieva. – Issue 26. – Kamianets-Podilskyi : Aksioma, 2014. – P. 456-467.

Л.А.Онуфрієва. Професійна самооцінка у професійному становленні особистості майбутніх фахівців соціономічних професій. У статті на основі теоретико-методологічного аналізу проблеми образу «Я-професіонал» як складової «Я-концепції» особистості теоретично обґрунтувано значення професійної самооцінки у професійному становленні особистості майбутніх фахівців соціономічних професій. На основі результатів досліджень сучасних науковців зазначено, що професій-

© L.A. Onufriieva