

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
СХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені ВОЛОДИМИРА ДАЛЯ

Зеленов Є.А.

ЦИФРОВЕ ПОКОЛІННЯ:
*витоки, особливості,
засоби взаємодії*

Київ 2023

УДК 37.042.2

348

*Рекомендовано Вченою Радою
Східноукраїнського національного університету імені Володимира Даля
(протокол № 10 від 28.04.2023 р.)*

Рецензенти:

- Роганова М. В.**, доктор педагогічних наук, професор, зав. кафедрою теорії та методики дошкільної освіти Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради
- Луначек В. Е.**, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки, іноземної філології та перекладу Харківського національного економічного університету імені Семена Кузнеця
- Дем'янішин В. М.**, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри АБТТ факультету логістики Національної академії Національної гвардії України, полковник

Зеленов Є.А.

348 Цифрове покоління: витоки, особливості, засоби взаємодії: монографія / Є.А.Зеленов. – Київ: Вид-во СНУ ім. В. Даля, 2023. – 240 с.

ISBN 978-617-11-224-8

Монографія присвячена аналізу поглядів науковців на походження феномену так званого «цифрового покоління». Аналізуються також теорія поколінь та її значення для педагогіки, особливості цифрового покоління, феномен кліпового мислення, мова мережі, шляхи та засоби подолання труднощів у навчанні цифрових.

Монографія призначена для здобувачів вищої освіти, магістрантів, аспірантів, вчителів середньої школи, викладачів вищої школи, всіх, хто цікавиться проблемами сучасної молоді.

УДК 37.042.2

ISBN 978-617 -11-224-8

© Зеленов Є.А., 2023

© Східноукраїнський національний університет імені Володимира Даля, 2023

Зміст

| | |
|---|-----|
| Передмова | 4 |
| 1. Інформаційна цивілізація | 7 |
| 2. Теорія поколінь та її значення для педагогіки | 43 |
| 3. Особливості цифрового покоління..... | 63 |
| 4. Цифрова поведінка та мережевий етикет | 105 |
| 5. Кліпове мислення: загроза чи спасіння? | 125 |
| 6. Мова мережі. Як зрозуміти цифрових..... | 164 |
| 7. Шляхи та засоби подолання труднощів у навчанні цифрових..... | 185 |
| 8. Наслідки та перспективи інформаційної революції для молодого покоління та людства взагалі | 208 |
| Післямова | 238 |

Передмова

Ми живемо у важкі часи. Тут і політична нестабільність, і економічні негаразди, і пандемія, ідеологічні сварки та глобальна корупція. Крім того, до цього «коктейлю» додалася ще й активна фаза війни з Російською Федерацією, що, принаймні, на деякий час відсунула все.

Але є проблема, яка залишиться з нами, навіть тоді, коли ми подолаємо всі інші. Це проблема цифрового покоління і всіх дотичних до нього явищ. В чому її сутність? В чому, так би мовити, проблемне поле? Якщо висловлюватися коротко, то проблема полягає в Інакшості молодого покоління, його несхожості з поколінням їхніх батьків у відповідному віці, а тим більше – бабусів та дідусів.

Багато спілкуючись з педагогами практиками як середньої, так і вищої школи, я зрозумів, що більше, ніж нові програми та проекти, що пропонуються Міністерством освіти та науки України, більше ніж відсоток успішності та нові форми звітності, більше ніж відкриті уроки та курси підвищення кваліфікації, вчителів і викладачів хвилює розрив між поколіннями, що з кожним роком зростає все більше. Цей розрив був і раніше (згадаймо лише проблему батьків та дітей усіх часів і народів). Але зараз ця проблема вийшла на новий і для багатьох несподіваний рівень. Завжди старші знали більше ніж молодші, і це було природно. Так повинно бути! Але зараз, мабуть, уперше в людській історії, так не є. Молоде покоління знає і вміє в галузі інформаційних комунікацій та технологій на порядок більше, ніж їх батьки, не кажучи вже про дідів.

Усвідомивши проблему, я й вирішив написати цю наукову розвідку. Вона не претендує на остаточність висновків та категоричність суджень. Я намагався знайти на просторах Інтернету інформацію, міркування, поради, рекомендації, навіть ті, що суперечили одна одній. Я вважаю, що це цілком природно і означає лише одне – проблема є, і вона болить. З кожним роком нам стає все складніше розуміти цифрових, мотиви їхніх вчинків і поведінки. Навіть мова їх вже суттєво відрізняється від традиційної. До речі, саме тому в структурі роботи з'явився розділ «Мова Мережі. Як зрозуміти цифрових».

Логіка цієї наукової розвідки проста. Перш ніж з'ясовувати сутність цифрового покоління, треба було розібратись з сутністю явища, що його породило – інформаційною цивілізацією. Тому у монографії є розділ, який має назву «Інформаційна цивілізація». Оскільки мова в роботі йде про цифрове покоління, потрібно було розібратись з цим поняттям. Тому з'явився розділ «Теорія поколінь та її значення для педагогіки». Виявленню особливостей та характерних рис цифрових присвячено розділ «Особливості цифрового покоління». Я вважаю, що головна ознака цифрових – це кліпове мислення, кліпове сприйняття світу, взагалі кліпова свідомість. Тому розгляду поглядів науковців на особливості кліпового мислення я приділив особливий розділ «Кліпове мислення: загроза чи спасіння?» Особливості мислення та сприйняття світу цифрових відбивається на їх поведінці як у реальному житті, так і у віртуальному просторі. Тому в роботі з'явився розділ «Цифрова поведінка та мережевий етикет». Розгляду рекомендацій та порад вчителям і батькам щодо поведіння, виховання та навчання цифрових присвячений окремий розділ «Шляхи та засоби подолання труднощів у навчанні цифрових». Я сподіваюсь, що цей матеріал буде цікавий вчителям середньої школи та викладачам закладів вищої освіти.

Також я взяв на себе сміливість зробити на основі аналізу всього масиву фактів та їх інтерпретацій декілька прогнозів щодо найбільш вірогідних наслідків процесів та явищ, що характеризують життя цифрового покоління, і визначити основні, на мою думку, тенденції розвитку інформаційної цивілізації. Цьому присвячений розділ «Наслідки та перспективи інформаційної революції для молодого покоління та людства взагалі».

Для кращого засвоєння інформації я вирішив проілюструвати деякі теоретичні положення малюнками та фотографіями. Усі вони знайдені у просторі Мережі у вільному доступі.

Сподіваюсь, що моя праця знайде свого читача і буде йому корисна.

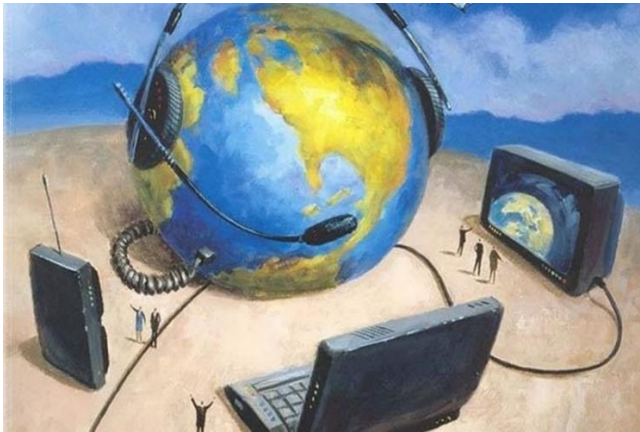
1. Інформаційна цивілізація

Інформаційна цивілізація – це ми, у нас замість почуттів – чіпи та файли.

Не життя, а інформація про життя.

Все це скоро з грюкотом навернеться.

Анхель де Куатге, «Щоденник божевільного»



Ще в середині минулого століття аналітикам (здебільшого, західним) стало ясно, що людство входить до нової епохи. Такий висновок було зроблено на основі аналізу результатів і темпів науково-технічної революції, що тоді була на підйомі (особливо розвиток комп'ютерної техніки). Ці результати викликали багато питань у представників самих різних наук – філософії, соціології, культурології тощо.

Особливо цікавила аналітиків проблема існування та буття людини у повністю «технізованому» та «інформатизованому» світі, яку вже передбачали найбільш «просунуті» науковці. На цьому ґрунті виникла концепція «інформаційного суспільства» або «інформаційної цивілізації». Жоден із вчених, які аналізували цю проблему, не сумнівався в радикальному оновленні всього життя людства в рамках цієї нової формації. Правда, кожен називав її по-своєму, в залежності від уподобань та темпераменту. Наприклад, Дж. Ліхтхайм говорить про постбуржуазне суспільство, Р. Дарендорф – посткапіталістичне, А. Етціоні – постмодерністське, К. Боулдінг – постцивілізаційне, Г. Кан – постекономічне, С. Алстром – постпротестантське, Р. Сейденберг – постісторичне, Р. Барнет – постнафтове суспільство. Більшість цих епітетів сягають поняття «постіндустріальне суспільство», популяризованого гарвардським соціологом Д. Беллом (14).

Першими ідеологами інформаційної цивілізації виступили західні дослідники І. Мартін, Д. Белл, О. Тоффлер.



Даніел Белл

У 1973 р. американський соціолог Д. Белл обґрунтував концепцію постіндустріального суспільства та глибоко проаналізував основні тенденції у зміні співвідношення секторів суспільного виробництва, становлення економіки послуг та формування наукового знання як самостійного елемента виробничих сил.

Він зазначив не стільки масштаби кількісного приросту населення, скільки зміни його «форм та структури», вказав на процеси зростання диференціації та напруженості у всіх структурних компонентах постіндустріального суспільства знань та технологій (4).

Нове суспільство Д. Белл вважав новим соціальним устроєм, що базується на телекомунікаціях. І те, що ми звемо «інформаційною революцією», він називав «телекомунікаційною революцією». Для її розуміння він вважав особливо важливими три аспекти: 1) перехід від індустріального до сервісного товариства; 2) вирішальне значення кодифікованого теоретичного знання для здійснення технологічних інновацій; 3) перетворення нової «інтелектуальної технології» на ключовий інструмент системного аналізу та теорії прийняття рішень.

У загальному плані при характеристиці цього явища Д. Белл бачив п'ять основних проблем:

1. Злиття телефонних та комп'ютерних систем, телекомунікацій та обробки інформації в одну модель.

2. Заміна паперу електронними засобами, включаючи електронні банківські послуги замість використання чеків, електронну пошту, передачу газетної та журнальної інформації факсимільними засобами та дистанційне копіювання документів.

3. Розширення телевізійної служби через кабельні системи з безліччю каналів та спеціалізованими послугами.

4. Реорганізація зберігання інформації та систем її запиту на базі комп'ютерів до інтерактивної інформаційної мережі, доступної для дослідницьких груп.

5. Розширення системи освіти на базі комп'ютерного навчання, використання супутникового зв'язку для сільських місцевостей, особливо у слаборозвинених країнах.

Розглядаючи інфраструктури суспільства, Д. Белл поділяв їх на три види. Першою інфраструктурою, на його думку, був транспорт – дороги, канали, залізничні та повітряні магістралі; все це дозволяло пов'язувати до купи різні локалітети суспільства і здійснювати переміщення товарів і людей. Другою інфраструктурою він вважав засоби передачі енергії – водяне колесо, парові машини, газ, електрика, нафтопроводи. Третьою інфраструктурою, на думку Д. Белла, були комунікації – спочатку пошта та газети, потім телеграф та телефон, зараз радіо та телебачення; все це зіграло роль каналів колосального інформаційного вибуху, свого роду бомбардування сенсорного апарату людини, розширення соціальної та психологічної взаємодії людей, яка тоді (тобто в часи написання книги Д. Белла) зростала експоненційно.

Белл вважав, що по-справжньому важливі соціальні зміни відбудуться в третій інфраструктурі в міру того, як злиття воедино технологій телефону, комп'ютера, факсиміле, кабельного телебачення та відеодисків вестиме до все більш глибокої реорганізації способів комунікації між людьми. Він сподівався на майже повну ліквідацію паперу як матеріального носія інформації, на нові способи проведення дозвілля, на реорганізацію освіти на основі комп'ютерного навчання та поширення відеодисків.

Вчений вважав, що «телекомунікаційна революція» призведе до появи нової еліти, як він її називав «еліта знаючих людей», неодмінною умовою входу до якої стануть знання та технічна компетентність. А це означає, що основою такого процесу стає освіта. Але все ж таки, на думку Белла, ця еліта не буде мати абсолютної влади. «Еліта знання» може ставити проблеми, ініціювати нові питання та пропонувати технічні рішення для можливих відповідей, але вона не має влади сказати «так» чи «ні» (5).

Д. Белл вважав, що в результаті «телекомунікаційної революції» поступово виникне нове суспільство, побудоване структурно і функціонально в прямій залежності від науки і техніки, яке він назвав «постіндустріальне суспільство». В ньому, на думку соціолога, визначальними виявляються, зрештою, різні види використовуваного економікою наукового знання і тому головною проблемою стає організація науки. Відповідно до цього «постіндустріальне суспільство», за Беллом, характеризується новою соціальною структурою, що базується не так на відносинах власності, як на знаннях і кваліфікації.

Цим суспільством стануть керувати організатори науки і техніки (менеджери), а визначальним чинником розвитку життя стануть наукові центри. Я вважаю, що тут соціолог дещо абсолютизує, та навіть гіпертрофує, роль науки і техніки у суспільстві, і необгрунтовано переносить механізм організації бізнесу на все суспільство загалом.

Одним із критеріїв переходу суспільства до постіндустріальної і надалі до інформаційної стадії розвитку може бути, на думку науковців, відсоток населення, зайнятого у сфері послуг:

якщо у суспільстві понад 50% населення зайнято у сфері послуг, настала постіндустріальна фаза його розвитку;

якщо суспільстві понад 50% населення зайнято у сфері інформаційних послуг, суспільство стало інформаційним.

За підрахунками науковців, з початку нашої ери для подвоєння знань знадобилося 1750 років, друге подвоєння відбулося 1900 року, а третє – до 1950 року, тобто вже за 50 років, при зростанні обсягу інформації за ці півстоліття у 8-10 разів (9, с. 20.). Починаючи з 1950 р. – загальний обсяг знань у світі подвоювався кожні 10 років, з 1970 р. – кожні 5 років, а з 1991 р. – щорічно. Це означає, що до кінця XXI століття обсяг

знань у світі збільшиться більш ніж у 250 тисяч разів, тобто на кілька десяткових порядків (18, с. 176).

Масова комп'ютеризація, мобільний зв'язок, впровадження і розвиток новітніх інформаційних технологій привели до вражаючого ривка вперед у сферах освіти, бізнесу, промислового виробництва, наукових досліджень і соціального життя.

На відміну від друкарства, що поширювало свій вплив на суспільство протягом кількох століть, сучасні технології діють миттєво. Піонер комп'ютерної техніки Джон фон Нейман вказував на те, що сучасна технологія прискорює темпи змін не так тим, що скорочує період до моменту свого впливу на суспільство, як тим, що систематично розширює галузі впливу – політичні, економічні та культурні.

Взагалі, якщо аналізувати передбачення філософів, соціологів, культурологів щодо майбутнього цивілізації, вражає точність (до деталей!) їхнього бачення цього майбутнього і, в той же час, незавершеність, односторонність цього бачення. Науковці зосереджувалися на прогнозуванні різних боків технічного виміру цивілізації, а ось людському її виміру вони приділяли значно менше уваги.

Так, У. Дайзард, наприклад, справедливо вважав, що «поширення великих банків даних у світі стало вже цілком безумовно новим чинником розвитку цивілізації» (14), що ми зараз і спостерігаємо. Він писав: «Зрештою, перед нами відкривається перспектива вступу в століття, в якому будь-хто у будь-якому глухому куті, сидячи за комп'ютерним терміналом у лабораторії, офісі, публічній бібліотеці, зможе переглядати неймовірно колосальні поклади інформації, що знаходиться в різних банках даних» (14).

Джеймс Мартин

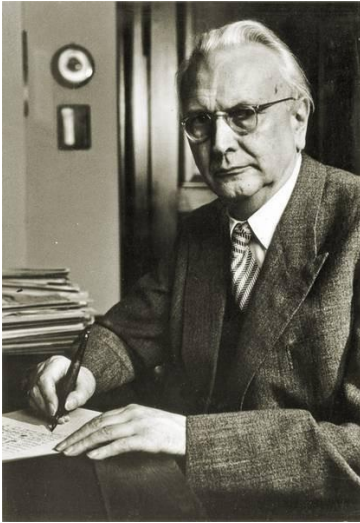


У. Дайзарду вторить Дж. Мартин, який зазначав, що «телекомунікаційні засоби можуть замінити собою фізичні переміщення: люди зможуть вільно спілкуватися один з одним, будучи розділеними великими відстанями, так само як і маніпулювати машинами на великій відстані від них» (24).

Він детально описує мобільний телефон, називаючи його, правда, «кишеньковий комп'ютерний термінал»: «Він має безмежну кількість застосувань. Підключивши його в будь-якому місці до мереж зв'язку, можна отримати доступ до багатьох комп'ютерів та банків даних. Маючи термінал, можна за лічені хвилини запитати відомості, скажімо, про гарні ресторани, розклад руху літаків, театральні вистави, зв'язатися з медичними установами, комп'ютером на біржі, самому надіслати повідомлення і навіть зажадати від спеціального розважального банку даних жарту на потрібну тему» (24). Науковець впевнений, що телекомунікації змінять усю фактуру суспільства. «Коли телекомунікаційні засоби стануть доступними для всіх, люди, об'єднані спільними інтересами, зможуть бачитись на телеекранах глобальної системи телеконференцій хоч щодня» (24). Футуролог описує вже звичні для нас платформи Zoom, Teams, Duo та інші.

Робота Дж. Мартина має назву «Телематичне суспільство. Виклик ближнього майбутнього», тобто, мова йде саме про ближнє майбутнє, в достовірності опису якого автор не має жодних сумнівів.

Футурологи, малюючи майбутнє цивілізації, не приховували певної тривоги за її долю. До вже звичного страху перед ядерною загрозою додавалися загрози екологічного лиха, нестачі ресурсів тощо. І однією з цих загроз було протистояння людини і техніки. Це була дуже популярна тема в художній літературі, зокрема в фантастиці (наприклад, «Я – робот» Айзека Азімова та «Сталеві печери» Артура Кларка тощо). В чому були корені тривоги футурологів? Вони бачили, що зростаюча залежність людини від техніки та технологій змінює внутрішній світ людини, що розрив між поколіннями все поглиблюється. Про це дуже влучно сказав У. Дайзард: «Техніка у розвитку перейшла деякий поріг, після якого немає зворотного шляху. Це почуття різко посилюється від неухильного нагромадження більш серйозних проблем – зменшення енергетичних ресурсів, забруднення навколишнього середовища, – де технологія виступає швидше як причина проблем, ніж як засіб їх вирішення. Взяті разом всі ці проблеми виглядають аж ніяк не як незначні перешкоди на нашому шляху, а як кінцевий результат серйозного порушення соціально-економічної рівноваги» (14).



Карл Ясперс

Майже те саме хвилює Карла Ясперса (40) в його аналізі сутності сучасної техніки: «сьогодення являє собою катастрофічне збіднення у сфері духовного життя, людяності, любові та творчої енергії; і лише одне – успіхи науки та техніки – справді становить його велич у порівнянні з усім попереднім». Незважаючи на це, Ясперс вказує на те, що «проникливих людей з

давніх-давен охоплював жах перед технічним світом, жах, який, по суті, не був усвідомлений ними». І для цього відчуття філософ знаходить пояснення: «Техніка робить існування всіх залежним від функцій сконструйованого нею апарату. І якщо апарат перестає діяти, то комфортне життя миттєво змінюється найбільшими, раніше невідомими лихами. Тоді людина виявляється кинутою на волю долі значно більшою мірою, ніж колишній селянин у його близькому до природи житті». Крім того вчений бачив великі технічні можливості для маніпулювання свідомістю людей: «якщо вичерпні відомості спочатку давали людям духовне визволення, тепер це обернулося на панування над людьми у вигляді контрольованих відомостей. Воля держави може за сучасних засобів комунікації охопити найвіддаленіші області і будь-якої хвилини заявити про себе в кожному будинку». Він робить сумний висновок: «Людина вже не може звільнитися від впливу створеної нею техніки. І цілком очевидно, що у техніці

укладено не лише безмежні можливості, а й безмежні небезпеки» (40). Як у воду дивився філософ-футуролог! Зараз у сьогоденні ми спостерігаємо досконалі технології маніпулювання свідомістю як окремої людини, так і груп людей і навіть всього людства. По всьому світу у віртуальному просторі йде справжня війна за свідомість користувачів і мешканців цього простору. Саме для маніпулювання свідомістю інформаційне суспільство надає великі можливості.



М. Мойсєєв

Як не сумно це визнавати, але збуваються перестороги М. Мойсєєва, який писав: «Уявімо, що вся та грандіозна інформаційна система, яка вже створена на нашій планеті, і потужність якої зростає експоненційно з кожним десятиліттям, виявиться одного разу в руках невеликої групи людей, які переслідують свої корисливі інтереси... У подібній ситуації відбудеться глобальне зомбування планетарного людства... Це буде витончений інформаційний тоталітаризм, який страшніший за будь-які форми тоталітаризму, відомі людству... Антиутопія Оруелла здасться на його фоні різдвяною казкою» (27, с. 85-86).



Мануель Кастельс

На думку відомого дослідника М. Кастельса, «інформаційне суспільство» як суспільство, в якому існує передача знань, існувало завжди, і потрібно запровадити нове поняття для опису того, що відбувається. Такими поняттями на його пропозицію стали «інформаційне суспільство» та «інформаційна економіка», що підкреслюють нову роль

генерування, обробки та передачі інформації як основоположних джерел продуктивності праці та виробництва (16, с. 39).

М. Кастельс перераховує основні характеристики інформаційного суспільства:

1. Інформація є сировиною нової парадигми; перед нами технології впливу на інформацію, а не просто інформація, призначена для впливу на технологію.

2. Всеохопленість ефектів нових технологій. Інформація є інтегральною частиною будь-якої людської діяльності, усі процеси нашого індивідуального і колективного буття безпосередньо формуються новим технологічним способом.

3. Мережева логіка будь-якої системи, що використовує ці нові інформаційні технології. Ця топологічна конфігурація – й мережа – може бути тепер завдяки новим інформаційним технологіям матеріально забезпеченою в усіх видах процесів та організацій.

4. Інформаційно-технологічна парадигма заснована на гнучкості. Конфігурацію нової технологічної парадигми відрізняє її здатність до реконфігурації – тепер можливо поставити правила з ніг на голову, не порушуючи організацію, тому що матеріальну базу організації можна перепрограмувати.

5. Конвергенція окремих технологій в високоінтегрованій системі (16, с.76).

Зараз більшість науковців вважає, що інформаційна цивілізація – це структура суспільства, що складається в даний час на планеті. Вона обумовлена високою продуктивністю праці, причому у всіх сферах життя людини, навіть не пов'язаних з пошуками, обробкою та зберіганням інформації.

Тим не менш, у буденній свідомості під інформаційною цивілізацією розуміють стан суспільства, у якому чільне місце посідають інформація, управління та організація. На практиці це зводиться до таких уявлень, як, наприклад, повсюдне впровадження комп'ютерів, мікропроцесорів та інших технічних засобів передачі, зберігання та переробки сигналів, що несуть інформацію, а також технології їх використання в економіці. При цьому забувають, що, окрім економіки, існують культура, політика, людські стосунки та інші речі, для яких комп'ютеризація може виявитися не благом.

Щодо визначення та змісту інформаційної цивілізації та інформаційного суспільства (деякі автори ототожнюють ці поняття) в науці не існує одностайної думки, хоча вже можна казати про певні і досить вагомні наробки з цієї проблематики.

Е. Смерчевський та його співавтори у статті «Інформаційна цивілізація: сутність феномену та соціально-психологічної адаптації» (34) вказують, що у західній соціології майбутня цивілізація називається «інформаційною цивілізацією», «інформаційним суспільством», «науковим суспільством», «інтелектуальним суспільством», «суспільством знання» тощо. Параметри та сутність інформаційного

суспільства пов'язують з феноменом телекомунікацій: а) переходом з суспільства, що виробляє товари, до суспільства послуг; б) кодифікацією теоретичного знання як центрального джерела інновацій та технологій; в) появою нової інтелектуальної технології як ключового інструмента системного аналізу та теорії прийняття рішень.

Безпосередньо термін «інформаційне суспільство» почав вживатись після публікації експертної групи Європейської комісії з програм інформаційного суспільства. Керував нею М. Бангеманн. «Ті країни, – говорив він, – які першими увійдуть в інформаційне суспільство, набудуть найбільших переваг: вони визначатимуть умови для тих, хто слідуватиме за ними» (39, с. 27).

Багато дослідників доводить, що сучасний етап розвитку людства є перехідним від суспільства індустріального до інформаційного, С. Мартинюк, наприклад, спирається на наступні аргументи:

1. Здійснення наукової революції (Див.: 2, 6, 7, 8, 15, 17 та інші). Вона пов'язана із розвитком нових галузей пізнання (синергетикою, кібернетикою тощо) та зміною світоглядної парадигми, включення в яку вірогіднісного стилю мислення докорінно змінює уявлення людини про саму себе, свої можливості, перспективи та місце і роль у загальній еволюції універсуму, створюючи, таким чином, ідеологічні засади не тільки для підвищення інтелектуальних можливостей «середньої» людини, але й сприяючи інтенсифікації інформаційних процесів, що виводить людство на якісно новий етап розвитку;

2. Здійснення інформаційного вибуху, який фіксується фахівцями (Див.:1);

3. Різкий стрибок у розвитку засобів комунікації та обробки інформації (створення комп'ютерів, комп'ютерних

мереж різних рівнів, факсимільного та супутникового зв'язку тощо);

4. Поширення номенклатури інформаційних послуг на інші галузі виробництва («електронні гроші», дистанційне навчання через комп'ютерні мережі тощо);

5. Переорієнтація економіки на обслуговуюче виробництво, пов'язане із здійсненням інформаційних взаємодій;

6. Зростання ролі духовного виробництва у суспільному житті – науки і культури, акцентування на розвиток яких стає передумовою формування інформаційного суспільства як початкового етапу інформаційної цивілізації;

7. Швидкий розвиток інформаційних технологій як засобу управління громадською свідомістю (виборчі, рекламні технології, нейролінгвістичне програмування, політичні та PR-технології та інші у соціальній сфері);

8. Інтеграція держав, створення та укріплення глобальних зв'язків, у тому числі інформаційних, економічних, культурних, що створює додаткові можливості для вільного циркулювання інформації різного роду у межах світового співтовариства (введення загальноєвропейської валюти «євро», створення спільних підприємств, міжнародних організацій ЮНЕСКО, ООН, Інтерпол, міжнародних фондів тощо).

Деякі науковці (Р. Абдеев (1), А. Ракитов (30), Д. Белл (5), Е. Тоффлер (35), У. Дайзард (14) вважали, що ХХІ століття буде століттям глобальної інформатизації, і передрікали вступ людства до інформаційної цивілізації, що сприятиме розумовому розвитку людини. Але, я думаю, що розумовий розвиток не виключає духовної і етичної деградації. Висока освіченість при відсутності моральних і духовних принципів надзвичайно небезпечна як для суспільства, так і для природи. Темпи розвитку культури і етичної досконалості людини і людства повинні випереджати темпи розвитку техніки. Тому

етичний вимір планетарного виховання постає як одне з його головних завдань. По суті, мораль в її загальнолюдському розумінні повинна стати стрижнем всього планетарного виховання.

Глобалізація робить доступною інформацію про культурні події у всьому світі. На мій погляд, подальше розширення можливостей отримання різноманітних відомостей про політичні, економічні, культурні події має не тільки найближчі наслідки (ухвалення рішень по сьогоденних ситуаціях, реагування на зміну параметрів розвитку того чи іншого регіону планети в контексті власного розвитку), але і віддалені, стратегічні. З таких віддалених наслідків видаються найбільш значущими поступове і неухильне єднання людства не тільки в економічному, політичному, культурному просторі, але і в просторі свідомості кожної окремої людини. Вже зараз ступінь прилучення свідомості окремої особи до справ і проблем людства в цілому значно вище ніж, скажімо, 20-30 років тому.

Абсолютна більшість науковців пов'язує прихід інформаційного суспільства з кількома факторами. По-перше, це зростання обсягів інформації, з якими людині доводиться мати справу; по-друге, підвищення престижу освіти; по-третє, зростання цінності інформації в процесах управління та виробництва; по-четверте, підвищення значення теоретичного знання та науки; по-п'яте, початок формування багатомірної особистості.

С. Мартинюк дає робоче визначення інформаційного суспільства як суспільства, де пріоритетного розвитку отримують комунікації та духовне виробництво, а отже домінують інформаційні зв'язки між суб'єктами діяльності. Вона вважає, що пріоритетний розвиток духовної сфери та комунікацій стає лише способом переходу до інформаційної

цивілізації, як нового типу зв'язку між людиною та суспільством, початковим етапом її формування (25, с. 35).

С. Мартинюк дає також визначення інформаційної цивілізації. Це – такий тип організації соціального життя людини, такий спосіб відтворення її соціальності, при якому домінуючою цінністю стає інтелект і духовний розвиток людини, а визначальними факторами розвитку техніки та виробництва – інформація та знання. Це означає, що інформаційного характеру набувають усі зв'язки, які виникають між людиною та суспільством, відображаючи загальноцивілізаційну спрямованість розвитку людської спільноти (25, с. 35).

На сьогоднішній день надзвичайно зросли можливості збільшення обсягу накопиченої інформації, прискорився процес її обробки і вже є здійсненою майже миттєва передача її в будь-яке місце планети. Це є ключовим моментом процесу глобалізації. Комплекс процесів, що включає до себе як причини, так і наслідки цього явища, стали називати інформаційною революцією. Її суттю є інформатизація суспільства – особливий соціально-історичний процес стрімкого збільшення виробництва і розповсюдження всіх видів суспільної і соціально значущої інформації, необхідної для вирішення економічних, правових, політичних, культурних, соціальних і інших задач. Цей процес спричиняє собою ряд суттєвих змін в масовій та індивідуальній свідомості.

Оскільки інформаційна революція носить глобальний планетарний характер, вона відкриває нові можливості для формування колективного розуму, становлення глобального планетарного інформаційного суспільства. «Я визначаю інформаційне суспільство, – пише М. Моїсеев, – як суспільство, в якому колективний Інтелект (Колективний Розум) грає в його функціонуванні роль, аналогічну тій, яку грає розум людини в її організмі, тобто сприяє розвитку суспільства і подоланню все

зростаючих труднощів. І діє на благо всього людства, формуючи новий гомеостаз!» (26, с. 86.). Він же вказує на незаперечну позитивну роль процесу глобалізації: «швидкість розвитку знань росте не тільки із зростанням числа людей, задіяних в творчому процесі, але в ще більшому ступені – з інтенсивністю інформаційних обмінів. Ізоляція окремого розуму і окремих груп людей має неминучим наслідком втрату знань і деградацію народу» (26, с. 87).



Ракитов А.І.

На думку А. Ракитова (30, с. 32-33) суспільство вважається інформаційним, якщо:

- будь-який індивід, група осіб, підприємство чи організація в будь-якій точці країни та у будь-який час можуть отримати за відповідну плату або безкоштовно на основі автоматизованого доступу та систем зв'язку будь-яку інформацію та знання, необхідні для їх

життєдіяльності та вирішення особистих та соціально значущих завдань;

- у суспільстві виробляється, функціонує та доступна будь-якому індивіду, групі чи організації сучасна інформаційна технологія;

- є розвинені інфраструктури, що забезпечують створення національних інформаційних ресурсів в обсязі, необхідному

для підтримки науково-технологічного та соціально-історичного прогресу, що постійно прискорюється;

- відбувається процес прискореної автоматизації та роботизації всіх сфер та галузей виробництва та управління;

- відбуваються радикальні зміни соціальних структур, наслідком яких є розширення сфери інформаційної діяльності та послуг.

Йому вторить Г. Громов, який вважає, що симптомами, що свідчать про початок століття інформації, є: – швидке скорочення часу подвоєння обсягу накопичених наукових знань; – перевищення матеріальних витрат на зберігання, передачу та переробку інформації аналогічних витрат на енергетику; – можливість вперше реально спостерігати людство з космосу (13, с. 19-20).

Оскільки всі ці ознаки вже присутні в нашому житті, можна з повним правом вважати, що ми живемо в столітті інформації.

А. Ракитов писав, що перехід до інформаційного суспільства передбачає перетворення виробництва та використання послуг та знань на найважливіший продукт соціальної діяльності, причому питома вага останніх зростатиме. Головною метою такого суспільства є забезпечення правових та соціальних гарантій того, що кожен член, перебуваючи у будь-якому місці та у будь-який час, зможе отримати будь-яку інформацію. А критерієм розвитку такого суспільства можуть бути кількість та якість наявної в обробці інформації, її ефективна передача та переробка, а також доступність інформації для кожної людини (31, 32, 33). Отже, з метою оцінки розвитку суспільства затверджується в якості провідного інформаційний критерій, де як базова ознака виділено доступність інформації.

Можна виділити кілька характерних рис інформаційного суспільства:

1. Головним економічним ресурсом у світі стає інформація. За темпами розвитку та часткою ВВП на першому місці опиняється інформаційний сектор.

2. Система освіти та наука є прикладом розвиненої інфраструктури, яка, в свою чергу, може забезпечити створення необхідних інформаційних ресурсів.

3. Наразі будь-який індивід може отримати доступ до будь-якої інформації, це забезпечує інформаційне суспільство. Інформація сьогодні є предметом масового споживання.

4. На основі технологічної конвергенції відбувається формування єдиної інтегрованої інформаційної системи.

Ніщо так не втілює ідею доступності інформації, як ідея всесвітньої мережі або Інтернету, мережі, що оплутує всю планету.

Інтернет став одним з символів і, в той же час, головних інструментів інформаційного суспільства. Розвиваючись надзвичайно швидко, він став невід'ємною частиною нашого життя. Кожен мешканець нашої планети (принаймні, в містах) так чи інакше має справу з Мережею. Хтось шукає там пригод, хтось працює, хтось сподівається на необхідну інформацію і тому подібне.

Існують різні версії про конкретні дати виникнення Інтернету. М. Кастельс, наприклад, вважає, що це сталося у 1969 р., коли Advanced Research Project Agency Міністерство оборони США створило електронну комунікативну мережу, яка пізніше перетворилася на Інтернет. Коли вона стала надбанням університетів, поширення цієї мережі виявилось вирішальним фактором для розвитку електронної комунікації у всьому світі (16).

Інтернет переріс у своєрідну кібернетичну модель світу, здатну задовольнити багато потреб: зберігати та передавати інформацію, а також досвід у всіх його видах (навички, вміння, соціальний та історичний досвід тощо); керувати та

маніпулювати поведінкою людини; формувати новий ілюзорний світ символів паралельно з існуючим реальним.

З сучасної точки зору – Інтернет є семіотичним (знаковим) опосередкуванням дійсності, будучи найбільш удосконаленим на даний момент інструментом і знаряддям праці. «Основи Інтернету – мережі, що об'єднують комп'ютер, основи комп'ютера – бінарні мікрочіпи та знакові периферійні пристрої» (10). Знаки і семіотичні системи, що постійно ускладнюються, ведуть до розвитку вищих психічних функцій, відповідно до теорії Л. Виготського.

На думку філософа Б. Кутелія: «Інтернет, яким би важливим він не здавався, лише приватний предмет. Він важливий тому, що є знаковим стосовно тієї реальності, яку ми позначаємо як віртуальну та відкрити завдяки йому. Але він не дорівнює тій реальності, яку ми відкрили через нього» (21, с. 24).

Інтернет, з одного боку, – засіб соціальної комунікації, що сприяє процесу глобалізації, з іншого – засіб відкриття віртуального середовища, найбільш сприятливого для подальшого розвитку людства (20, с. 25), а з третього – плід інтелектуальної діяльності колективного людського генія, інструмент та знаряддя праці.

Психолог у сфері комунікації в мережі Інтернет І. Шабшин виділяє такі характеристики Інтернету як засобу масової комунікації:

- відсутність централізованої організаційної структури. Простір Інтернету не має одноосібного власника, відповідно відсутній тотальний контроль та цензура;

- висока швидкість розповсюдження інформації. Щойно інформація з'являється в мережі, вона відображається на пошукових сайтах (Google, Yahoo), де може бути запозичена іншими сайтами, а як наслідок – розтиражована електронними (телебачення) та друкованими (преса) виданнями;

- розповсюдження інформації мережевим способом, аналогічно пліткам. Опублікувавши інформацію в Інтернеті, неможливо відслідкувати процес її поширення, оскільки він не лінійний, а за механізмом нагадує рух у натовпі;

- інтерактивність комунікації, коли учасники можуть вступати в діалог та отримувати зворотній зв'язок у умовах реального часу. До того ж, аудиторія може поділитися за сферами інтересів чи вподобань, отримувати повідомлення лише за обраною тематикою, а як наслідок – обговорювати ці повідомлення (38).

До загальних особливостей спілкування в мережі Інтернет І. Шабшин відносить:

- анонімність, де кожен користувач має змогу спілкуватися анонімно, не вказувати жодні дані стосовно своєї статі, віку, біографії тощо. Ця особливість дає змогу уникнути витоку приватної інформації, забезпечує комфорт у спілкуванні. Водночас, існує можливість створення альтернативних особистостей, репрезентації часткової або покращеної версії «я»;

- фізичну відсутність, яка в поєднанні з анонімністю, дозволяє учасникам комунікації фантазувати стосовно співбесідника, наділяти його певним зовнішнім виглядом та соціальним статусом. Також можливий варіант представлення недостовірної інформації кожним з учасників комунікації;

- своєрідне протікання процесів міжособистісного сприйняття у зв'язку з відсутністю невербальної інформації. У цьому випадку учасники комунікації звертаються до засобів стереотипізації, намагаються віднайти у співбесіднику певні конкретні якості;

- нерегламентованість поведінки – у зв'язку з відсутністю чітких та визначених правил поведіння в мережі, учасники комунікації мають змогу спілкуватися неформально, ігнорувати повідомлення, видаляти контакти. Часто стиль спілкування

користувача в Інтернеті відрізняється від його повсякденного стилю живого спілкування, він стає найчастіше вільним, інколи грубим, з використанням нецензурної лексики та образ в сторону інших учасників комунікації;

- компенсаторну віртуальну емоційність – оскільки емоційне вираження є ускладненим в мережі, для компенсації використовуються спеціальні знаки для передачі емоцій (смайли) або ж емоції передаються описово;

- використання різних способів самопрезентації (анкети, персональні сторінки чи сайти) (38).

У статті О. Войскунського «Метафори Інтернету» Інтернет постає як: загальнодоступна бібліотека; настільне видавництво; середовище обміну електронною поштою; середовище асинхронних обговорень; середовище синхронних чатів; середовище групових рольових ігор; середовище «метасвітів»; середовище, що об'єднує інтерактивне відеозображення разом із передачею голосових повідомлень (11).

Можна припустити, що Інтернет-технології не просто надають нові можливості комунікації, але й породжують особливий культурний простір, в якому суб'єкт залучається до нових видів діяльності і отримує у своє розпорядження зброю, що опосередковує процес формування образу «Я» (37, с. 113).

Як стверджує О. Войскунський, інформаційне середовище, поряд із природним, просторово-географічним, соціальним, культурним, ландшафтно-архітектурним та ін. – відіграє все більш значну роль у професійній діяльності та в повсякденному житті сучасної людини (12, с. 1 з 8).

Поява нового виду техніки, що створює новий вид простору, природно, змушує перебудовуватися свідомість людини, змінюється технічна, технологічна світоглядна картина сприйняття всього навколишнього та самої себе.

Технологічний фактор у цьому відношенні необхідно розглядати як, по суті, світоглядний фактор.

Мережа створює не тільки нові форми відчуження та самовідчуження людини, але й створює всі можливі умови для утворення форм вільного самовираження людини, її спільноти, окремих малих та великих груп та субкультур, для творчого розвитку людини, дає гарантію групам та індивідам на вільну публічність за дотримання своїх свобод та прав іншого, встановленої анонімності та близькості, а це означає, переміщує людину в нове просторове поле, пов'язане як труднощами, небезпеками, так і гарантіями її безпеки та спокою. Інтернет започаткував нову парадигму розумових операцій – мережеве мислення (або так зване NET-мислення).

Розглядаючи мережу як найважливіший соціально-антропологічний феномен сучасного суспільства, можна сказати, що він задає напрям і стиль мислення людині, її вчинкам, перетворює сферу діяльності, змінює дії суспільства та оточення людства в цілому.

Мережеве мислення на сучасному етапі його розвитку має ряд характерних рис, поєднаних насамперед із розширенням просторового сприйняття та безмежним доступом до необмеженої кількості різноманітної інформації: - пошук інформації займає мінімальний час, що максимально наближено до безпосереднього темпо-ритму мислення людини; - доступ до безмежного потоку інформації, даних ресурсів мережі значно полегшує запам'ятовування та зберігання інформації у пам'яті людини; - будь-який користувач мережі може у реальному часі взяти участь у масовій комунікації; - пробудження почуття внутрішньої свободи особистості. Інтернет спілкування для всіх стає доступним і рівним; - кожна людина здатна висловити свою думку, вказати на помилку, розділити свої враження з оточуючими. Це створює культ суб'єктивної публічності

людини; - створення мережевих структур об'єднує всіх учасників мережі в цілісний організм за відсутності центру; - велике скупчення людей дає можливість дотримуватися анонімності, а отже, мати особисту безпеку комунікантів.

Таке принципове трансформування умов отримання знання природним чином впливатиме на мислення людини, послаблюючи одні властивості та розвиваючи інші (22, с. 174) .

Деякі філософи вважають, що людина несподівано опинилась у новій сфері набутого віртуального буття. Сучасна людина в мережевому просторі набула статусу, по суті, віртуальної людини. І сама собою дана ситуація змушує її переосмислити як минуле, так і сьогодення, а особливо майбутнє (19).

Інтернет пропонує своїм користувачам кілька видів діяльності у кіберпросторі, що відповідають їх особистим особливостям та інтересам:

- розміщення домашніх сторінок з можливостями спілкування на рівні автокомунікацій та дискусій;
- участь в інтернет-конференціях, форумах;
- ділове та особисте листування;
- навчання у віртуальних освітніх закладах;
- вивчення іноземних мов, методів техніки скорочитання, техніки друку;
- самвидав (тобто будь-хто може поділитись зі світом своєю творчістю) тощо.

Н. Чудова вказує ще на один важливий момент, що приваблює користувачів Інтернету. Це – можливість анонімності та надягання на себе будь-якої маски (інший вік, ім'я, місце проживання, біографія, навіть інша стать) (37, с.116), що стирає рівні спілкування за расовими, мовними, соціальними, релігійними, тілесними ознаками. Це дуже приваблює молодь, бо в цей період життя людина часто бажає

виглядати дещо іншим, ніж вона є, надягати на себе різні маски та «жити» не своїм життям.

Що дуже важливо – Інтернет, на думку молодих людей, – необхідне, найкраще та найбільше джерело інформації з існуючих. Вони вважають, що в Мережі можна знайти відповідь на будь-яке питання, задовольнити будь-який інтерес. Тому вони в масі своїй не люблять читати паперові книги, взагалі читати не люблять, а віддають перевагу коротким відеороликам (зараз їх дуже багато на будь-який смак). Це неабияка загроза для інтелектуального розвитку молодого покоління, і про її наслідки я скажу пізніше.

Молодь стає частиною кіберсвіту й у ньому знаходить собі приятелів. Саме тут їх розуміють (або їм так здається), приймають, вони стають відомими й навіть видатними. Проте такі зв'язки та відносини в цілому досить дрібні, і ті, хто навчився вибудовувати виключно віртуальне спілкування, можуть потім мати проблеми з побудовою реальних зв'язків із людьми в реальному світі.

Є ще одна риса Інтернету, яка не може бути схарактеризована ні однозначно позитивно, ні однозначно негативно. Тут дуже важко (якщо можливо взагалі) впровадити централізований контроль чи цензуру (хоча спроби це зробити час од часу здійснюються, як правило, невдало). До відверто негативних наслідків користування Мережею спостерігачі відносять зростання кількості плагіату, неформальних угруповань, спад суспільної активності людини, що призводить до непоправних змін у її психіці, способі сприйняття реального світу.

В той же час, завдяки Інтернету молодь має доступ до різноманітних думок, які сьогодні й формують картину світу. Інтернет став місцем для зустрічей і комунікації зі знайомими та місцем розваг (Е-мейл, Інтернет-співтовариства, Ігс, чати, Usenet, дискусійні форуми тощо) (29). Тобто, на мою думку,

саме Інтернет є могутнім засобом поступової демократизації суспільства. Він є породженням демократії і, в той же час, стимулом для її розвитку.

З філософської точки зору простір Мережі можна розглядати як певну нову форму соціального розуму з усіма її перевагами та водночас відповідними недоліками. Він породжує нові множинні діалогічні структури глобального дискурсу, які в умовах формування глобалізму інформаційного, економічного, культурного, політичного виступають як основні лінії взаємозв'язку та взаємодії. Плюс до цього додається фактор штучного інтелекту, який також починає породжувати нові типи взаємозв'язку свідомості людини та тих програмних продуктів, які починають діяти в сучасній соціальній реальності. Рівень складності мережі зростає дуже швидкими темпами, і переважна більшість людей, які утворюють цю цивілізацію, виявляється просто неготовою до її повного і досить правильного розуміння (19).

Крім того, виникає можливість здійснення так званої «референдної демократії» за допомогою інформаційних технологій. Ця демократія передбачає вільний обмін інформацією, що є основою широкого залучення громадськості у політичні процеси. Інформаційна демократія являє собою ефективне й оптимальне втілення новітніх інформаційних та комунікаційних засобів у політичну сферу, засноване на демократичних ідеалах, цінностях і нормах як найбільш прогресивних соціальних досягнень людства.

В західній науці загальноприйнятими вже є терміни Е-демократія чи теледемократія, тобто електронна чи цифрова демократія, яка і є основою більш широкої демократії інформаційної, часто їх навіть ототожнюють, виділяючи всередині цієї теорії такі питання як: електронний уряд (e-governance, e-state та ін.).

Цікаве і достатньо широке визначення Е-демократії дав канадський дослідник Стівен Кліфт: «Е-Демократія являє собою використання інформації і технологій зв'язку і стратегій демократичними акторами (державними інституціями, парламентарями, медіа, політичними організаціями, громадянами/виборцями) у межах політичного й управлінського процесів локальних суспільств, країни в цілому і на міжнародній арені. Багато в чому Е-демократія передбачає, що більш активна участь громадянина стала можливою завдяки Інтернет, мобільному зв'язку та іншим технологіям представницької демократії сьогодні, а також через більш партисипаторні чи прямі форми участі громадянина в рішенні суспільних проблем» (42).

А. Пазюк (28) вважає, що інформаційна демократія являє собою ідеальну гіпотетичну модель політичної складової майбутнього інформаційного суспільства і заснована на цінностях інформації в поєднанні з «соціалізованими» технологіями автоматизації і комунікації, що означають вільний доступ кожного громадянина до будь-якої суспільно-політичної інформації, який стає можливим з використанням політико-інформаційних сервісів; дійсне право та реальна можливість розпоряджатися всіма благами як глобального, так і локального суспільства та брати участь у прийнятті важливих політичних рішень; структура, де завдяки цим самим технологіям забезпечується реалізація рівності всіх перед Законом, та розгортається ефективна система взаємної відповідальності всіх соціально-політичних елементів системи.

Глобальна телекомунікаційна мережа Інтернет є важливим інструментом електронної демократії, що виявляється в тому, що ця глобальна мережа: - сприяє трансформації уявлень про систему прав та баланс цінностей людини; - надає право брати участь у виборах; - є джерелом інформації про кандидатів та виборчі посади; - дає можливості

реалізувати дебати в мережі; - забезпечує право на доступ до державної інформації; - сприяє реалізації права на свободу об'єднання з іншими людьми; - представляє собою вільну комунікацію; - надає умови для створення і поширення будь-якої інформації; - сприяє покращенню ефективності діяльності будь-якої громадської організації і окремих осіб; - виступає як засіб поширення інформації, якщо це неможливо іншими засобами; - є інструментом демократизації суспільств і захисту прав і свобод людини незалежно від кордонів (28).

Виходячи зі своїх реальних можливостей та теоретично не обмежений зазіханнями певних політичних сил (хоча час од часу такі спроби здійснюються), Інтернет виступає як цінність демократії, оскільки сприяє реалізації демократичних ідеалів у суспільному плані та вільній комунікації в індивідуальному.

Теорія (і все більше – практика) інформаційної демократії здобуває все нових прихильників, формуючи тим самим те співтовариство, що вже сьогодні стає основою майбутнього когнітаріату – нової еліти інформаційного суспільства. Можливості цього суспільства дуже великі, а їхній політичний елемент являє собою реалізацію політичного ідеалу багатьох століть – ідеалу стійкого гуманістичного демократичного розвитку, в центрі якого - людина з її інтелектом та адекватною і прогресивною системою цінностей і норм, що складають основу суспільно-природних відносин.

Інформаційна революція - супутник демократизації та неможлива без неї.

Цей процес перетворив світове суспільство на один величезний Всесвіт, наситивши людський лексикон поняттями «світове знання», «світовий розум». Відбувся розпад старих замкнутих структур та їх злиття «в нове, вселенське вмістилище, доступне всім і зобов'язане своїм існуванням усім» (4, с. 254). В той же час інформаційна революція кардинальним розвитком сфери послуг привнесла в людське суспільство культ

сьогодення, підвищення життєвого рівня за всяку ціну і, як наслідок перерахованого, ослаблення моральних норм.

Дуже цікавою проблемою для обговорення є наслідки інформатизації для суспільства в цілому і для кожної людини окремо. Я тільки побіжно торкнувся в цій частині глобальних наслідків цього процесу. При цьому я спираюсь на дослідження різноманітних фахівців, доповнюючи їх висновки своїми міркуваннями.

Всі дослідники однакові в тому, що інформаційна революція є корінним, планетарним переворотом не тільки у телекомунікаційних засобах спілкування, але і взагалі у всій побудові життя людей на планеті. Глибиною свого впливу на життя людей цей переворот не поступається промисловим революціям минулого, а по швидкості викликаних змін, безсумнівно, перевершує їх.

Саме ця швидкість, на мою думку, і викликала до життя термін, що вже став звичним – «шок майбутнього» або «футурошок». Його суть у тому, що швидкість змін, що відбуваються в різних сферах людського життя, настільки велика, що особистість і культура втрачають здатність їх асимілювати. Людина не встигає за зміною, яка примусово нав'язується їй ззовні, і водночас все більше усвідомлює, що її нездатність переламати тенденцію та вилікуватися від «шоку майбутнього» загрожує існуванню виду *Homo sapiens* (23)

Інформатизація освіти є ключовою умовою підготовки фахівців, здатних орієнтуватися у навколишньому світі. У сфері цієї діяльності зазнають смислового наповнення базові завдання освіти. Інформатизація освіти - процес, у якому політичні, соціально-економічні, технологічні та правові механізми тісно пов'язані на основі широкого застосування ПК, засобів, систем колективного та особистого зв'язку.

Що привносить в наше життя новий етап розвитку науки і техніки? Перше, що кидається в очі - це те, що він до

краю загострив усі проблеми і виклики часу, вимагаючи самого високого рівня взаємодії нових технологій з суспільством, людиною, природою. Це стає вже не тільки життєвою необхідністю, а й неодмінною умовою як ефективного застосування цих технологій, так і самого існування суспільства, людини, природи, життя на планеті взагалі.

У 1949 р. побачила світ книга Ж. Фурастьє «Велика надія ХХ століття», що стала прапором буржуазного технократизму (36). На думку Фурастьє, інтенсивний технічний та науковий розвиток відкриває перед людством можливість еволюції у бік створення так званого «наукового суспільства», позбавленого тягара політичних, соціальних, релігійних та інших антагонізмів. На думку вченого, наука і техніка у цьому майбутньому суспільстві стануть основою життєдіяльності як соціального організму як цілого, так і окремих індивідів, які входять до складу цього цілого. У пізніших своїх роботах французький автор стверджує, що завдання науки полягає в тому, щоб унеможливити існування застарілої системи цінностей і поставити фундамент для нової, а це, вважає він, буде пов'язане з виникненням нової космічної релігії, яка стане цілющим початком, що пронизує всю тканину майбутнього «наукового суспільства».

Та ж сама думка пропонувалася у працях американського соціолога Д. Белла, який пророкував майбутнє «нове суспільство», побудоване структурно і функціонально в прямій залежності від науки і техніки. Д. Белл, вважаючи, що у цьому, як він його назвав, «постіндустріальному» суспільстві визначальними стануть, зрештою, різні види використовуваного економікою наукового знання, і тому головною проблемою стане організація науки. Відповідно до цього, «постіндустріальне суспільство», по Беллу, характеризується новою соціальною структурою, що базується не так на відносинах власності, як на знаннях і кваліфікації. У

книзі «Культурні протиріччя капіталізму» (41) проголошені раніше ідеї Белл доводить до розриву між економікою та культурою відповідно до концепції «роз'єднаності сфер».

З. Бжезінський у своїй книзі «Між двома століттями: роль Америки в добу технотроніки» (3) стверджує, що постіндустріальне суспільство стає технотронним тоді, коли техніка та електроніка починають безпосередньо впливати на різні сторони життя суспільства, його звичаї, соціальну структуру та духовні цінності. Саме це ми зараз і спостерігаємо, і не тільки спостерігаємо, але й активно живемо саме в такому суспільстві.

Наслідки такого стану речей можна вважати неоднозначними. Є серед них і позитивні, є й негативні. Член Національної ради з економічного розвитку Я. Бенсон і соціолог Дж. Мойд певні, що «швидкі технологічні зміни, що розгортаються в умовах вільного ринку, тягнуть за собою надмірні економічні, соціальні, особистісні витрати з боку тієї частини суспільства, яка найменше здатна їх витримати». Я думаю, що науковці мали на увазі найменш захищені верстви населення, у яких немає грошей для того, щоб придбати новітні гаджети, вже не кажучи про сплату за навчання ними користуватися. Крім того, є люди, які, на мою думку, просто нездатні до швидкого та якісного освоєння нових технологій. У мене є чисто інтуїтивна гіпотеза, не підкріплена ніякими фактами, чи матеріалами досліджень. Полягає вона в тому, що у кожної людини є своя стеля навчання, вище якої для неї починається не навчання, а страждання. Для когось це – початкова школа, для когось – середня, для когось – вища. Є група людей, для яких такої стелі не існує взагалі, але їх, на жаль, меншість.

Науковці вважають, що одним із критеріїв переходу суспільства до постіндустріальної і надалі до інформаційної стадії розвитку може бути відсоток населення, зайнятого у

сфері послуг: якщо у суспільстві понад 50% населення зайнято у сфері послуг, настала постіндустріальна фаза його розвитку; якщо суспільстві понад 50% населення зайнято у сфері інформаційних послуг, суспільство стало інформаційним.

Крім того, симптомами і, водночас, наслідками настання доби інформації виступають: швидке скорочення часу подвоєння обсягу накопичених наукових знань; перевищення матеріальних витрат на зберігання, передачу та переробку інформації аналогічних витрат на енергетику; можливість вперше реально спостерігати людство з космосу (рівні радіовипромінювання Сонця та Землі на окремих ділянках радіодіапазону зблизилися) (13, С. 19-20).

Оскільки ці всі ці ознаки вже присутні в нашому житті, можна вважати, що інформаційна революція відбулася.

Стрижнем інформаційної революції я вважаю процес глобальної інформатизації суспільства. Найбільш повним є погляд на інформатизацію як «системно-діяльнісний процес оволодіння інформацією як ресурсом управління та розвитку за допомогою засобів інформатики з метою створення інформаційного суспільства і на цій основі - подальшого продовження прогресу цивілізації».

На думку ряду авторів, процес інформатизації включає три взаємопов'язані процеси: 1. медіатизацію (від лат. *mediatus* – що виступає посередником) – процес удосконалення засобів збирання, зберігання та поширення інформації; 2. комп'ютеризацію – процес удосконалення засобів пошуку та обробки інформації, а також, 3. інтелектуалізацію – процес розвитку можливості сприйняття та породження інформації, тобто. підвищення інтелектуального потенціалу суспільства, включаючи використання засобів штучного інтелекту.

Інформатизацію суспільства в принципі треба трактувати як розвиток, якісне вдосконалення, радикальне посилення за допомогою сучасних інформаційно-технологічних когнітивних

засобів (від лат. *cognitio* – знання, пізнання) соціальних структур та процесів. Інформатизація має бути «зливою» з процесами соціальної інтелектуалізації, що суттєво підвищує творчий потенціал особистості та її інформаційного середовища. Тим більше, що за оцінками інституту МакКінсі, у найближчі роки значно впливатиме на глобальну економіку поширення мобільного Інтернету та Інтернету промов, автоматизація рутинної інтелектуальної роботи, хмарні технології, просунута робототехніка, 3D друк тощо. Ці зміни знищать цілі галузі та професії, особливо ті, які не потребують високої кваліфікації (43).

Посилання:

1. Абдеев Р.Ф. Философия информационной цивилизации. – М.: ВЛАДОС, 1994. – 336 с.
2. Алтухов В.Л. Философия многомерного мира // Общественные науки и современность. – 1992. – №1. – С. 15-27.
3. Бжезинский Збигнев. Между двумя веками: роль Америки в эру технотроники. / пер. с англ И. М. Максимовой. – М.: Прогресс, 1972. – 308 с.
4. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество: Опыт социального прогнозирования: Пер. с англ./ Д. Белл; Под ред. В.Л. Иноземцева. – М.: Academia, 1999. – 956 с.
5. Белл Д. Социальные рамки информационного общества // Новая технократическая волна на Западе / Под ред. П.С. Гуревича. – М.: Прогресс, 1986. – С. 330-415.
6. Бех В.П. Генезис соціального організму країни. – Запоріжжя: Просвіта, 2000. – 288 с.
7. Бех В.П. Социальный организм. – Запорожье: РА «Тандем-У», 1998. – 186 с.
8. Бех В.П. Человек и Вселенная. – Запорожье: РА «Тандем-У», 1998. – 144 с.
9. Васильев Р.Ф. Охота за информацией. М.: Знание, 1973. - 261 с.

10. Войскунский А. Исследования Интернета в психологии / А. Войскунский. – URL: <http://cyberpsy.ru/articles/vojskunskij-a-e-issledovaniya-interneta-v-psihologii/>
11. Войскунский А.Е. Метафоры Интернета/ А.Е. Войскунский// Вопросы философии. – 2001. – № 11. – С. 64-79.
12. Войскунский А.Е. Психологические исследования феномена Интернет-аддикции / А.Е. Войскунский. – URL: <http://cyberpsy.ru/articles/vojskunskij-psihologicheskie-issledovaniya-fenomena-internet-addiktzii/>
13. Громов Г.Р. Очерки информационной технологии. М.,1993, – 336 с.
14. Дайзард У. Наступление информационного века // Новая технократическая волна на Западе / Под ред. П.С. Гуревича. – М.: Прогресс, 1986. – С.35-38.
15. Добронравова И.С. Синергетика: становление нелинейного мышления. – К.: Либідь, 1990. – 147 с.
16. Кастельс М. Информационная эпоха: Экономика, общество и культура: Пер. с англ./ М. Кастельс; Под науч. ред. О.И. Шкаратана. – М.: ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
17. Князева Е.Н., Курдюмов С.П. Антропный принцип в синергетике // Вопросы философии. – 1997. – №3. – С. 62-79.
18. Колин К.К. Фундаментальные основы информатики: Социальная информатика: Учеб. пособие для вузов/ К.К. Колин. – М.: Акад. Проект; Екатеринбург: Деловая книга. – 2000. – 350 с.
19. Колмаков В.Ю. Нейросоциум// Человек цифровой цивилизации (коллективная монография) / Исследовательский Центр современных гуманитарных технологий при СибГТУ, Красноярское отделение Российского философского общества, Сибирский институт проблем глобализации / Ответственный редактор выпуска Колмаков В.Ю. – Красноярск, 2009.
20. Коул М. Культурно-историческая психология: Наука будущего: Пер. с англ./ М. Коул; Науч. ред. О.В. Квасова. – М.: Кантоцентр, 1977. – 431 с.
21. Кутелия Б.Н. Виртуальная terra incognita/ Б.Н. Кутелия// Информационное общество. – 2001. – № 1. – С. 24-26.

22. Маклюэн Г.М. Понимание медиа: внешние расширения человека/ Г.М. Маклюэн // Центр фундаментальной социологии. Перевод с английского В. Г. Николаева. М.: Канон-пресс, 2003. – 464 с.
23. Максименко В.С. «Компьютеризация воскресила мечту о господстве над миром в новом веке, запад не захочет делиться энергией, но никого не обделит вниманием». – М., 2003. – С. 1-3.
24. Мартин Дж. Телематическое общество. Вызов ближайшего будущего // Новая технократическая волна на Западе / Под ред. П.С. Гуревича. – М.: Прогресс, 1986. – С. 371-391.
25. Мартинюк С. Генезис інформаційної цивілізації. – Запоріжжя: Просвіта, 2002. – 192 с.
26. Моисеев Н.Н. Судьба цивилизации. Путь разума. – М.: Изд-во МНЭПУ, 1998. – 228 с.
27. Моисеев Н.Н. Судьба цивилизации. Путь разума. М.: Языки русской культуры, 2000. – 224 с.
28. Пазюк А.В. Інтернет і громадянське суспільство. – К.: МГО Прайвесі Юкрейн, 2002. – 15 с.
29. Пшитомська Алісія. Сучасне покоління дітей цифрової епохи. – URL: <https://osvita.ua/school/method/42864/>
30. Ракитов А.И. Философия компьютерной революции. – М.: Политиздат, 1991. – 286 с.
31. Ракитов А.И. Наш путь к информационному обществу /А.И.Ракитов // Теория и практика общественно-научной информации. - М.: ИНИОН РАН, 1989.
32. Ракитов А.И. Новый подход к взаимосвязи истории, информации и культуры: пример России /А.И. Ракитов //Вопр. философии. - 1994. – № 4. – С. 14-34.
33. Ракитов А.И. Информация, наука, технология в глобальных исторических изменениях /А.И. Ракитов. – М., 1998. – 104 с.
34. Смеричевский Э.Ф., Фофанова Л.В., Клевец Л.Н., Клевец Г.В. Информационная цивилизация: сущность феномена и социально-психологической адаптации – URL: <http://iai.dn.ua/ u/iai/dtp/CONF/8/articles/sec5/s5a25.html>
35. Тоффлер О. Третья волна // США: экономика, политика, идеология. – 1982. – № 7 – 11. – С.79-82.

36. Фурастье Ж. Великая надежда XX века. – М.: Наука, 2001. –183 с.
37. Чудова Н.В. Особенности образа «Я» «Жителя Интернета»/ Н.В. Чудова// Психологический журнал. – 2002. – Т. 23. – № 1.
38. Шабшин И. О психологических феноменах и особенностях коммуникации посредством Интернета [Электронный ресурс] / И. И. Шабшин // Московский психотерапевтический журнал. – 2005. – URL : http://zhurnal.lib.ru/s/shabshin_i_i/internet.shtml
39. Шрайберг Я.Л. Современные тенденции развития библиотечно-информационных технологий: Ежегод. докл./ Я.Л. Шрайберг //Научные и технические библиотеки. – 2002. – № 1. – С. 25-47.
40. Ясперс К. Современная техника // Новая технократическая волна на Западе / Под ред. П.С. Гуревича. – М.: Прогресс,1986. – С. 119-146.
41. Bell D. The cultural contradictions of capitalism. – N.Y.: Basic Books, 1976.
42. Clift Steven. E-Government and Democracy Report – URL: <http://www.publicus.net/e-government/>
43. The Fourth Industrial Revolution: what it means, how to respond. – URL: <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/>

2. Теорія поколінь та її значення для педагогіки

Коли технології замінять живе спілкування,
ми отримаємо покоління ідіотів
Альберт Ейнштейн



Кінець ХХ століття ознаменувався переходом до постіндустріального суспільства, суспільства послуг, інформаційних технологій. «Людський капітал» в цьому суспільстві стає ключовим ресурсом розвитку економіки провідних світових держав. Академік М. Моїсєєв ще в 1990-ті роки писав: «Людство підійшло до порогу, за яким потрібні... і нові знання, і нова система цінностей» (8, с. 172-173).

В останнє десятиліття ХХ – на початку ХХІ століття у житті землян відбулася знаменна подія. На тлі розпаду СРСР, численних воєнних конфліктів, зубожіння населення (і не

тільки в нашій країні), політичних, економічних, соціальних, екологічних, культурних криз ця подія залишилася майже непоміченою. Між тим, вона має не менш (а може й більше) значення для подальшої долі нашої цивілізації, ніж усе те, що їй передувало та було супутнім.

Цією подією є поява так званого «цифрового покоління». Про новизну цього явища свідчить, до речі, те, що досі немає його сталої дефініції та назви. Одні називають це покоління «І-поколінням» або «І-генерацією», інші застосовують назву «покоління гаджетів» тощо.

Саме тоді стало ясно, що відбувається унікальна ситуація: зростає покоління, яке не застало цю планету без Інтернету, мобільних пристроїв та стану «завжди на зв'язку». А виховується це покоління тими, хто ріс без постійного доступу до мережі, без Вікіпедії як кіберпротезу для пам'яті і без розваг, що ллються з кожної праски.

Покоління дітей, народжених наприкінці 1990-х років та пізніше, з раннього дитинства опинилися в умовах цифрового, комп'ютерно-орієнтованого, мобільного та переважно віртуального середовища. Не дивно, що саме це покоління теж дуже часто називають цифровим (13). А ще – поколінням Z, центеніалами, цифровими аборигенами та художниками. У науковий та буденний обіг введено ще певний набір близьких за змістом понять, що позначають цифрове покоління: покоління двохтисячних, «корінні цифрові», мережне покоління (millenials, digital natives, net generation). Я буду називати це покоління «цифровим», бо назва «покоління Z» в умовах російсько-української війни викликає цілком виправдані негативні асоціації.

Як відомо, покоління є сукупністю індивідів, які народилися і дорослішали в певний час. Важливим при цьому є уявлення, що на формування людей, що становлять покоління, вплинули події або тренди певного історичного періоду, що

мають свої специфічні особливості (14, с. 247). М. Глотов визначає покоління як «соціально-демографічну та культурно-історичну спільність людей, що об'єктивно складається, людей, об'єднаних межами віку та загальними умовами формування та функціонування в конкретно-історичний період часу» (4, с. 42). У глосарії до своєї книги американські дослідники Хоу і Штраус визначають «покоління» як «когортну групу, часова тривалість якої наближається до тривалості фази життя, межі якої фіксовані особистістю однолітків» (44, р. 429).

Тобто, покоління – це група людей, народжених у певний віковий період, які зазнали впливу одних і тих самих подій та особливостей виховання, зі схожими цінностями. Ми цих цінностей не помічаємо, вони діють непомітно, але багато в чому визначають нашу поведінку: як ми спілкуємося, як вирішуємо конфлікти і будуємо команди, як розвиваємося, що і як купуємо, що мотивує, як ставимо цілі і керуємо людьми.

Вчені-демографи виділяють 8 поколінь сучасного населення світу:

1. Втрачене покоління (Lost Generation) – народжені в 1880-1900 роках.
2. Найвеличніше покоління, покоління споживачів (The Greatest Generation) – народжені в 1901-1924 роках.
3. Мовчазне покоління (Silent Generation) – народжені в 1925-1945 роках.
4. Бейбі-бумери (Baby Boom Generation) – народжені в епоху демографічного вибуху, в 1946-1964 роках.
5. Покоління X (Generation X) – народжені в 1965-1982 роках.
6. Покоління Y, мілленіали (Generation Y) – народжені з 1983 до середини 1990-х років.
7. Покоління Z (Generation Z) – народжені з середини 1990-х до 2010 року.

8. Покоління Альфа – народжені після 2010 року. Передбачається, що так будуть називати представників цього покоління, які народилися до 2025 року.

Розмежування між різними поколіннями за чіткими роками досить умовне. Думки дослідників щодо чітких дат переходу від одного покоління в інше дещо різняться.

Людей, які народилися ще перед Першою світовою війною, прийнято відносити до так званого Lost Generation, або ж «Втраченого покоління». «Найвеличніше покоління» (G.I. Generation) – це ті, хто народився після 1900 року і стали свідками Другої світової. Із 1928-го до 1945-го народилося Silent Generation, або ж «Тихе покоління», також відоме як традиціоналісти. Ще їх називали «книжкові діти». «Тихе або Мовчазне покоління» формувалося за умов небезпечного сталінського повоєнного світу. Тому своє дитинство вони проводили за книгами, уникаючи реальності, поринаючи в зовсім інший ідеальний художній світ. Подібну ситуацію ми спостерігаємо і зараз. Цифрове покоління живе в умовах подолання глибокої економічної кризи, можливого очікування терористичних актів, в умовах зростання інформації про кримінал, нещасні випадки, епідемії. Вони так само, як і покоління-прадіди, шукають можливість почуватися повноцінними вільними особистостями. Світ віртуальної реальності задовольняє цю потребу, для сучасних дітей він стає більш природним та зрозумілим (16).

Із кінця 1940-х до 1964 року почало з'являтися покоління так званих «Бебі-бумерів». Пізніше, у період між 1965 та 1980 роками з'явилося покоління X, а одразу після нього прийшли міленіали, також відомі як покоління Y, яке народилося між 1981 та 1994-2000 роками. Наймолодше покоління сьогодення – це покоління Z (iGeneration, постміленіали), яке почало народжуватися в період між 1995 та 2000 роками, хоча

консенсусу щодо чітких років серед експертів наразі немає. Як я вже зазначав, я буду називати його «цифровим».

Термін «цифрове покоління» був запропонований Марком Пренські, письменником і популяризатором технологій уčenja й освіти, в статті «Digital Natives, Digital Immigrants» (2001). Окрім цього, Пренські називав «цифровими людьми» студентів-абітурієнтів 2000-х. Термін був придуманий по аналогії з англійським словом native, яке в англійській мові означає «корінний житель», «абориген». Таким чином, цифрова людина – це корінний житель цифрового суспільства, або Цифрового Століття, доби цифрових технологій.



Марк Пренські

Пренські стверджував, що на відміну від так званих «цифрових іммігрантів» (digital immigrants — люди, що народилися до початку цифрової епохи), діти, народжені за часів цифрової революції, потребують особливого підходу до навчання та обробляють інформацію зовсім інакше.

Вчені досі не з'ясували, чи відрізняються когнітивні можливості «цифрового покоління» від можливостей «цифрових іммігрантів».

Іншою назвою «цифрового покоління» стало «покоління Z». Буквене позначення поколінь зв'язують з ім'ям журналістки Джейн Деверсон, яка вперше використала вислів «Покоління X» в однойменній книзі про британську молодь, що вийшла друком у 1965 році.

Вільям Штраус і Ніл Хоув



Теорія поколінь, яка й породила ідею генерацій X, Y, Z, з'явилася наприкінці минулого століття. У книзі «Покоління. Історія майбутнього Америки з 1584 по 2069» (29), що була опублікована в 1991 році, її автори, економіст і демограф Ніл Хоув та історик Уільям Штраус, уперше описали історію США як послідовність біографій, також простеживши історичні аналогії між поколіннями різних часів і з'ясувавши, що кожне п'яте має схожі цінності. Тобто модель з чотирьох фаз повторюється приблизно раз на 80 років. Незалежно від конкретної доби, ці покоління об'єднують спільні цінності та обставини, в яких вони зростають.

В основі цієї теорії – акцент на певних поведінкових цінностях людей, а не стільки на їхньому віці (30, р.4). Народжені у певний історичний період, у віці до 12–14 років вони зазнали впливу одних і тих самих суспільних подій (політичних, економічних, соціальних, культурних та технологічних) та особливостей сімейного виховання. Належність до певного покоління людей впливає на їхні глибинні (підсвідомі) цінності, моделі поведінки, споживчі переваги, і навіть на спосіб сприйняття інформації.

Встановлено, що модель поведінки покоління повторюється циклічно: кожне п'яте покоління за своїми цінностями та психологічними особливостями в деякій мірі схоже на перше. Усього виділяють 4 такі моделі – «Пророк», «Мандрівник», «Герой», «Художник». Представники «цифрового покоління» – «художники», хоч і нагадують «художників» 1925–1942 рр. (так зване «мовчазне покоління»), однак відрізняються від них принципово новим типом мислення та способом сприйняття інформації (2).

Я нагадую, що класифікація поколінь, що тут аналізується, спочатку з'явилася в Північній Америці. На думку окремих авторів, методологічна проблема полягає в тому, що є серйозні відмінності навіть між американськими когортами та їхніми ровесниками з інших розвинених англомовних країн (не кажучи вже про країни з іншими культурами) (19).

Ясно, що висунута американськими дослідниками теорія поколінь працює у кожній країні з поправкою на внутрішню специфіку визначення класів та рівня доходів населення, але загалом її можна прийняти як умовно універсальну (12, с. 115). Але в Японії, наприклад, роками народження «цифрового покоління» вважають 1985–1992, бо рівень технологічного прогресу в повсякденному житті жителів Японії був вищим за інші країни постіндустріального типу розвитку (11). В Україні цей період настав дещо пізніше – від 2004 року.

Слід зазначити, що питання реальної наукової значущості теорії поколінь є відкритим. Протягом багатьох років у наукових колах розгортається велика полеміка навколо цього підходу, яка посилюється на спекулятивність та недостатню емпіричну обґрунтованість цієї теорії (9). Також її критикують за жорстку прив'язку до американського культурно-історичного контексту (25).

Таблиця

Події, що вплинули на формування менталітету та поведінкові цінності 4 типів поколінь (за 6 та 17).

| Роки | 1943-1963 | 1963-1980 | 1980-1995 | 1995-2010 |
|---------------|--|---|---|---|
| Типи поколінь | Бєбі-бумери | Покоління Х | Покоління Y | Цифрове покоління |
| Події | СРСР – супердержавна, «відлига», підкорення космосу, «холодна війна». досягнення у медицині, стандартизація освіти | «Холодна війна», перебудова, ВІЛ, війна в Афганістані, «бум» поширення наркотиків | Розпад СРСР, «лихі 90-ті», безробіття, теракти та військові конфлікти, атипозна пневмонія, розвиток цифрових технологій: мобільні телефони та інтернет, поява брендів | Цифрова революція, глобалізація бізнесу, постмодернізм, локальні війни, світова фінансова криза, доступність інформації, гаджетів, wi-fi, гейміфікація, |
| Цінності | Оптимізм, колективізм та колективний дух, культ молодості. | Індивідуалізм, прагнення до навчання, кар'єри. | Свобода, творчість, розваги, громадський обов'язок. | Ще в процесі формування. |

На думку вчених, домінуючий вплив на формування цінностей покоління має модель виховання, прийнята в сім'ї, а також такі фактори, як політичні, економічні, соціальні та технологічні події, що сталися з дітьми віком до 11–12 років. (3, 1, 10). Саме ці цінності впливають на поведінку людини протягом усього її життя – на її ставлення до роботи, погляди на світ, споживчу поведінку та інше (5). Крім років народження, люди одного покоління пройшли соціалізацію у межах загального історичного контексту, і навіть

характеризуються наявністю спільних переконань, подібної поведінки, відчуття приналежності до однієї соціальної спільноти.

Треба зазначити, що поряд із теорією поколінь Хоува та Штрауса, існують й інші «поколінські» теорії, що описують специфіку сучасних підлітків: «iGen» американського психолога Джин Твендж (46), «Цифрові аборигени» (покоління «Digital Native») Марка Пренські, що протиставляються «цифровим іммігрантам» з попередніх поколінь (40). Твендж виділяє схожі з теорією Хоува та Штрауса межі поколінь, проте підкреслює поступовий, розмитий характер переходу між ними. Як Твендж, так і Пренські розглядають специфіку нового покоління як наслідок розвитку та розповсюдження інформаційних технологій (для Твендж це смартфони, для Пренські — цифрові технології загалом).

Як часові межі «цифрового покоління» розглядаються: 1995–2012 рр. (46); 2000–2020 рр. (10). Також можна згадати розуміння покоління К. Маннгеймом (37). На його думку, важливими факторами поколінських відмінностей є спільна історія та досвід людей – саме це трансформує феномен покоління з потенційного на актуальний стан. Інакше кажучи, центральну роль щодо покоління відіграє не власне вік, а досвід і самосвідомість групи індивідів, народження яких припадає на певний часовий період. Серед праць сучасних авторів впливовою стала теорія поколінь, розроблена Р. Інґхартом та його колегами, відповідно до якої формування поколінь визначається подіями загальнонаціонального значення, які трансформують основи соціального порядку та сформовані системи цінностей (31).

Перш ніж робити висновки щодо педагогічних дій з представниками цифрового покоління, хотілось би зупинитися

на певних загальних положеннях, що мають безпосереднє відношення до проблем навчання і виховання цієї генерації.

По-перше, треба визнати об'єктивну реальність існування цього покоління. Вони існують і їх стає все більше. І проблеми, що пов'язані з їх існуванням, стають проблемами не тільки сімей, дитячих садків, початкових та середніх шкіл. Представники цього покоління вже вступили до ЗВО і вчаться на випускних курсах. Тобто через 5-6 років вони стануть активними робітниками в усіх галузях людської життєдіяльності (насправді, це вже відбувається, бо студенти масово починають працювати вже на другому–третьому курсі) і почнуть поступово просуватися на керівні посади і визначати вектор спрямованості діяльності спочатку своїх підрозділів, згодом – фірм і корпорацій, а потім – і всієї цивілізації. Тому від того, які саме якості цифрового покоління – негативні чи позитивні – будуть впливати на їх рішення і діяльність, буде залежати доля людства як такого.

По-друге, треба визнати, що досвід старшого покоління, яке з різною мірою успішності адаптувалося до реалій інформаційного суспільства, але так і не стало в ньому своїм, не може бути в більшій своїй частині актуальним для представників цифрового покоління. Це ще на початку 70-х років ХХ століття пророкувала видатний американський антрополог, етнограф і соціолог Маргарет Мід. Вона проаналізувала актуальні події кінця 1960-х рр. (так званий «студентський бунт») і в книзі «Культура і причетність: Дослідження розриву поколінь» (39), висунула гіпотезу про безпосередній зв'язок типів культур з типами відносин між поколіннями. Мід виділила три типи культури з відповідними стосунками між поколіннями:

- **постфігуративна культура** базується на освоєнні новими поколіннями досвіду старших і відтворенні культури як культурної спадщини. Сукупність норм, що передаються новому поколінню, має своїм джерелом минуле і освоюється в формі традиції.

- **кофігуративна культура** більше орієнтується на актуальне знання, ніж на досвід старших. Старші зберігають свої позиції в багатьох випадках, але великого значення набуває орієнтація на рівних за віком і досвідом. У суспільстві, заснованому на такому типі культури, йде активне формування юнацьких груп зі специфічними ознаками групової солідарності, виникає стійкий ґрунт для конфліктів між представниками різних поколінь.

- **префігуративна культура**, яка орієнтується на майбутнє, ґрунтується на неможливості дотримуватися традицій і спиратися на життєвий досвід старших для успішної життєдіяльності. Навпаки, старші потребують отримання уроків від молодих. В умовах такої культурної орієнтації в суспільстві, і, перш за все, в молодіжному середовищі, поширюються контркультурні тенденції, політичний екстремізм (39).

Маргарет Мід як ніхто інший висловила сутність сучасних проблем у відносинах між поколіннями: «Сьогодні ж раптом у всіх частинах світу, де всі народи об'єднані електронною комунікативною мережею, у молодих людей виникла спільність досвіду, того досвіду, якого ніколи не було і не буде у старших. І навпаки, старше покоління ніколи не побачить у житті молодих людей повторення свого безпрецедентного досвіду змін, що змінюють один одного. Цей розрив між поколіннями цілком новий, він глобальний і загальний.

Сьогоднішні діти виростають у світі, якого не знали старші, але деякі з дорослих передбачали, що так буде. Ті, хто передбачав, виявилися провісниками префігуративної культури майбутнього, в якій майбутнє невідоме» (7).

Цифрове покоління виростило в оточенні різноманітної комп'ютерної техніки та цифрових сервісів. Занурення в цифрову культуру формує відмітні риси покоління з погляду цінностей: їм властивий більший оптимізм, орієнтація на командну роботу, орієнтація на успіх і особисті досягнення. Наявність планшетів, смартфонів та інших гаджетів призвела до того, що люди цього покоління кардинально змінюють моделі пошуку інформації, її споживання та соціального спілкування. Причому поточні інноваційні практики комунікативної поведінки визначають кардинальні трансформації медіаспоживання у покоління в перспективі.

Для нинішнього покоління гаджети стали невід'ємним атрибутом дорослішання, відповідно вони «аборигени» технологій. Саме тому вони так добре знаються на них і зовсім не бажають навчатися без застосування мультимедійних засобів.

Минулі покоління, швидше за все, теж не хотіли корпіти над підручниками, але вони не мали вибору – альтернативи у вигляді додатків для смартфонів і подкастів тоді не існувало, тому у світі технологій вони «іммігранти». Такий підхід породжує проблему: «цифрових аборигенів» навчають у школах та університетах люди, чие покоління не було цифровим.

Оскільки формування цифрового медіасередовища має глобальний характер, немає підстав сумніватися в тому, що саме цифрове покоління несе в собі інноваційний потенціал у використанні нових цифрових гаджетів і сервісів. Суттєву роль

тут також грає поширення англійської мови як мови інтернаціонального спілкування.

У цікавій статті «Цифрове покоління»: психолого-педагогічне дослідження проблеми» її автори В. Нечаєв та Е. Дурнева (9) аналізують основні напрями дослідження проблем «цифрового покоління». Результатами цього аналізу я і скористаюсь. На думку дослідників, сучасні психолого-педагогічні дослідження проблеми «цифрового покоління» умовно можна розбити на три великі групи: нормативні, позитивні та рефлексивні.

До **першої групи** належать дослідження, які оцінюють тенденції цифровізації процесів соціалізації дітей та молоді в категоріях «добре-погано», «корисно-шкідливо» тощо. Тут автори бачать дві основні позиції дослідників по відношенню до процесів цифровізації: «антагоністів» та «протагоністів».

«Антагоністи» зосереджуються на негативних наслідках процесів цифровізації. Особливо виділяється тут група досліджень феномену цифрової залежності дітей та підлітків. Ця група концентрує увагу на таких негативних наслідках цифровізації, як зниження загального інтересу до навчання представників цифрового покоління (принаймні, у формальній його частині), зниження системності мислення (т. зв. феномен «кліпового мислення») та ін.

«Протагоністи» відзначають позитивні ефекти цифровізації для розвитку підростаючих поколінь: більш високий рівень «цифрової грамотності» та адаптованості до сучасного світу, ширші можливості для отримання інформації, творчості та самовираження, зниження географічних, міжрасових та міжетнічних бар'єрів у спілкуванні, більшу толерантність, здатність до так званого багатозадачного мислення та ін.

До **другої групи** можна віднести дослідження, які намагаються сконцентруватися на пошуку певних «об'єктивних» залежностей у розвитку сучасних дітей та молоді у зв'язку з феноменом цифровізації процесів діяльності та спілкування підростаючого покоління.

Дослідження цифрової грамотності сконцентровані на:

1) методології вимірювання та оцінки цифрової грамотності (18);

2) виявленні ступеня реальних розбіжностей у рівні цифрової грамотності між поколіннями (26, 33, 45);

3) впливі на рівень цифрової грамотності інших факторів, крім поколінської (статі, рівня та типу освіти, соціального статусу, ступеня доступу до цифрових технологій тощо) (28, 32);

4) впливі рівня цифрової грамотності на успішність у різних видах діяльності, академічну успішність, характер спілкування тощо (15, 42).

Ряд дослідників показують, що рівень цифрової грамотності сильно диференційований всередині «цифрового покоління» і суттєво залежить від інших факторів (рівень і тип освіти, соціально-економічний статус, наявність доступу до цифрових технологій та ін.), ніж приналежність до певного покоління (18, 27, 28, 33, 41).

Низка досліджень демонструє певні переваги, які дає використання цифрових засобів та технологій (планшетів, мобільних телефонів, відеоігор, блогів, спеціалізованих ІКТ-технологій) для навчання представників «цифрового покоління». Але існує група досліджень, що показують, що успішність навчання «цифрового покоління» залежить не стільки від використання цифрових технологій, скільки від кваліфікації викладача, його стилю викладання, що високі

результати можуть бути досягнуті і при використанні традиційних моделей і методів навчання, що цілий ряд спеціальних цифрових технологій навчання мало використовується представниками «цифрового покоління» без спеціальних зусиль та відпрацьованої методики викладача (23, 43).

Крім того, виділяються дослідження питань готовності викладачів (переважно це стосується покоління так званих «цифрових іммігрантів») радикальним чином трансформувати свою діяльність під запити та особливості стилю навчання «цифрового покоління», а також перспективи радикальної революції в освіті в той момент, коли критичну масу викладачів складуть так звані «цифрові аборигени».

Також цікаві спроби емпірично простежити вплив цифрової соціалізації та рівня залучення до цифрової діяльності та цифрових комунікацій на: 1) функції вищої нервової діяльності дитини (мислення, мова, увага, сприйняття, пам'ять); 2) цінності особистості; 3) особливості емоційно-вольової регуляції тощо (20, 21, 23, 24, 38, 42).

Цінність цієї групи досліджень полягає в тому, що вони готують наукову основу для відповідей на питання про цілі та методи навчання та виховання «цифрового покоління», кваліфікації викладачів, організації освіти.

Третя група досліджень, яку можна визначити, як рефлексивні, стосується, перш за все, аналізу ключових понять із концепції «цифрового покоління» та методології досліджень у цій сфері (22, 35, 36). Багато дослідників пропонують відмовитися від терміну «цифрове покоління» і вважають за краще говорити швидше про різноманітні групи цифрових користувачів, диференційованих за багатьма специфічними

ознаками, пов'язаними з рівнем, широтою та характером використання цифрових технологій, ніж просто з віком.

Висновок, зроблений В. Нечаєвим та Е. Дурневою, полягає в тому, що аналіз сучасних досліджень «цифрового покоління» показує слабку теоретичну обґрунтованість цього поняття в рамках теорії поколінь. Методологічна слабкість концепції цифрового покоління полягає в тому, що за основу аналізу вона бере зовнішню ознаку (вік), а не внутрішню ознаку (характер діяльності та спілкування у процесі розвитку). У цьому сенсі, дійсно, логічніше говорити про дітей, у чий діяльності та спілкуванні з раннього віку велику роль грає використання цифрових технологій, ніж власне про «цифрове покоління». Хоча при цьому очевидно, що з часом частка таких дітей у кожній генерації зростає. І ця тенденція є помітною сьогодні для більшості сучасних суспільств (9).

Посилання :

1. Антипов А. Времена года и времена жизни // Russian Valley. – URL: <http://rugenations.su/2009/04/30/времена-года-и-времена-жизни>.
2. Антошків М.С. Врахування психологічних особливостей студентів цифрового покоління шляхом організації змішаного навчання – URL: https://fmo-journal.fizmatsspu.sumy.ua/journals/2018-v1-15/2018_1-15-Antoshkiv_Scientific_journal_FMO.pdf
3. Арцимович И.В. Современное поколение: вызовы обществу или времени // Интерактивная наука. – 2017. – № 12. – С. 119–121.
4. Глотов М.Б. Поколение как категория социологии // Социологические исследования. – 2004. – № 10. – С. 42–48.
5. Зайцева Н.А. Теория поколений: мы разные или одинаковые? // Российские регионы: взгляд в будущее. – 2015. – № 2 (3). – С. 220–236.

6. Колмакова Л. О., Совершенна І. О. Чого варто очікувати і як управляти представниками покоління Z? – URL: <https://www.inter-nauka.com/uploads/public/14964199855305.pdf>
7. Мид М. Культура и мир детства: Избр. произведения : пер. с англ. – М. : Наука. Гл. ред. восточн. лит-ры, 1988. – 429 с.
8. Моисеев Н.Н. Время определять национальные цели / Н.Н. Моисеев. — М. : Изд-во МНЭПУ, 1997. – 236 с.
9. Нечаев Н.Н., Дурнева Е.Е. Цифровое поколение: психолого-педагогическое исследование проблемы // Педагогика. – 2016. – № 1. – С. 36–45. – URL: <http://sevcbcs.ru/main/wp-content/uploads/2016/05/Statya-k-zhurnaluu-Pedagogika-2016-----1.pdf>
10. Ожиганова Е.М. Теория поколений Н. Хоува и В. Штрауса. Возможности практического применения // Бизнес-образование в экономике знаний. – 2015. – № 1. – С. 94–97.
11. Покоління Z. Проблема визначення дат покоління. – URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Покоління_Z
12. Рублёва Е.В. Конфликт поколений в образовании XXI века: победит сильнейший? / Е.В. Рублёва // Вестник ЦМО МГУ. Филология. Культурология. Педагогика. Методика. – 2015. – № 3. – С. 113–121.
13. Смолл Г., Ворган Г. Мозг онлайн. Человек в эпоху Интернета. – М.: КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2011. – 352 с.
14. Социологический энциклопедический словарь. – М., 1998.
15. Спиркина Т. С. Исследование динамики интернет-зависимости // Вестник Томского государственного университета. – 2008. – № 311.
16. Чумаков В. По материалам беседы с Е. Шамис и А. Антиповым // Коммерческий директор. – 2007. – № 11 (23). – С. 56–61.
17. Шамис Е., Антипов А. Теория поколений. – URL: <https://www.psychor.ru/library/2581>
18. Alkalai Y., Chajut E. Changes over time in digital literacy // Cyberpsychology and Behavior. – 2009. – Vol. 12. – Issue 6.
19. Benckendorf P., Moscardo G. Generational Cohorts and Ecotourism // International Handbook on Ecotourism / Ballantyne R., Packer J. (eds). – Massachusetts: Elgar Publishing, 2013. – P. 142-144.

20. Benson J., Brown M. Generations at work: Are there differences and do they matter? // International Journal of Human Resource Management. – 2011. – № 22 (9).
21. Bennett S., Maton K. Beyond the "digital natives" debate: Towards a more nuanced understanding of students' technology experiences // Journal of Computer Assisted Learning. – 2010. – № 26 (5).
22. Bennett S., Maton K., Kervin L. The "digital natives" debate: A critical review of the evidence // British Journal of Educational Technology. – 2008. – № 39 (5).
23. Chong E.K.M. Using blogging to enhance the initiation of students into academic research // Computers and Education. – 2010. – № 55 (2).
24. Drouin M., Davis C. R u texting? Is the use of text speak hurting your literacy? // Journal of Literacy Research. – 2009. – Vol. 41. – Issue 1.
25. Giancola F. The Generation Gap: More Myth than Reality // Human Resource Planning. – 2006. – № 29 (4).
26. Gui M., Argentin G. Digital skills of internet natives: Different forms of digital literacy in a random sample of northern Italian high school students // New Media and Society. – 2011. – № 13 (6).
27. Jones C., Ramanau R., Cross S., Healing G. Net generation or Digital Natives: Is there a distinct new generation entering university? // Computers and Education. – 2010. – № 54 (3).
28. Hargittai E. Digital Na(t)ives? Variation in internet skills and uses among members of the "net Generation" // Sociological Inquiry. – 2010. – № 80(1).
29. Howe, Neil; Strauss, William (1991). Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069. New York: William Morrow & Company, 1991. – 544 p.
30. How N. Millennials Rising: The Next Great Generation / N. How, W. Strauss. — New York : Random House, 2000. – 415 c.
31. Inglehart R. The Silent Revolution: Changing Values and Political Styles Among Western Publics. – Princeton: Princeton University Press, 1977.
32. Jones C., Ramanau R., Cross S., Healing G. Net generation or Digital Natives: Is there a distinct new generation entering university? // Computers and Education. – 2010. – № 54 (3).

33. Kennedy G., Judd T., Dalgarno B., Waycott J. Beyond natives and immigrants: Exploring types of net generation students // *Journal of Computer Assisted Learning*. – 2010. – № 26 (5).
34. Kennedy G., Dalgarno B., Bennett S., Gray K., Chang R. Immigrants and natives: Investigating differences between staff and students' use of technology // *The Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education*. 2008.
35. Kirschner P.A., Karpinski A.C. Facebook and academic performance // *Computers in Human Behavior*. – 2010. – № 26 (6).
36. Li Y., Ranieri M. Are "digital natives" really digitally competent? A study on Chinese teenagers // *British Journal of Educational Technology*. – 2010. – № 41.
37. Mannheim K. The Problem of Generations // *Essays of the Sociology of Knowledge* / Eds. Kecskemeti P. N.Y.: Oxford University Press, 1952. – P. 276–322.
38. Margaryan A., Littlejohn A., Vojt G. Are digital natives a myth or reality? University students' use of digital technologies // *Computers and Education*. – 2011. – № 56 (2).
39. Mead, M. (1970) *Culture and Commitment: A Study of the Generation Gap*. Garden City. New York : Published for the American Museum of Natural History [by] Natural History Press / Doubleday. XXIV. – 91 p.
40. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1 // *On the Horizon*, – 2001. – Vol. 9. Issue 5. – P. 1–6.
41. Salajan F.D., Schonwetter D.J., Cleghorn B.M. Student and faculty inter-generational digital divide: Fact or fiction? // *Computers and Education*. – 2010. – № 55 (3).
42. Schulmeister R. Students, internet, elearning and web 2.0 // *Looking Toward the Future of Technology-Enhanced Education: Ubiquitous Learning and the Digital Native*. 2009.
43. Selwyn, N. The digital native - myth and reality // *Aslib Proceedings: New Information Perspectives*. – 2009. – № 61 (4).
44. Strauss W., Howe N. *Generations: the history of America's future, 1584 to 2069*. – New York: William Morrow and Company Inc., 1991.

45. Strutton D., Taylor D.G., Thompson K. Investigating generational differences in e-WOM behaviours for advertising purposes, does X = Y? // International Journal of Advertising. – 2011. – № 30 (4).
46. Twenge J.M. iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy--and Completely Unprepared for Adulthood - and What That Means for the Rest of Us. – New York: Atria Books, 2017.

3. Особливості цифрового покоління

В будь-якій країні
молоде покоління – завжди іноземці.
Жермена де Сталь

Сучасну молодь часто називають «цифровим поколінням» чи просто «цифровими». Далі мова піде про їх особливості саме як покоління, тобто певної спільноти, що об'єднана якимось цінностями, має свої правила поведінки, певні традиції та звичаї, навіть спільний сленг, не дуже зрозумілий для старших поколінь. Аналіз особливостей сприйняття і мислення «цифрових» я буду намагатися проводити без оцінного характеру (позитивне/негативне). Треба розуміти, що вони інші і набули такого формату, який задовольняє запити інформаційної цивілізації.

Педагоги зараз стикаються з поколінням Z (за Хоувом та Штраусом), тобто тими, хто народився (чи ще народиться) в період з 2000 по 2025 рік. Це покоління називають «поколінням великого пальця», що використовується дітьми при користуванні смартфоном, «цифрові аборигени», «народжені цифровими» (19). Я, як вже зазначалося, буду називати їх «цифровим поколінням» або просто «цифровими».

Це покоління відрізняється від усіх попередніх. Вони вміють збільшувати-зменшувати екран вже в один рік, у два – користуватися камерою, у три – завантажувати відео на

YouTube. Їм не потрібно сидіти чотири години в бібліотеці та шукати цінну інформацію, вона в них під руками щосекунди. Відповідно, і швидкість обробки цієї інформації значно вища. Марк Пренські взагалі вважає, що представники цього покоління мають особливі здібності до отримання та обробки інформації, оскільки технології супроводжують їх від народження (53). На мою думку, це твердження є достатньо дискусійним. Але, попри це, не можна заперечувати, що сучасні діти та підлітки, які навчаються в школі та в ЗВО, кардинально відрізняються своїм баченням світу від усіх попередніх генерацій.

Фактори, що вплинули на формування цього покоління по всьому світу, були майже однакові. Їхнє дитинство припало на світову економічну кризу, що почалася в 2008 році, тобто їм довелося дорослішати в непростих умовах. Але згодом рецесія закінчилася і дуже швидко відбулося значне зростання кількості власників мобільних гаджетів. І саме на цей час припав пік розвитку соціальних мереж. Перший Iphone з'явився в 2007 році, перший iPad – у 2010 році. Ці події визначили долю «цифрового покоління».

Цифрове покоління зростає за часів економічної кризи. Вертикаль влади міцніє, державний апарат отримує дедалі більшу силу та міць. Дрібні компанії поглинаються великими мережами, слабкі гинуть та зникають. А суспільство чекає на нові великі теракти. Фактично терористична війна. І нових страшних епідемій на кшталт пташиного грипу, атипової пневмонії чи ковіду. З 2014 року цифрове покоління України стикнулося з так званою «гібридною» війною на сході країни, а з 24 лютого 2022 року почалося активне вторгнення військ російської федерації на територію України, почалася вже повномасштабна війна. Все це не могло не позначитися на світосприйнятті «цифрових» дітей та підлітків.

Стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій здійснив домінуючий вплив на трансформацію внутрішнього світу сучасних дітей та підлітків. Вони значно менше рухаються, ніж їх однолітки попередніх поколінь. Їм, за спостереженнями психологів, менш притаманне прагнення скоріше стати дорослими, відірватися від родини, відчуті всі «переваги» дорослого життя. Вони «живуть» у соціальних мережах, там іде жваве спілкування, там визначається статус особистості, там відбувається процес соціалізації. Емоції висловлюються не словами чи мімікою, а смайликами чи лайками. Проте, попри їх, здавалось би, штучність, ці емоції справжні. Сучасні молоді люди менш схильні жити активним життям: працювати, ходити на побачення, керувати машиною, здійснювати поїздки та подорожі. Замість цього вони проводять час наодинці зі смартфоном і опиняються в ізоляції.

Це покоління, яке не знає кордонів: ані географічних, ані технологічних, ані культурних чи якихось інших. Та тут і криється загроза: в цій багатоманітності вибору можна розгубитися та не зробити власний.

Освоєння інформації за допомогою цифрових технологій відбувається раніше, ніж діти починають читати та писати – у три-чотири роки, часто стихійно, без контролю дорослих. Для сучасної дитини це головний, а часом і єдиний засіб сприйняття світу знань, культури, спосіб спілкування. У цих дітей образна та віртуальна картина світу переважає над інтелектуальною. Суттєва особливість «цифрового покоління»: діти та підлітки не просто користуються Інтернетом, вони живуть за допомогою нього. Інтернет та загалом інформаційний простір є продовженням, посиленням особистісного та групового соціального простору.

Цифрове покоління можна охарактеризувати як глобальних дітей, яким доступні необмежені можливості отримання та переробки інформації. Глобальність та свобода

вибору надають можливість для нескінченного розширення знань та контактів, але вимагають для цього нових якостей та механізмів самоорганізації, самоосвіти (Зб, с. 40-41).

П'ятнадцятирічний підліток частіше поводить себе як тринадцятирічний. Дитинство затягується до кінця старшої школи. Не дивлячись на те, що батьки часто поруч, «цифрові діти» самотні, як жодне інше покоління. Кількість підлітків, що зустрічаються з друзями щодня, в 2015 році знизилася на 40% у порівнянні з 2000-м роком. Презентації і яскраві картинки подобаються їм більше, ніж класичні книги і посібники.

Цифрове покоління характеризується спеціально організованим сприйняттям, способом взаємодії з оточуючими і особливістю сприймати себе.

Одна з базових основ цього покоління полягає в тому, що вони створюють і активно користуються диджитальними об'єктами – цифровими версіями реальних об'єктів. Такими версіями стають представництва нашої персональної активності в матриці соціально-медійного поля – профілі в різноманітних соціальних мережах. Мислення стає не тільки кліповим, але й посиальним, коли інтерес стає польовою функцією і визначається в більшій мірі зовнішніми маркерами, ніж внутрішніми відчуттями.

Занурення в цифрову реальність вимагає й вироблення особливої мови, в якій, як ми бачимо це вже сьогодні, слова можуть виявитися непотрібними. «Цифрові» цілком обходяться гіфками, смайлами і набором скріншотів улюбленого серіалу, що передають потрібну емоцію. Специфічний стиль розмови та часте вживання скорочень, а також смайликів (: -), -(, -/), може призвести до проблем із нормальним формулюванням думки. Але більш детально про мову цифрових у віртуальному просторі я розкажу трохи далі.

У разі надмірного занурення у світ цифрових технологій у людини формується «кліпове» мислення (здатність сприймати і переробляти інформацію лише маленькими порціями), з яким значно знижується здатність до аналізу та концентрації уваги. Це може призвести до поверхневого підходу до аналізу і, відповідно, до прийняття непродуманих рішень. Про «кліпове» чи, як його ще називають, «мозаїчне» мислення я теж розкажу детальніше згодом.

У цифрового покоління велика вірогідність поступового зниження якості пам'яті, що ми спостерігаємо вже сьогодні, адже людина все більше делегує цю функцію електронному пристрою.

Кількість зовнішніх стимулів обмежується через одноманітне проведення часу в Інтернеті. Дитина не набирається необхідного їй досвіду, щоб розвинути важливі ділянки мозку, які відповідають за співпереживання, самоконтроль, прийняття рішень тощо. Цифрові не звикли запам'ятовувати інформацію – їм простіше знайти її в пошукових системах. Відсутня запорука розвитку пам'яті – тренування.

Науковці стверджують, що у цифрового покоління тривалість уваги скоротилася до 8 секунд. Вони не можуть зосередитися ні на чому більш тривалий час. Представники цього покоління вирости в світі, можливості якого просто безмежні, а ось часу на все не вистачає. Саме тому вони адаптувалися до необхідності дуже швидко оцінювати і просіювати величезні обсяги інформації. У мобільних додатках і мережі Інтернет вони покладаються на секції і вкладення, де зібрано найбільш свіжий і популярний контент.

Ще однією досить тривожною рисою цього покоління, як вважають науковці, виступає схильність до аутизації. Мова йде не про аутизм як психічний розлад. Аутизація виступає як захист від проблем сучасного способу життя, як спосіб

взаємодії із світом людей, які з народження заглиблені у себе і не здатні до спілкування з оточуючими (12).

Однак, якщо ця група вважає що-небудь гідним своєї уваги, її представники можуть стати відданими справі і дуже зосередженими.

В той же час, не можна оминати й позитивні моменти занурення в інформаційний простір. Перш за все, це – глобальність мислення. У сьогоднішніх підлітків значно більше спільного з їх однолітками з іншої півкулі планети, ніж з дорослими у їх власному дворі. Іншою важливою, на наш погляд, позитивною якістю сучасної молоді є толерантність.

Професор психології Джордан Шапіро з університету Темпл (Філадельфія) звертає увагу на результати недавнього дослідження молоді, проведеного Varkey Foundation. Він відмічає дві характеристики, якими сьогодні описують тинейджерів у майже будь-якій країні світу: це широкий кругозір і толерантність (56). Фахівці вважають, що завдяки активності в Мережі, вони відчують себе більше «громадянами світу», ніж власної країни. Від самого народження вони звикають жити у світі без кордонів, але з однією поправкою – дуже часто цей світ обмежений екраном.

На мій погляд, це важливе свідчення невідворотності виникнення планетарної цивілізації. Хоча, ясна річ, до цього ще далеко.

Крім того, до позитиву можна віднести те, що представники цифрового покоління швидко адаптуються до нових технологій і можуть навчатися майбутній професії онлайн. Вони мультизадачні і швидко перемикаються з одного завдання на інше. Здатність водночас бачити та сприймати інформацію із різних джерел сприяє значному збільшенню швидкості сприйняття.

Сучасна молодь звикла до легкодоступності інформації, оскільки їй не потрібно чекати та зачувати. Вона має значний досвід веб-пошуку, тому у молоді в пріоритеті не володіння інформацією як такою, а те, наскільки швидко можна її знайти.

Безперечним позитивом є те, що представники цифрового покоління сприймають світ не як загрозу, а як поле для експериментів, і від навчання очікують того ж.

Але розум, що звик до швидкого потоку та опрацювання інформації, починає нудьгувати, коли її замало і вона надається дуже повільно. Найбільше негативу це додає під час уроків у школі. Значна різниця у швидкості сприйняття у дітей та вчителів старшого віку стає все відчутнішою і призводить до певних проблем:

- учителям не вдається утримувати увагу дітей;
- дітям не вдається уважно слухати матеріал та засвоювати його;
- учителі сердяться на учнів, а учні – на вчителів.

До того ж, політика Міністерства освіти і науки України, на мою думку, не має стратегічно-прогностичного характеру, тобто наслідки не прораховуються принаймні на десятиліття. Вона носить ситуативний та «пожежний» характер, чиновники від освіти і науки не керуються в своїй діяльності довгостроковими прогнозами розвитку людської цивілізації, не враховують у повній мірі особливості цифрового покоління, не надають учителям кваліфікованих рекомендацій, як їм навчати та виховувати представників цього покоління.

Можна з упевненістю стверджувати, що переважна більшість сучасних шкіл не встигають за потребами дітей, не відповідають їх очікуванням і, тим самим, не готують їх до майбутнього життя в інформаційному суспільстві. Тобто вони не виконують свою основну функцію – не просто викласти дитині шкільну програму, але й показати їй максимальне різноманіття життєвих шансів, мотивувати її навчатися, іншими

словами – підготувати її до правильних кроків на шляху до щасливого життя. Найбільша проблема полягає в тому, що система освіти, можливо, найбільш інерційний серед соціальних інститутів. Вона завжди болісно розлучається зі звичними порядками, графіками, розкладами тощо. Система освіти ніколиповністю не готова до кардинальних змін. А зміни потрібні саме кардинальні. В той же час, потрібно втриматися від непродуманих «швидких» рішень, що начебто йдуть у правильному руслі, руслі гуманізму. Але, як справедливо зауважують донецькі психологи Т. Лумпієва та А. Волков, «система виховання, орієнтована на ігрову форму занять, позитивне підкріплення за найменше досягнення, відмова від присилування та покарань, принесла свої плоди – заохочуючи індивідуальність дитини, охороняючи її самооцінку і невтомно підтримуючи інтерес до знань через гру, ми не привчили підлітків до наполегливості у досягненні цілей, не навчили їх переживати невдачі, боротися та долати труднощі» (12).

Сьогодні на людину має величезний вплив інформація, що поступає до неї через телебачення, радіо, Інтернет, пресу тощо. Саме вони моделюють її спосіб мислення, прийняття рішень і здатність діяти.

Логічно, що й освіта проявляє все зростаючу зацікавленість новими формами навчання, перетворюючись на освітній кіберпростір, а E-learning стало найважливішим стимулятором реформування освіти. Дистанційне навчання, що реалізується за посередництвом Інтернету, поєднує в собі ознаки традиційного заочного навчання з активною особистою участю вчителя й учнів в освітньому процесі. Зникає бар'єр у відстані між тими, хто прагне отримувати знання, і центрами навчання, оскільки відпадає необхідність у фізичній участі учасників педагогічного процесу в одному постійному місці впродовж довгого часу, а широкі технічні ресурси роблять

можливим проведення віртуальних занять викладача з групою студентів.

З іншого боку, по-справжньому якісна професійна вища освіта, що передбачає, поряд з оволодінням відповідними знаннями й уміннями, також налагодження ефективних соціальних зв'язків, вимагає тривалої особистої взаємодії викладача і студента у процесі вирішення трудомістких завдань, у тому числі творчого характеру, а тому будь-які сучасні технології, що не передбачають такої особистої взаємодії, можуть у кращому разі служити доповненням до традиційних навчальних методів, але аж ніяк не їх заміщенням. Тепер майже всі школи, не кажучи вже про заклади вищої освіти, мають принаймні одну комп'ютерну аудиторію, а то й більше. Технічне забезпечення – дійсно важливий момент, але в багатьох випадках ним і обмежуються. У переважній більшості шкіл не піклуються про інший не менш суттєвий аспект підготовки особистості до існування в інформаційному суспільстві – формування культури поведінки з інформацією та всілякими гаджетами. Така культура має, на мій погляд, як мінімум два компоненти – інформаційний і технічний. **Інформаційний** включає до себе здатність до пошуку, відбору, аналізу та оцінки потрібної інформації, критичність мислення, уміння співставляти різні точки зору на проблему та способи її вирішення, здатність до короткого і емного формулювання власної думки, психологічну готовність до протистояння інформаційним стресам та так званим «фейкам» (неправдивим повідомленням, що часто-густо виглядають як правдиві факти), здатність слідкувати одночасно за декількома інформаційними потоками тощо. **Технічний компонент** включає, перш за все, знання (принаймні, на рівні користувача) про технічні характеристики найбільш розповсюджених гаджетів, уміння обирати (на основі цих знань) необхідні для роботи чи навчання пристрої, навички користування різними програмами

(Word, Acrobat Reader DC, Microsoft Office, Windows Movie Maker, PDF Reader, Google Chrome, ABBYY FineReader, Firefox, численні антивірусники та багато інших), навички швидкого набору текстів тощо. Але головний момент, що має бути присутнім в обох компонентах – це переконання у тому, що віртуальний простір – це ще не життя, що є життя і поза ним, і воно цікавіше, ніж найкрутіша комп'ютерна гра.

Свідомість більшості представників цифрового покоління розривається між двома силами, що протидіють: 1. Соціальні мережі їм потрібні, щоб будувати особисті бренди. 2. Вони не бажають, щоб у мережі знали, ким вони є насправді. Вони прагнуть стати кимось без особливих зусиль, і Мережа надає їм таку можливість (або їм здається, що надає).

Принципова відмінність «цифрового покоління» полягає в тому, що технології у нього «в крові», діти обходяться з ними вже зовсім на іншому рівні, тому що зростають в епоху смартфонів, високої якості візуального сигналу, об'ємного звучання, 3D та 4D графіки, мобільних технологій, комп'ютерних ігор, глобалізації та постмодернізму. Вони не пам'ятають світ без Інтернету та соціальних мереж. Те, що попередні покоління називали «новими технологіями» або «технологіями майбутнього», для цифрового покоління вже буденність.

У них більш образне мислення, вищі вимоги до мотивації, що вимагає під час співпраці з ними у навчальному процесі чітких формулювань мотивів навчання, зрозумілих їм стимулів, що визначають конкретний результат за конкретну роботу.

Аналіз різноманітної літератури, не тільки наукової, а й науково-популярної та публіцистики, дозволив мені зробити певні висновки щодо особливостей цифрового покоління. Ці особливості стосуються як світоглядних установок, так і власне практик споживання медіа.

Отже, почнемо. Вони на інтуїтивному рівні взаємодіють із різною електронікою мало не з моменту народження і взаємодіють із зовнішнім світом переважно через екрани мобільних телефонів та дисплеї комп'ютерів. Вони є активними споживачами високих технологій та гаджетів і добре на них розуміються (значно краще ніж їх батьки або, тим більше, бабусі та дідусі).

У цифрового покоління важко йде заведення друзів «в реалі», адже у них віртуальне спілкування переважає над особистим. Їм значно легше вступити в онлайнвий контакт (це відбувається досить швидко), ніж познайомитися з кимось на вулиці чи спортмайданчику.

Вони віддають перевагу візуальному способу вираження своїх емоцій за допомогою різноманітних смайликів, гіфок і т.п. перед звичайним текстом, тому що погано сприймають текстові повідомлення.

Для цифрових комп'ютерні ігри – не просто розвага, це – життя (принаймні, на певному етапі). Саме з них починається їхнє входження у віртуальний простір, там відбувається більша частина їх соціалізації.

Хоча у цифрових значно більша, ніж у інших швидкість сприйняття інформації, проте вони, як вже зазначалося, ледве утримують увагу на одному предметі довше 8 секунд, що часто проявляється під час навчання традиційними методами.

Вони віддають перевагу коротким текстам, тому і спосіб їх думок відрізняється фрагментарністю, а судження – поверховістю («кліпове мислення»). Взагалі, приділяють читанню, порівняно з переглядом (прослуховуванням) мультимедійної інформації, значно менший час, ніж їх попередники (49). Взагалі цифрові бажають бачити замість тексту іконки, смайлики, картинки, які замінюють текст.

Авторитет батьків та педагогів для цифрових зменшений порівняно з іншими поколіннями на користь Інтернету та соціальних мереж і, як наслідок, збільшується психологічна дистанція між дитиною та дорослими, пробуксовує процес передачі досвіду від дорослих до дітей. Взагалі, стався колосальний розрив поколінь. Батьки здебільшого – технологічно неграмотне покоління, тоді як діти активно прогресують і все, що їм подобається, перебуває поза сферою батьківської досяжності.

«Старше покоління та молодь у сучасному суспільстві часто змінюються ролями: якщо традиційно молодь навчалася у старших, то сьогодні зрілишим людям буває складно орієнтуватися у нових технологіях, розбиратися у нових трендах без допомоги своїх дітей. І це – один із факторів стирання кордонів між поколіннями» (16).

Якщо діти не вчаться у батьків, тоді батьки починають вчитися у своїх дітей. Деякі вчені свідчать, що починає формуватися префігуративне суспільство. Це таке суспільство, де життя молоді настільки відрізняється від життєвих моделей старшого покоління, що останні просто не можуть передати дітям нічого практично значущого, корисного. У цьому суспільстві, навпаки, молодше покоління здатне передавати якісь знання старшому. Відповідно, авторитет старших виявляється підірваний.

Цифрові дуже упевнені у своїх поглядах, що базуються на інформації з Мережі, яка не завжди є достовірною та перевіреною.

Вони віддають перевагу обміну SMS перед телефонними розмовами, текстовим діалогам в реальному часі перед електронними листами.

Вони «мультизадачні»: можуть одночасно слухати трЗ-музику, спілкуватися з друзями в чаті, блукати Мережею, редагувати фотографії, до того ж роблячи все це під час навчання.

Їх улюблений предмет у школі – іноземні мови (4, 11, 13, 14, 22, 35).

Цифрові живуть з дивним відчуттям, якого не знали всі попередні генерації, відчуттям наявності в кишені власного кіберпростору, що з часом стає все більш потужним і все більш компактним. «Весь світ в кишені!» - так це можна визначити. Тому вони відчувають (і справедливо!) доступність великої кількості цифрових ресурсів, які мотивують їх до пошуку задоволень та інформації у найкоротші терміни. Освоєння віртуальної реальності як засобу діяльності та спілкування стає для цифрових одним із ключових факторів успішної соціалізації.

Телевізором вони не дуже користуються, розглядаючи його значно більш «повільним» пристроєм порівняно з комп'ютером (55).

Важливою особливістю цифрових є їх тяжіння до щоденних нотатків в соціальних мережах (переважно в Інстаграм), де вони діляться переживаннями та новинами свого життя, відмовляючись від традиційних щоденників. Таким чином цифрові створюють свій віртуальний образ, тобто такий, якими вони хотіли б бачити себе в очах інших. «Цифрове покоління» надає дуже великого значення своєму публічному онлайн-образу і старанно вибудовує його.

Дослідники вважають, що прагнення до створення віртуальних особистостей може бути віковим явищем, пов'язаним із самовизначенням (9). «Багато авторів описують кризу ідентичності у підлітковому віці, коли власне «Я» підлітка є розмитим. У цьому віртуальні особистості можуть

виконувати функцію самоверифікації. Створення віртуальних особистостей в інтернеті може бути знаком змін структури ідентичності людини, змін у її соціальному житті» (9).

Джон Полфрі та Урс Гассер вважають (52, р. 10), що у кожного з нас ідентичність має кілька складових, у тому числі особисту (характер, інтереси, відмінні види діяльності) та соціальну (референтні групи, спільноти, з якими особистість себе співвідносить, чиї цінності та інтереси вона поділяє). Століття Інтернету надає недосяжну раніше свободу формувати та керувати своєю ідентичністю.

У XXI ст. змінилася сама природа ідентичності, причому не тільки для суто цифрових, але й для всіх, хто живе в мережових спільнотах. Ідентичність людини, яка живе у світі цифрових технологій, – це синтез образів, дослідів самовираження у реальному та віртуальному просторах. Найбільших змін зазнає соціальна ідентичність, яка тепер, більш ніж будь-коли, формується не тільки на основі слів або дій самої особистості, а й того, що про неї говорять в Інтернеті інші.

Дослідники (34) відзначають, що під час спілкування без фізичного контакту втрачає значення ціла низка традиційних бар'єрів, таких як стать, вік, соціальний статус, зовнішня привабливість чи непривабливість, комунікативна компетентність людини, а точніше, невербальна її частина – міміка та жести.

Внаслідок анонімності психологічні та соціальні ризики в мережевому спілкуванні знижуються, у користувачів виявляються «особлива» розкутість, ненормативність та деяка безвідповідальність. «Людина в Мережі може виявляти більшу свободу висловлювань та вчинків, оскільки ризик викриття та особистої негативної оцінки оточуючими мінімальний» (34).

«Більшість інтернет-залежних отримують у Мережі різні форми соціального визнання, якого їм не вистачає в реальному житті» (34).

Цифрові роблять своє життя надбанням необмежено широкого кола користувачів. В Інтернеті легше здаватися тим, ким хочеться бути, і демонструвати найкращі (реальні або лише бажані) досягнення своєї креативності. Зворотний бік такої відкритості полягає в тому, що інформація, розміщена в Інтернеті, може стати причиною загроз, ризиків, шкоди, яку завдають зловмисники.

До позитивних сторін користування віртуальним простором вчені, як правило, відносять роль гаджетів при розвитку у дітей дрібної моторики, здатності до одночасного вирішення кількох різних завдань; більш ранньому навчанні дітей письма, читання, іноземних мов тощо. Вважається, що навіть комп'ютерні ігри, якщо використовуються в помірних дозах, збагачують свідомість дитини та вдосконалюють її окремі пізнавальні механізми (41).

В той же час відзначаються проблеми гальмування розвитку мовних навичок цифрових дітей через надлишок відеоінформації (38) та наявність високої частки підлітків, яких можна віднести до Інтернет-залежних за цілим рядом клінічних критеріїв (50), зниження у цифрових часу на заняття спортом (47) та збільшення кількості дітей з надмірною вагою (43).

Дослідники також вказують на таку особливість цифрових, як тривога невідключення, яка для деяких досягає рівня паніки. «Сучасні підлітки можуть серйозно говорити про втрату iPhone – як про дуже значну втрату. Бажання бути завжди в Мережі, характерне для сучасної людини, загальноприйнято» (57).

Шеррі Теркл припускає, що масове споживання мобільних гаджетів підлітками та дітьми спровоковане добрим наміром батьків бути на зв'язку зі своєю дитиною. Потім підлітки швидко освоїли їх як засоби спілкування, що дозволяють контактувати з однолітками, не відчуваючи напруження, як при особистому спілкуванні, не переживаючи з приводу своєї незграбності або незручності, і як доступ до Інтернету, що пропонує так багато цікавої інформації (57).



Ще однією особливістю цифрових, на думку психолога Маховської, є їхня **емоційна холодність**. «Притому, що ми можемо бачити захоплення на їхніх обличчях, воно викликане часто не спілкуванням із дорослими. Діти живуть у віртуальному світі. Нове покоління – це «холодні хлопчики Каї», які збирають візерунки з крижинок» (20). Це твердження досить дискусійне. У всі часи були люди з, так би мовити, зниженим порогом емоційної чутливості. Мені здається, що для таких узагальнень не достатньо емпіричного матеріалу, та й часу на тривалі дослідження ще замало.

Дослідники вказують на те, що цифрові вірять, що все на світі можна виправити і знайти просте ефективне рішення. У цьому їм допомагає безпрецедентний технооптимізм. Вони переконані у тому, що технічний прогрес має відповіді на всі складні питання, що не існує нічого неможливого, бо ж «технології не стоять на місці» (18).

Американський дослідник Н. Хоу (45) вказує на типові, на його думку, характеристики представників цифрового покоління, які можна вважати перевагами: представники цього покоління скоріше індивідуалісти, ніж командні гравці; вони більш орієнтовані на власні цілі; цифрові здатні надфективно

працювати з інформацією; цифрове покоління значно розумніше.

Потік неадаптованої для дитячої свідомості інформації, яку доводиться споживати сучасному школяру, провокує підвищену збудливість, вразливість, непосидючість, метушливість і, у крайніх випадках, гіперактивність.

Поряд із цим цифрові швидко навчаються і також швидко обробляють інформацію, миттєво можуть перемикатися з одного виду діяльності на інший, а також можуть ефективно діяти в умовах багатозадачності. Володіння інформацією та можливість її пошуку сприяє формуванню у молоді впевненості у собі, у своїх силах, формує власну точку зору (23).

Цифровим важко даються багатотомні художні твори класиків, якими зачитувалися старші покоління, а література з тезовим викладом (чек-листи, лайфхаки, покрокові алгоритми, щоденники, комікси) має успіх.

За спостереженнями науковців, відносини між представниками цифрового покоління та батьками носять партнерський характер, спілкування дружнє, відсутній авторитарний догматичний тиск з боку старших (1).

За спостереженням **психологів** (37), цифрові:

- краще сприймають інформацію, яка подана невеликими порціями та з перервами («кліпове мислення»);
- не розуміють складно представлений матеріал, не можуть засвоювати великі обсяги інформації;
- залюбки працюють із шаблонами;
- мають переважно візуальний тип сприйняття інформації;
- гарно мотивуються через елементи гри у навчанні (на відміну від попереднього покоління, для якого пріоритетною була конкуренція серед однолітків), швидко відволікаються, якщо такого елемента немає;

- мають слабкі механізми саморегуляції (контроль, моделювання, оцінка) та, як наслідок, неспроможні самостійно шукати рішення, організувати час для навчання, розподіляти часові та психічні ресурси в процесі навчання;

- відрізняються низьким рівнем відповідальності та високим рівнем самовпевненості;

- мають нерозвинуті комунікативні навички, не вміють говорити та виступати зі структурованими доповідями;

- є яскраво вираженими індивідуалістами, мають значний інтелектуальний потенціал;

- легко орієнтуються в інформаційних ресурсах;

- багато часу витрачають на соціальні мережі, тому з ентузіазмом ставляться до можливості публікувати результати власного навчання;

- понад усе цінують моральний та фізичний комфорт навчального середовища (2)

За **моїми власними спостереженнями**, цифрові відрізняються:

- швидким вступом у онлайнвий контакт, проте реальні дружні зв'язки для них утруднені;

- відданням переваги при спілкуванні у віртуалі візуальній мові, яка замінює звичайний текст;

- швидкістю сприйняття інформації, проте вони ледве утримують увагу на одному предметі на більш менш довгий час. Порівняно з тим, що було десять років тому, середня тривалість концентрації уваги зменшилась у десятки разів. Раніше на уроці дитина могла утримувати увагу протягом 40 хвилин, це вважалося нормою – тепер же в класі на таку зосередженість здатні одиниці;

- відданням переваги читанню коротких новин, ніж якоїсь статті (тим більше, великої);
- фрагментарністю думок, поверховістю суджень;
- значно меншим пієтетом до авторитету батьків, які майже нічого не тямлять у способах пошуку інформації в Мережі, купівлі-продажу через онлайн платформи тощо. Нестача позитивних емоційних контактів у сім'ї та надлишок інформації призводять до порушень розвитку нервової системи: діти легко збудливі, вразливі, непосидючі, менш слухняні;
- поганою орієнтацією навіть у власному місті без мобільного телефона, хоча дуже швидко знайдуть потрібне місце, якщо гаджет він у них буде;
- інфантилізмом, відсутністю реального життєвого досвіду, невмінням вирішувати навіть невеликі проблеми;
- орієнтацією на споживання, нетерплячістю і зосередженістю переважно на короткострокових цілях.

Ці мої спостереження аж ніяк не претендують на всеохопленість всіх рис та відмінностей цифрових. Тим не менш, вони де в чому збігаються зі спостереженнями інших дослідників. Наприклад, американський дитячий психолог Ш. Постник-Гудвін (24) визначає такі ознаки дітей цифрового покоління:

1. **Нетерплячість** (виросли в онлайн-середовищі та звикають до того, що їхні бажання завжди будуть виконані у віртуальній реальності, але щоб зробити це в реальному житті, часто недостатньо просто натиснути на кнопку).
2. **Зосередження на короткострокових цілях** (у всьому прагнуть отримати негайні результати, як в Інтернеті).
3. **Залежність від Інтернету** (сидять у соціальних мережах, грають в Інтернет-ігри, постійно розповідають про своє життя в блогах і спілкуються в контакті, Skype тощо).

4. **Фрагментарність образного мислення** (не виховані на книгах, а тому максимум, що вони можуть читати, це будь-які статті, найчастіше – міні-новини, формат твітів і статусів у соціальних мережах).

5. **Швидко стають дорослими** (виросли в епоху економічної депресії; а від них усі очікують тільки одного – бути успішним).

6. **Орієнтація на використання** (знають, чого хочуть і як це отримати, тому мають у своєму арсеналі десятки аргументів, які використовують, коли просять щось у батьків).

7. **Цінують чесність**, тому в соціальній мережі відкриті (багато хто живе у світі фантазій, але деякі пишуть правдиво та чесно, інколи – дуже відкрито, чим шокують старше покоління).

8. **Віртуальний світ на першому плані** (у виборі між особистою зустрічю та спілкуванням у кіберпросторі віддадуть перевагу останньому).

9. **Техніку знають краще, ніж розуміють почуття людей** (запитують не у вчителів і батьків, а в Інтернеті, тому збільшується комунікативна відстань дітей від їхніх батьків і переривається ланцюг соціального наслідування, передавання досвіду).

10. **Розумні виконавці** (легко піддаються впливу).

Психологи відмічають специфічні психологічні особливості цифрових, а саме:

- **гіперактивність.** Їм важко довго залишатися зосередженими на чомусь одному, вони дуже непосидючі й тому гіперактивні. Часто виникають проблеми з успішністю, хоча при цьому вони можуть бути обдарованими в певних сферах діяльності;

- **схильність до доклінічних форм аутизму.** Це не вид психічного розладу, а спосіб взаємодії зі світом людей, які з

дитинства занурені в себе й не здатні спілкуватися з іншими. Власне, це своєрідний захист від проблем сучасного життя, по суті – спосіб десоціалізації (31);

- **сенсорна депривація.** Занурюючись в Інтернет, діти отримують менше сенсорних сигналів із навколишнього світу. Відчуття світу може стати менш чуттєвим: притупляється сприйняття запахів, звуків реального світу, спостерігається спад здатності до співпереживання, емпатії;

- **побудова ідентичності.** Дитина насамперед активно експериментує зі своєю ідентичністю, пошуком свого соціального «Я», освоюючи в Інтернеті різні соціальні ролі. Водночас спроби приміряти на себе різні маски можуть призвести до того, що ідентичність застрягне на стадії дифузної ідентичності – смутного, нестійкого уявлення про самого себе. У результаті може затягнутися процес самовизначення, переходу від дитинства до юності й далі (27).

Цифрові хочуть отримувати все і відразу. Це загальновідомий факт, що неабияк дивує представників інших поколінь. Причина цього явища, мені здається, в тому, що вони звикли шукати і майже миттєво отримувати в Інтернеті інформацію, яка є для них невідомою та цікавою і вважають, в силу малого соціального досвіду, що так має бути і зо всім іншим (це стосується професійної кар'єри, житла, сім'ї, ознак статусу тощо).

Вони хочуть і готові купувати дорогі смартфоні, але в той же час, не хочуть платити за фільми чи музику, бо їх можна завантажити безкоштовно (якщо знаєш як, а вони знають!). Майже все нове цифрові дізнаються з соціальних мереж.

Цифровим зручніше спілкуватися онлайн, а не особисто. Друзі в соціальних мережах не менш важливі за справжніх. Вісім з десяти представників цифрового покоління

zareestrovani v socmerezhah, i vvazhajut svoe virtualne zittja ne menš vagomim, niž realne.

U cifrovih sformuvavsa osoblivij pidhida do navčannja: ljudi cogo pokolinna serijozno i napoleglivo zajmajut'sja samoosvitoju. Voni ne budut' čekati, поки хтось запропонує їм допомогу, а просто зайдуть на Youtube і подивляться навчальне відео.

Voni živut' v postijnomu strahu, što propustjat' šc'os' vavžlivo. Їх навіть мучить думка про те, що щось нове і захоплює пройшло повз них.

Socjalni mereži – їх головний наркотик. Facebook, strička z fotografijami, які постійно оновлюються в Instagram, блискавичні повідомлення в месенджерах, всюдисущі Twitter, Tumblr, відеоблогінг... Voni z legkistju šukaють інформацію і думають, що з Інтернетом можуть практично все.

Biljšit' cifrovih vvažae, što česnist' – одна з найважливіших лідерських якостей.

Voni majut' pidpriemničkij xist, ale ce ne označae, što vsi jak odin, xocut' mati vlasnij bižnes. Їхня увага швидше сконцентрована на досягненні певного результату і вимірюванні користі від того чи іншого завдання.

Na roboti їх більше приваблює вільний графік. Цифрові не відчувають себе прив'язаними до конкретного робочого місця, бо знають, що працювати можна звідусіль, де є Інтернет і комп'ютер.

Їхні кар'єрні і життєві цілі починають формуватися у дуже юному віці. Згідно з дослідженнями, близько 50% представників цифрового покоління, закінчуючи школу, вже знають, чим хочуть займатися в майбутньому (17).



Дуже важлива і досі ефективно не вирішена проблема – це **інтернет-залежність** переважної більшості цифрових. Вона хвилює не тільки фахівців (педагогів, психологів,

психіатрів), але й батьків, сусідів тощо.

Що ж приваблює молодих людей в комп'ютері і в Інтернеті взагалі?

По-перше, наявність особистого простору, власного світу, до якого мають доступ лише вони самі;

По-друге, можливість самостійно приймати рішення і діяти у відповідності до цих рішень, при цьому розуміючи, що ці дії не будуть нести за собою тяжких наслідків (цьому дуже сприяє філософія комп'ютерних ігор);

По-третє, внаслідок цього, відсутність відповідальності, яка так пригнічує молоде покоління і суворо вимагається від нього старшими;

По-четверте, абстрагування від реального життя, яке цифрових багато в чому не влаштовує;

По-п'яте, можливість придумати самого себе таким, яким ти хотів би виглядати в очах оточення (принаймні, віртуального), за гарантією, що ніхто не засудить і не перевірить твій образ на правдоподібність;

По-шосте, можливість виправити свою помилку (причому – неодноразово!). До речі, це може сформувати відчуття несправжності життя (якщо у грі можна «воскресати» після «загибелі»).

Дослідники фіксують характерні риси поведінки інтернет-залежних:

- нездатність та активне небажання відволіктися навіть на короткий час від роботи в Мережі;
- досада та роздратування при вимушених перервах;
- нав'язливі роздуми щодо роботи в Інтернеті;
- прагнення проводити все більше часу в Мережі, готовність збільшити витрати на користування Інтернетом у випадках обмежених коштів;
- готовність обманювати друзів та сім'ю, применшуючи тривалість та частоту роботи в Мережі;
- здатність забувати про інші справи, домашні та службові, під час роботи в Інтернеті;
- зловживання тонізуючими напоями;
- неприйняття критики такого способу життя з боку близьких;
- готовність миритися зі втратою друзів (руйнуванням сім'ї) через поглиненість роботою в Мережі;
- нехтування власним здоров'ям, сном, особистою гігієною, забування про їжу, уникнення фізичної активності;
- здатність звільнитися від почуття провини, безпорадності, тривоги, депресії під час роботи в Інтернеті, набуття почуття ейфорії (5, с. 10). Психолог пояснює, що це специфічне піднесення настрою з одночасним «забуттям» критичних заперечень проти роботи в інтернеті. Без такого емоційного піднесення інтернет-залежності не було б (5, с. 10), – упевнений науковець.

Основною групою ризику, на думку психіатрів, є юнаки віком від 17 до 21 року. Науковці стверджують, що інтернет-залежність повністю підпадає під характеристику захворювання. Вона завдає шкоди фізичному, психічному здоров'ю та соціальному життю.

Великий внесок у визначення критеріїв психологічної залежності, так само як і у позбавлення від них, робить спеціальна наукова дисципліна – аддиктологія. Аддиктологією залежність від Інтернету розглядається як одна з нехімічних адикцій або поведінкових адикцій (8).

М. Орзак виділила такі психологічні та фізичні симптоми, характерні для інтернет-залежності (39):

Психологічні симптоми:

- гарне самопочуття або ейфорія за комп'ютером;
- неможливість зупинитися;
- збільшення кількості часу, що проводиться за комп'ютером;
- нехтування сім'єю та друзями;
- відчуття порожнечі, депресії, роздратування не за комп'ютером;
- брехня роботодавцям чи членам сім'ї про свою діяльність;
- проблеми з роботою або навчанням.

Фізичні симптоми:

- синдром карпального каналу (тунельна поразка нервових стовбурів руки, пов'язана з тривалим перенапруженням м'язів);
- сухість в очах;
- головний біль за типом мігрені;
- болі у спині;
- нерегулярне харчування, пропуск прийомів їжі;
- нехтування особистою гігієною;
- розлади сну, зміна режиму сну.

Ознаками інтернет-адикції, що настала, є наступні **критерії:**

- всепоглиненість Інтернетом;
- потреба проводити в мережі дедалі більше часу;
- повторні спроби зменшити використання Інтернету;

- симптоми скасування, що спричиняють занепокоєння при припиненні користування Інтернетом;
- проблеми контролю часу;
- проблеми з оточенням (родина, школа, робота, друзі);
- брехня щодо часу, проведеного в Мережі;
- зміна настрою за допомогою Інтернету.

Існують **серйозні небезпеки**, з якими можна зустрітися, безпосередньо перебуваючи в режимі online:

- експлуатація довіри до дітей: їх можуть спокусити на вчинення непристойних дій;
- доступ до порнографії: діти можуть наткнутися на порнографію через її поширення в мережі;
- невідповідні контент-сайти з деструктивним вмістом, наприклад, з інструкціями щодо виготовлення бомби або наркотичних речовин;
- захоплення мережевими іграми з насильством, що істотно підвищує агресивність користувача (8).

У своєму дослідженні американська психологиня Джин Твендж звертає увагу на те, що сучасне покоління iGen надмірно використовує мобільні пристрої та стало психологічно набагато уразливішим, ніж попередники. Авторка зазначає, що показники депресії серед дітей стали значно вищими, починаючи з 2011 року (60).

Крім того, Дж. Твендж у своїй роботі висловлює думку про пасивність та інфантилізм підлітків: тобто причину зниження ризикованої поведінки вона бачить не в адекватній та критичній оцінці, а у свого роду відмові пробувати нове, ризикувати, відчувати яскраві емоції. Залишаючись пасивними, слухняними і залежними від батьків, сучасні підлітки, на думку Дж. Твендж, не набувають необхідного життєвого досвіду і не

набувають самостійності, що робить їх неготовими до дорослого життя (60).

Науковці не можуть спрогнозувати, як позначиться на соціалізації і взагалі на формуванні як особистостей цифрових надмірне захоплення гаджетами у довгостроковій перспективі.

Спілкування є одним з головних чинників соціалізації. Це аксіома педагогіки і так було в усі часи. Цьому чиннику присвячені численні як педагогічні, так і психологічні, культурологічні, соціологічні дослідження. Дослідники дійшли висновку, що спілкування – це один із виявів соціальної взаємодії. У його основі лежить обмін думками, оцінками, почуттями, волевиявленнями з метою інформування, емоційного впливу, спонування до спільної діяльності тощо. Сучасна наука визначає спілкування як обмін інформацією (комунікація, від лат. *communico* – «спілкуюся з кимось»), як взаємодію (інтерація, від англ. *interaction* – «взаємодія»), як сприймання людини людиною (перцепція, від лат. *perceptio* – «сприймання, упізнання»). Спілкуванню властивий діалоговий характер: воно відбувається між двома людьми, рідше – між людиною та групою, ще рідше – між людиною та суспільством (21). Спілкування в Інтернеті, на думку дослідників (10), відбувається між кожним користувачем, усім і всіма (навіть зі спеціальними програмами (машинами-роботами) можна спілкуватися).

Здавалося б, все досліджено і зроблені науково обґрунтовані узагальнення та висновки. Але суспільство зараз опинилося в нових умовах цифрової цивілізації і минулі твердження та висновки вже або не працюють зовсім, або працюють не так, як очікується. Тому я вирішив проаналізувати дослідження, що стосуються саме особливостей спілкування цифрових, зокрема у віртуальному просторі.

Перш за все дослідники звертають увагу на те, що сучасні підлітки проводять менше часу, зустрічаючись із друзями та частіше почуваються самотніми, ніж 10 років тому (60).

На думку доктора психологічних наук, кандидата медичних наук психотерапевта М. Сандомирського, якщо на людину попередніх поколінь впливала комунікація «людина-людина», то для нового покоління, швидше за все, віртуальна комунікація переважатиме над реальною. У своєму інтерв'ю він говорить про явне протиріччя, яке виникає з цієї причини. Сучасна молодь прагне все менше спілкуватися, але при цьому спілкується все більше. Молоді люди менше спілкуються у соціальній реальності і все більше – у дійсно віртуальній. Така тенденція, на думку вченого, призводить до аутизації покоління майбутнього. Уточнюю, що під аутизмом автор розуміє не розлад особистості, як доклінічну форму. Аутизація у цьому контексті постає як спосіб взаємодії зі світом людей, з дитинства занурених у себе та нездатних спілкуватися з оточуючими, як захист від проблем сучасного способу життя, як спосіб відгородитися від світу (30, 31).

Причиною цього явища вбачають в тому, що у «віртуалі» цифрові зустрічають більш просте та доступне комунікативне середовище, хоча, з іншого боку, – соціальні контакти в Мережі розглядаються тими самими підлітками як «емоційно прісні» та позбавлені близькості (28).

Науковці вважають, що перенесення відносин з однолітками у віртуальний план може бути пов'язане з ослабленням теплих довірчих зв'язків, що в кінцевому підсумку може позбавляти підлітків одного з основних факторів стійкості до депресії (28).

Таким чином, спілкування в Інтернеті може – і справді стає – ефективним джерелом пошуку соціальної підтримки (61). Оглядове дослідження Л. Спайз Шапіро та Г. Марголін (59) свідчить, що, відповідно до результатів більшості наукових

розвідок, віртуальне спілкування загалом позитивно впливає на почуття підліткової приналежності до групи однолітків, однак найбільш позитивний ефект досягає для тих підлітків, які і в звичайному житті більш товариські та комунікабельні.

Поширеним ризиком, пов'язаним із перенесенням спілкування у віртуальний простір, нерідко називають зниження емпатії та соціального інтелекту (здатності розуміти почуття та потреби інших) – ключових факторів у формуванні соціальних зв'язків. Причинами цього зниження часто називають агресивні комп'ютерні ігри (40), зростаюче навантаження на нервову систему та надлишок емоційно навантаженої інформації, через що відбувається зниження чутливості (26), цифровий мультитаскінг (51).

Феномен «багатозадачності» або «мультитаскінг» активно вивчається психологами щонайменше з середини 90-х років. Під цим терміном мається на увазі одночасне виконання кількох завдань або швидке перемикання між ними (48).

Ключовими характеристиками успішного мультитаскінгу є робоча пам'ять (здатність утримувати в голові інформацію, яка потрібна для здійснення поточної діяльності), флюїдний інтелект (швидкість та точність обробки інформації) та довільна увага (54).

Висловлюються побоювання, що систематичний мультитаскінг може призводити до надмірного навантаження на нервову систему, сприяти більшому відволіканню при виконанні будь-якої діяльності, знижувати здатність до сприйняття емоцій (26, 51).

У вузькому значенні слова під цифровим мультитаскінгом мається на увазі поєднання кількох технологій, наприклад, перегляд фільмів одночасно з роботою або грою за комп'ютером, як, наприклад, у роботі Фоєр (44).

У широкому сенсі може йтися про використання технологій паралельно з іншими видами діяльності, або навіть мультитаскінг в рамках однієї технології, наприклад, перегляд новин, де одночасно необхідно слухати диктора, стежити за рядком, що біжить внизу екрана, погодою або біржовими котируваннями в кутку тощо (42).

Особливої уваги заслугове мова, якою спілкуються цифрові у Мережі, але цьому питанню я вирішив присвятити окреме місце, як і кліповому мисленню, до речі.

Змінюється соціалізація. З'явилася вимога до соціалізації – щоб у людини був Інтернет, щоб вона володіла комп'ютером, щоб вона могла там спілкуватися. Людина, яка не спілкується в Інтернеті, буде гірше соціалізована, тому що вона гірше розумітиме мову тих людей, які з нею розмовляють.(3)

Психологи з Фонду розвитку Інтернет вивчили особливості поведінки підлітків у Мережі (29) та виділили сім типів юних користувачів: «допитливі», «бунтарі», «гравці», «тусівники», «споживачі», «ботаніки» та «ділові».

Підлітки з групи «допитливих» в Інтернеті захоплені пошуком інформації, новин, музики, відео, статей в енциклопедіях. Це діти епохи пошукових систем, для них важливіше знайти інформацію, ніж вивчити і знати, що нерідко стає причиною інформаційних перевантажень.

«Бунтарі» використовують Інтернет для задоволення потреби в автономності від батьків та взагалі самостійності. Вони відвідують заборонені батьками сайти, завантажують порнографію, зламують сайти, конфліктують з іншими користувачами. Така діяльність у Мережі дозволяє підліткам відчувати себе провідними у взаємодії, реалізувати потребу у самореалізації та визнанні, а також породжує ілюзію вседозволеності та безкарності, веде до втрати розуміння, що немає різниці між незаконними діями у Мережі та реальності.

«Гравці» проводять більшу частину часу в просторі розрахованих на багато користувачів рольових онлайн-ігор. Віртуальні ігри сприяють розвитку уваги, посидючості, швидкості реакції, стратегічного та просторового мислення, комунікативних навичок. Проте ухилення від реальності вважається однією з причин психологічних порушень – розвитку прихильності до гри, проблеми з ідентичністю.

«Тусівники» реалізують в Інтернеті потребу у спілкуванні, приналежності до групи за інтересами, визнання, любові, можливості поговорити про наболіле, виявити свою індивідуальність, знайти друзів та сформувані свою спільноту за інтересами. У соціальних мережах «тусівники» часто виробляють контент: створюють особисті сторінки, профілі, виражають себе через мультимедійні функції: аватари, стіну, графіті, фото, відео. Небезпека прихильності до віртуального спілкування полягає в тому, що навички вибудовування міжособистісних зв'язків у реальному житті не розвиваються, традиційні форми спілкування витісняються, адже без звичних смайликів розпізнавати емоції іншого важче. Дружба в Мережі втрачає глибину та складність людських відносин, побудова яких потребує часу, зусиль, пов'язана з проживанням випробувань. Вважається, що у «тусівників» вища, ніж у користувачів інших типів, ймовірність «застрягання» на стадії дифузної ідентичності – невизначеного, невиразного, нестійкого уявлення про себе.

Раціональні, досвідчені «споживачі» вміють дістати те, що їм потрібно (фільм, музику, книгу тощо), безкоштовно або за мінімальну ціну, добре орієнтуються в потоці інформації, менш за інших схильні до інтернет-залежності, мають високий рівень психологічної захищеності – ось найяскравіші риси тих підлітків, які відносяться до Інтернету як до величезного магазину.

До групи **«ботаніків»** дослідники відносять дітей, які добре навчаються і не поділяють бунтарські настрої однолітків. Для них Інтернет – джерело інформації та знань, необхідних для успішного навчання. Володіння інформацією для ботаніків – спосіб отримати визнання серед однолітків та самореалізуватися. Такі підлітки рідше за інших надають інтернет-знайомим персональні відомості та зустрічаються з ними в реальному житті. Для них властиве некритичне ставлення до інформації, знайденої в Мережі.

«Ділові», ті, для кого Інтернет – це місце, де можна не тільки розважатися, але і заробити або знайти інформацію про роботу. Навіщо вчитися, якщо заробляти на життя можна і без шкільного атестата?

Дослідники вважають, що найбільш поширені перші чотири типи молодих користувачів: «допитливі», «бунтарі», «гравці» та «тусівники».

Крім цього, науковці роблять висновок, що чим інтенсивніше підлітки користуються Інтернетом, тим менш вони чутливі до загроз цього середовища (29).

Науковці також визначили особливості віртуального спілкування:

1. **Анонімність**, що досягається або приховуванням реальних персональних даних, або презентацією повністю неправдивих відомостей. Це дозволяє комунікантам вести себе більш розкуто, ненормативно та певною мірою безвідповідально.

2. **Добровільність** контактів.

3. **Утрудненість** емоційної компоненти спілкування, стійке прагнення до емоційного наповнення тексту, що виражається у створенні спеціальних значків для позначення емоцій.

4. **Своєрідність перебігу процесів міжособистісного сприйняття** за умов відсутності невербальної інформації.

5. **Прагнення нетипової, ненормативної поведінки.** Учасники спілкування програють не реалізовані у діяльності поза Мережею ролі, сценарії, біографії (33).

Основними причинами віддання людиною переваги віртуальному спілкуванню перед реальним вважаються:

- недостатнє насичення спілкуванням у реальних контактах;

- можливість реалізації якостей особистості, програвання ролей, переживання емоцій, з тих чи інших причин фрустрованих у реальному житті (6).

Сприяє цьому й здобуття «швидких досягнень» та «легких перемог», притаманних online-іграм. Соціальні мережі надають користувачеві можливості не тільки для спілкування в режимі чату, але й відтерміновану комунікацію в режимі форуму, а також є засобом обміну аудіо, відео та фото інформацією практично в необмеженому обсязі. Вони залучають юного користувача своєю барвистістю та цікавістю, дають відчуття значущості, приналежності до субкультури, суспільства, створюють видимість особистісних досягнень.

Відсутність руху в житті підлітка дуже швидко призводить до гіподинамії, яка, у свою чергу, призводить до різноманітних серцево-судинних захворювань, а також проблем із опорно-руховим апаратом, органами зору та репродуктивною функцією.

Дослідники зауважують, що повна відмова від використання мережі Інтернет у школі при сучасному розвитку цивілізації неможлива, вміння користуватися Мережею для отримання та обміну інформацією – це актуальне, необхідне для успішної самореалізації вміння сучасної людини (15).

К. Сіміллер та М. Грейс (58) вказують на непідготовленість сучасної освіти до потреб «цифрового покоління»; але інші автори говорять про те, що зміна освітніх технологій під належну, проте не доведену специфіку сучасних

підлітків лише погіршують якість навчання та знижують його результати (46). Тобто, як бачимо, з цього питання (як і з багатьох інших) серед фахівців немає однастайності.

Іншою великою проблемою і одночасно особливістю цифрових є їх сильна захопленість, яка часто-густо переростає в залежність, комп'ютерними іграми.

Дослідники вважають, що у дітей, які часто грають у рольові комп'ютерні ігри, слабше розвинена сила волі. Сила волі підлітків виявляється у цілеспрямованості й відповідальності, у скоєнні тих самих дій задля досягнення нового рівня, накопичення очок і ігрових предметів – ілюзорних цілей. Діти зі слабкою силою волі не в змозі відмовитись від цього.

Але є також дослідження, які показують, що деякі ігри можуть ефективно тренувати майбутніх менеджерів. У ігроманів збільшується візуальна увага, розвивається швидкість мислення, підвищується схильність до доцільному ризику, формуються послідовність і завзятість у досягненні мети, спрямованість на перемогу. Діти, які досягали чудових результатів у комп'ютерних іграх, ставали потім топ-менеджерами.

Відбуваються зміни механізмів мислення, уваги, пам'яті, сприйняття, мови – так діти пристосовуються до немислимих обсягів інформації та спілкування. Відбувається підвищення швидкості психічних процесів, разом із тим виникає дефіцит формування необхідних нейронних зв'язків (19).

Сучасна система освіти ще не готова до кардинальних змін. Небагато вчителів розуміє сучасних дітей та знає, як їх можна навчити. Тому це завдання мають виконати батьки (7).

На мій погляд, основними проблемними зонами «цифрового покоління» є: **інформаційна перевантаженість** і як наслідок – зниження здатності формувати та оперувати знаннями (тобто систематизувати інформацію, послідовно її

освоювати, вибудовувати логічні зв'язки, структурувати матеріал, знаходити йому ефективне застосування); **інтернет-залежність** (ігрова, від соціальних мереж, від власного іміджу); **трансформація** (що іноді сприймається старшими поколіннями як збочення) **понять особистого простору**, захисту особистих даних, авторських прав; **небажання щось запам'ятовувати** (вони просто не бачать в цьому сенсу). Цифрова дитина завжди може «загуглити» і знайти потрібну інформацію. **Змінюється і структура мнемонічних процесів**. Сучасні підлітки абсолютно точно запам'ятовують не зміст, а місце, де є потрібна інформація. **Змінюється інтенсивність мнемонічних процесів**. Якщо старші покоління пам'ятали велику кількість телефонів, адрес тощо, то у цифрових це все в мобільному телефоні і немає сенсу це запам'ятовувати. Ще однією проблемною зоною цифрових я вважаю **інфантилізацію**. Вона в тому, що дорослі люди зберігають дитячі риси і у «дорослих» ситуаціях поведуться по-дитячому, не усвідомлюючи цього.

До цього переліку можна додати ще й контакти зі зловмисниками та доступ до «небезпечного» контенту (провокації агресії, домагання, заклики до насильства, порнографія). Варто лише нагадати сумнозвісну інтернет-спільноту «Синій кіт», що призвела до хвилі підліткових суїцидів по всій країні.

«Серед проблем інтернет-простору – агресії, домагань, образ, порушення авторських прав – немає чогось несподівано нового для людської спільноти. Для того, щоб боротися з ними, в цифровому світі потрібно все те ж саме – просвітництво і здоровий глузд» (52, р. 12), – упевнені Джон Полфрі та Урс Гассер.

В той же час, треба визнати, що **перетворення дитини у цифрову неминуче**, хочемо ми цього чи ні. Інтернет стає творчою лабораторією, в якій цифрові навчаються мистецтву презентації себе зовнішньому світу, у просторі, який здається безпечнішим, ніж він є насправді.

До речі, у майбутньому на нас чекає суспільство колишніх гіперактивних дітей. Це буде гіперактивний соціум, у якому люди відрізнятимуться більшою потребою у новизні, пошуку відчуттів, меншою терплячістю та терпимістю, схильністю до підвищеної конфліктності.

Посилання:

1. 30 фактов о современной молодежи: исследование Сбербанка и Validata // Янгспейс. – 2017. – № 11. – URL: <http://youngspace.ru/faq/sberbank-issledovanie-molodezhi>
2. Антошків М.С. Врахування психологічних особливостей студентів цифрового покоління шляхом організації змішаного навчання – URL: https://fmo-journal.fizmatsspu.sumy.ua/journals/2018-v1-15/2018_1-15-Antoshkiv_Scientific_journal_FMO.pdf
3. Безрукова С.Б. Психологические особенности поколения Z. – URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-dlya-roditelei/2016/05/23/psihologicheskie-osobennosti-sovremennogo>
4. Вербицкий А.А. Проблемы образования «цифрового поколения» / А.А. Вербицкий // Психолого-педагогическое сопровождение образовательного процесса: проблемы, перспективы, технологии: сб. науч. трудов IV межд. науч.-практ. конф., 22–23 окт. 2015 г., г. Орел. – Орловский гос. университет им. И.С. Тургенева. – 224 с.
5. Войскунский А.Е. Вместо предисловия: «за» и «против» интернет-зависимости // Интернет-зависимость. Психологическая природа и динамика развития: сб. – М., 2009.
6. Войскунский А.Е. Актуальные проблемы зависимости от Интернета / А.Е. Войскунский // Психологический журнал. – 2004. – Т. 25. – № 1. – С. 90-100.

7. Діти покоління Z: їхні особливості, унікальні можливості та проблеми. – URL: <https://www.4mamas-club.com/porady/diti-pokolinnya-z-%D1%97xni-osoblivosti-unikalni-mozhливosti-ta-problemi/>
8. Егоров А.Ю. Нехимические (поведенческие) аддикции / А.Ю. Егоров // Аддиктология. – 2005. – № 1. – С.65-77.
9. Жичкина С. Социально-психологические аспекты общения в Интернете // Флогистон: Психология их первых рук. – URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/refinf#3>
10. Ковальчук І. А. Мовна специфіка спілкування в інтернеті – URL: http://ekmair.ukma.edu.ua/bitstream/handle/123456789/10766/Kovalchuk_Movna_spetsyfika_spilkuvannya.pdf?sequence=1&isAllowed=y
11. Конюхова К. Загадка поколения Z / Ксения Конюхова // КР.ВУ. Комсомольская правда в Беларуси. 24.07.2014. – URL: <http://www.kp.by/daily/26260.4/3138547/>
12. Лумпиева Т.П., Волков А.Ф. Поколение Z: психологические особенности современных студентов. – URL : <http://ea.donntu.edu.ua/bitstream/123456789/21748/1>
13. Макарова Т.А. Содержание образования для поколения «Z»: каким ему быть? / Т. А. Макарова // Ценности и смыслы. – 2015. – № 3 (37). – С. 116–120.
14. Мирошкина М. Р. X, Y, Z. Теория поколений. Новая система координат / М. Р. Мирошкина // Вопросы воспитания. – 2014. – № 2. – С.50–57.
15. Подлевских А.Н., Гусаков С.В., Мацкевич Е.С. Виртуальное общение подростков как педагогическая проблема. – URL: <http://ippdrao.ru/wp-content/uploads/3784-sbornik-statej.pdf>
16. Поколение Selfi e: пять мифов о современной молодежи // ВЦИОМ. Пресс-выпуск № 3265. 13.12.2016. - URL: <https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=115996>
17. Покоління Z: працівники, яких варто боятися? - URL: <http://blog.studlava.com/pokolinnya-z-pracivnyky-yakyx-vartoboyatysya/>
18. Полек Тіна. Життя українських підлітків. Як нове покоління збирається рятувати планету. – URL: <https://style.nv.ua/ukr/blogs/maybutnye-pokolinnya-z-ekologiya->

[nove-pokolinnya-zabrudnennya-vidhodami-50049481.html?fbclid=IwAR2EQdirm_lhEyO1PTmiWkzmdYcPPZ_QQxtI3rcIj3Qph1d7FscX-u6874s](https://cyberleninka.ru/article/n/nove-pokolinnya-zabrudnennya-vidhodami-50049481.html?fbclid=IwAR2EQdirm_lhEyO1PTmiWkzmdYcPPZ_QQxtI3rcIj3Qph1d7FscX-u6874s)

19. Праслов М. С. Психологические особенности представителей цифрового поколения // Психологические науки. – 2016. – №3 (3). – С. 92-97 – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-osobennosti-predstaviteley-tsifrovogo-pokoleniya/viewer>
20. Программа Пресс-клуб XXI. «Нужно ли бояться “цифрового детства”»? // Эфир от 25.03.11. Телеканал Культура. Видеопрограммы – URL : <http://www.tvkultura.ru/issue.html?id=105346>
21. Радевич-Винницький Я. Етикет і культура спілкування / Я. Радевич-Винницький. – Львів : Вид-во «Сполом», 2001. – С. 3–39.
22. Рублёва Е.В. Конфликт поколений в образовании XXI века: победит сильнейший? / Е.В. Рублёва // Вестник ЦМО МГУ. Филология. Культурология. Педагогика. Методика. – 2015. – № 3. – С. 113–121.
23. Сапа А.В. Поколение Z – поколение эпохи ФГОС // Продуктивная педагогика. – 2015. – № 8 (56). – С. 2–9.
24. Сапа А.В. Поколение Z – поколение эпохи ФГОС / А. В. Сапа // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2014. – №2. – С. 24–30.
25. Сербенська О. А. Культура усного мовлення. Практикум : Навчальний посібник / О. А. Сербенська. – К. : Центр навчальної літератури, 2004. – 216 с.
26. Смолл Г., Ворган Г. Мозг онлайн: Человек в эпоху Интернета. – М.: КоЛибри, 2011.
27. Солдатова Г. Покоління Z : психолог розповіла, як Інтернет змінив сучасних дітей / Галина Солдатова. – URL: <https://ukr.media/science/272956/>
28. Солдатова Г.В., Олькина (Теславская) О.И. Дружба в реальном и виртуальном мире: взгляд российских школьников // АCADEMIA. Педагогический журнал Подмосковья. – 2016. – № 3(9). – С. 39–47.

29. Солдатова Г.В., Гостимская О.С., Кропалева Е.Ю. Пойманные одной сетью. Типы подростков интернет-пользователей. Межрегиональное исследование «Моя безопасная сеть: Интернет глазами детей и подростков России 2009» – URL: <http://www.fid.su/projects/research/mysafernet/02/>
30. Сычев А. Поколение Z: те, кто будет после: интервью с Марком Сандомирским. – URL: <http://hrportal.ru/article/pokolenie-z-te-kto-budet-posle>
31. Чумаков В. По материалам беседы с Е. Шамис и А. Антиповым // Коммерческий директор. – 2007. – № 11 (23). – С. 56–61.
32. Шамис Е. Теория поколений. Необыкновенный Икс / Евгения Шамис, Евгений Никонов. – URL : https://books.google.com.ua/books?id=sHUyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=ru&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
33. Шевченко И. Некоторые психологические особенности общения посредством Internet. – URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/sevchenko>
34. Шевякова Л.П. Основные формы общения в Интернете и их особенности. Образование. Коммуникация. Ценности. (Проблемы, дискуссии, перспективы. По материалам круглого стола «Коммуникативные практики в образовании». 19 ноября 2004 г. / под ред. С.И. Дудника. СПб: Санкт-Петербургское философское общество, 2004. – URL: http://anthropology.ru/ru/texts/shevyakova/educval_05.html
35. Шурбе В. З. Поколение хай-тек и «новый конфликт» поколений? / В. З. Шурбе // Социологические исследования. – 2013. – № 4. – С. 100–106.
36. Цифровая компетентность подростков и родителей. Результаты всероссийского исследования / Г.У. Солдатова и (др.). — М. : Фонд Развития Интернет, 2013. – 144 с.
37. Як вчителям порозумітися з «цифровим» поколінням дітей. – URL: <https://osvitoria.media/opinions/yak-vchytelyamporozumitysya-z-tsyfrovym-pokolinnyam-ditej-porady-psyhologa/>

38. Dance A. Videos as a baby brain drain. Los Angeles Times. August 07, 2007
39. Computer Addiction Services Maressa Hecht Orzack, Ph.D. – URL: <http://www.computeraddiction.com/>
40. Gentile D.A. Swing E.L., Choon G.L., Khoo A. Video game playing, attention problems, and impulsiveness: evidence of bidirectional causality // Psychology of Popular Media Culture. – 2012. – №. 1. – P. 62–70.
41. Green C.S., Bavelier D. Action video game modifies visual selective attention // Nature. – 2003. – № 423. – P. 534–537.
42. Greenfield P.M. Technology and Informal Education: What Is Taught, What Is Learned // Science. – 2009. – Vol. 323. – P. 69–71.
43. Grund A., Krause H., Siewers M., Rieckert H., Muller M.J. Is TV viewing an index of physical activity and fitness in overweight and normal weight children? // Public Health and Nutrition. – 2001. – № 4. – P. 1245–1251.
44. Foehr UG. Media multitasking among American youth: prevalence, predictors and pairings. Kaiser Family Foundation, 2006.
45. How N. Millennials Rising: The Next Great Generation / N. How, W. Strauss. — New York : Random House, 2000. – 415 p.
46. Kirschner P., De Bruyckere P. The myths of the digital native and the multitasker // Teaching and Teacher Education. – 2017. – Vol. 67. – P. 135–142
47. Koezuka N., Koo M., Allison K.R., et al. The relationship between sedentary activities and physical inactivity among adolescents: Results from the Canadian community health survey // Journal of Adolescent Health. – 2006. – № 39. – P. 515–522.
48. Lin L. Multiple Dimensions of Multitasking Phenomenon // International Journal of Technology and Human Interaction. – 2015. – Vol. 9. – P. 37–49.
49. National Endowment for the Arts. Reading at risk: A survey of literary reading in America. Research Division Report #46. National Endowment for the Arts. Washington, DC, June, 2004. – URL: <https://www.arts.gov/sites/default/files/ReadingAtRisk.pdf>
50. Niemz K., Griffiths M., Banyard P. Prevalence of pathological Internet use among university students and correlations with

- self-esteem, the general health questionnaire (GHQ), and disinhibition // *Cyberpsychology&Behavior*. – 2005. – № 8. – P. 562–570.
51. Ophir E., Nass C., Wagner A.D. Cognitive control in media multitaskers // *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*. – 2009. – Vol. 109. – № 37. – P. 15583–15587.
 52. Palfrey John, Gasser Urs. *Born Digital. Understanding the first generation of digital natives*. N.Y., 2008.
 53. Prensky Marc. Listen to the Natives. – URL: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
 54. Redick T.S., Shipstead Z., Meier M.E., Montroy J.J., Hicks K.L., Unsworth N., Kane M.J., Hambrick D.Z., Engle R.W. Cognitive predictors of a common multitasking ability: Contributions from working memory, attention control, and fluid intelligence // *Journal of Experimental Psychology: General*. – 2016. – Vol. 145(11). – P. 1473–1492.
 55. Roberts D.F., Foehr U.G., Rideout V. *Generation M: Media in the lives of 8-18 year-olds. A Kaiser Family Foundation Study*. 2005. – URL: <https://kaiserfamilyfoundation.files.wordpress.com/2013/01/generation-m-media-in-the-lives-of-8-18-year-oldsreport.pdf>.
 56. Shapiro D. *Conflict and communication : a guide through the labyrinth conflict management*. New York : Open Society Institute, 2004. – 295 p
 57. Sherry Turkle. Интервью для проекта Digital Nation. Life on the digital frontier. – URL: http://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/digitalnation/interviews/turkle.html?utm_campaign=videoplayer&utm_medium=fullplayer&utm_source=relatedlink
 58. Seemiller C., Grace M. *Generation Z Goes to College*. – San Francisco: Jossey-Bass, 2015.

59. Spies Shapiro L.A., Margolin G. Growing up wired: social networking sites and adolescent psychosocial development // Clin Child Fam Psychol Rev. – 2014. – № 17(1): – P. 1-18.
60. Twenge J. M. i Gen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy and Completely Unprepared for Adulthood and What That Means for the Rest of Us. – New York: ATRIA Books, 2017. – 352 p
61. Utz S., Breuer J. The Relationship Between Use of Social Network Sites, Online Social Support, and Well-Being // Journal of Media Psychology. – 2017. – Vol. 29(3). – P. 115–125.

4. Цифрова поведінка та мережевий етикет

Всі правила гідної поведінки давно відомі,
зупинка за малим –
за умінням ними користуватися.
Б. Паскаль

Важливим аспектом взаємодії дорослих з цифровими є розуміння мотивів та рушійних сил їх поведінки у віртуальному світі.

Одна з особливостей цього покоління полягає в тому, що його представники **не схильні вирішувати будь-які проблеми**. Якщо програма не працює, вони не розбиратимуться чому – вони завантажуть іншу програму. І оскільки для цифрового покоління основним каналом взаємодії зі світом є мобільний телефон, цифрові не розбиратимуться, чому, наприклад, не можна прямо зараз подивитися фільм в онлайн-кінотеатрі. Їм байдуже, чи не працює програма, чи є проблеми зі зв'язком, чи підходить тарифний план, чи зламався телефон.

Люди цифрового покоління по-іншому засвоюють інформацію та працюють з нею, тому що в їхньому світі з самого початку були інші обсяги даних – вони навіть читають по діагоналі.

В одну одиницю часу вони роблять неймовірну кількість дій, а концентруватися на одному процесі готові лише приблизно 10 секунд. Тому зараз у дітей дуже популярні

TikTok, LIKE. До того ж для тих, кому сьогодні 8-10 років, покупка контенту – звичайна подія, тоді як ми до неї довго звикали і йшли важко (8).

Матеріалом для досліджень поведінки цифрових є цифрові сліди особистості, що залишаються після будь-яких дій людини в Інтернеті. Так, наприклад, «лайки» на Facebook та мова спілкування може багато чого розповісти про особистісні особливості користувачів Інтернету.

Крім цього, піддаються прогнозу і дані про сексуальну орієнтацію користувачів мереж, їх етнічну приналежність, релігійні та політичні погляди, рівень інтелекту, стан щастя, застосування препаратів (що викликають звикання), розлучення в сім'ях, а також стать та вік (21).

Про особливості цифрової поведінки можна судити за матеріалами дослідження 180 000 Facebook-користувачів, які представлені у статті «Особистість та встановлення Facebook-користувачів» (20).

Так, виявилось, що екстраверти найчастіше звертаються до взаємодії з іншими користувачами Facebook. Вони активно діляться тим, що відбувається у їхньому житті, зокрема, своїми почуттями, частіше використовуючи оновлення статусу профілю.

Користувачі з високим показником за шкалою доброзичливості найчастіше з'являються на фотографіях з іншими людьми та ставлять більше хештегів. Ті, у кого показники за цією шкалою низькі, більше зосереджені на собі, їх менше турбує, що думають про них інші, тому вони й ставлять менше «лайків».

«Свідомі» люди менше прагнуть висловити свою вдячність іншим і вважають використання Facebook марнуванням часу, відволіканням від важливіших справ, таких, наприклад, як робота (13).

Активне користування Мережею веде до значних структурних та функціональних змін у психічній діяльності і поведінці цифрових у порівнянні з представниками старшого покоління. Ці зміни торкаються пізнавальної, комунікативної та особистісної сфери, трансформують операційну ланку діяльності, просторово-часові характеристики взаємодії суб'єкт-суб'єкт та суб'єкт-інформаційної систем, процеси цілепокладання, потрібнісно-мотиваційне регулювання діяльності.

Серед користувачів Інтернету можна виявити різні типи залежно від провідної мотивації. Одну групу складають респонденти із вираженою комунікативною мотивацією. Ці користувачі, по суті, захоплені Інтернетом настільки, що віддають перевагу звичайному спілкуванню перебуванню в Інтернеті. Їхні інтереси значною мірою пов'язані з неформальним спілкуванням через Інтернет, пошуком спілкування з цікавими людьми.

Іншу групу складають користувачі, мотивація яких пов'язана з різними варіантами особистісного самоствердження (афіліація, самооцінка, досягнення статусу та авторитету, компетентна допомога, соціальне самовираження). Цих користувачів характеризує діловий підхід до Інтернету, вони усвідомлюють його обмеження як форми спілкування (1).

Для представників цифрового покоління вкрай важливо залишатися онлайн і бути на зв'язку. Тому 27% цифрової молоді від 13 до 24 років проводить до 5 годин на добу у соціальних мережах. Чверть цих користувачів оновлює стрічку новин свого профілю кожні півгодини. Саме підлітки активніше реагують на оновлення. Вони перебувають у стані постійної соціальної активності та комунікації. 61% підлітків використовують особливу мову вираження емоцій – гіф-анімації, стікери, короткі відео та смайли.

Вони активно реагують на заклики до дії та вступають у взаємодію. Для них важливо брати активну участь у тому, що відбувається в їх особистому цифровому середовищі. Підлітки активно коментують, лайкають, роблять репости публікацій, розміщують власні короткі відео (цьому здебільшого сприяють Stories).

Молоде покоління віддає перевагу відео-контенту перед всіма видами статичної графіки. Відео стає не лише розвагою, а й джерелом теоретичних та практичних знань. Чверть активної цифрової молоді віддає перевагу YouTube як платформі для пошуку відповідей на запитання.

Підлітки від 13 до 18 років віддають перевагу розважальному контенту, тоді як старша молодь більше цікавиться практичним відео-контентом (освітні відео, відеогіди та покрокові керівництва, огляди товарів, послуг, лайфхаки тощо) (18).

Молодь більш активно використовує можливості нових інформаційних технологій у повсякденному житті – майже чверть населення молодше 30 років має навички інтернет-користування.

Реальна боротьба за увагу молодіжної аудиторії розгортається сьогодні не між Інтернетом і друкованими ЗМІ, а між Інтернетом і телебаченням як найпопулярнішими у різних групах аудиторії ресурсами (17).

На мою думку (і не тільки мою), одним з могутніх чинників впливу на формування цифрового покоління стали комп'ютерні ігри. Вони займають в житті дітей і підлітків (і не тільки їх) дуже важливе місце. В деяких випадках вони стають важливішими за реальне життя і замінюють його.

Обчислювальна техніка раніше асоціювалася з ідеєю математики, логіки, раціональності. Припущення, що більшість людей використовуватиме її в абсолютно ірраціональних цілях (для ігор), здавалося абсурдним – як і словосполучення

«комп'ютерна гра». Проте безпристрасного вченого за монітором змінив азартний гравець.

Ризикну стверджувати, що саме комп'ютерні ігри стали для цифрового покоління головним засобом для саморегуляції душі. Чому так сталося?

Ніколи раніше не було способу так глибоко занурюватися в нереальний світ і мати там таку велику свободу поведінки. Перевагу над кіно, театром та книгами комп'ютерних ігор дає їхня інтерактивність: ігри залучають до спільної діяльності, гравець перестає бути пасивним спостерігачем, він активно впливає на поточні події. Саме цього, на мою думку, не вистачає цифровому поколінню (особливо підліткам) у реальному житті. Споконвічне прагнення молоді до самоствердження, до відчуття власної значимості задовольняється у віртуальному світі. Там молода людина може надівати на себе різні маски, різні обличчя, грати роль як шляхетного лицаря, так і підступного злодія. Крім того (і це дуже важливо!), у віртуальному просторі гри людина може пробувати різні варіанти своїх дій, обираючи найкращий, найоптимальніший (хоча, може, і не з першого разу). В реальному житті така можливість відсутня. Переграти долю по другому, третьому, четвертому разу ще нікому не вдавалося.

Раніше більшість західних психологів та філософів вважали, що нормальна людина уявляє смерть та народження як унікальні події у своєму житті. Популярність комп'ютерних ігор (коли гравець після невдалої дії отримує умовну «смерть», але може певну кількість разів «відроджуватись») говорить про те, що сучасна людина легко та комфортно приймає концепцію безлічі смертей та народжень однієї особистості. Особливо це притаманне цифровому поколінню, адже вони змалечкуграють у ці ігри і підсвідомо переносять їхні правила на реальне життя. Тим самим сама ідея кінцевості життя та його

цінності дещо трансформується та набуває вірогіднісного характеру (може так, а може й ні...).

Захопленість комп'ютерними іграми має як позитивні, так і негативні сторони.

Позитивна сторона такого захоплення сумнівна: цифрові охочіше сидять удома, ніж гуляють. Вони заглиблені у віртуальний простір, обмінюються з кимось ігровими компакт-дисками, діляться секретами ігор і тонкощами налаштування машини («заліза», як вони кажуть) – у них виникає своє коло спілкування, «просіяне» крізь майновий ценз: ігровий комп'ютер – річ недешева. В ігровому світі шанс потоваришувати з дітьми з благополучних та заможних сімей вищий, ніж на вулиці. В той же час, дитина позбавлена рухливої активності: цифрові діти неохоче грають у некомп'ютерні ігри, майже не займаються спортом, якщо це, ясна річ, не кіберспорт. Як наслідок – зменшення свободи вибору місця у суспільстві.

З психологічних досліджень давно відомо, що з 3-4 років провідною діяльністю для дитини стає рольова гра. У цих іграх вона пізнає, як жити з людьми: як сваритися і як миритися, як знайомитися і як розлучатися, як дружити і ворогувати. Але знати правила – ще не означає їм слідувати. Тому одна з головних функцій рольової гри – виховання навички самостійно приймати та виконувати правила.

Рольова гра – це постійний взаємоконтроль. Помилки неминуче призведуть до жорсткого вироку: «Ти граєш не за правилами. Ми не гратимемо з тобою».

Загалом рольова гра дає знання суспільних норм і свободу вибору: чинити не тільки так, як хочеться зараз, але й так, як вигідно в довгостроковій перспективі. Життя у суспільстві – це гра за правилами.

Гра дає деякі корисні навички: людина навчається швидким, точним та тонким рухами рук. Спритність, грація гравця зосереджується у кінчиках пальців.

Інший навик, якому навчають подібні ігри, менш очевидний, але більш затребуваний суспільством. Попит на нього зростає, хоча багатьом людям він виявляється не під силу. Фахівці з інженерної психології постійно шукають нових методів навчання йому. Він називається «управління автоматизованою системою». Річ у тім, що основна відмінність професії оператора від будь-якої іншої полягає в тому, що вся інформація про об'єкт праці дана лише в символах. Інша відмінність – ритм роботи заданий особливостями технологічного процесу.

Навряд чи у повсякденному житті цифрових є процес, що готує до операторської праці краще, ніж комп'ютерні ігри. Мало того, що для гравця він стає комфортним, гравець вчиться отримувати від нього насолоду.

У результаті в процесі гри людина стає системним аналітиком. Вона навчається швидко і правильно отримувати потрібну інформацію і на її основі будувати та використовувати образ, що перевищує обсяг свідомості (3).

Комп'ютерна гра має багато **мінусів**. Основний та неминучий – відсутність безпосереднього контакту: взаємозв'язок гравців опосередкований комп'ютером. Еволюція та природний відбір людини йде скоріше по лінії психічного розвитку, ніж фізичного.

Одна з величезних загроз комп'ютерних ігор полягає у тому, що в свідомість людини поступово впроваджується впевненість у тому, що агресія – це нормально, що насилля – це найбільш зручний засіб розв'язання конфліктів і тому подібне. Адже, відомо, що діти неправильно сприймають насильство та роблять помилкові висновки: вони не завжди можуть провести межу між вигадкою та реальністю (22). За даними

соціологічних досліджень, наприклад, типовий американський підліток до 18 років бачить близько 200.000 актів насильства та 40.00 вбивств (23).

Комп'ютерні ігри з усіма своїми перевагами та недоліками вже стали невід'ємною частиною сучасної цивілізації. Їх створення та виробництво стало однією з вагомих засобів поповнення державного бюджету. Вони стали, крім того, ще й інструментом маніпуляції масовою та індивідуальною свідомістю, засобом пропаганди.

Я вважаю, що педагогічна наука (і взагалі науки про людину) має звернути пильну увагу на всі проблеми впливу комп'ютерних ігор на свідомість молодого (і не тільки) покоління та розробити не тільки способи протидії негативному їх впливу, але й методи ефективного використання його позитивного аспекту.

Як позитивний приклад саме такого ставлення до цього явища наведу такий. Дослідниця Марина Дорош вважає, що відеоігри розвивають тип навчання на «спробах і помилках», який пропонує постійні нагороди та заохочення, що покращує навчання. Науковці пишуть, що відеоігри можуть навіть допомогти розвинути обережність, швидку реакцію та сприяти розвитку розумових здібностей (7).

Однією з особливостей поведінки цифрових є їх залежність від гаджетів, яке серед науковців отримало назву «фаббінг». Цей термін (від англ. phone – телефон і snabbing – ставитися з зневагою) означає ігнорування присутності інших людей на користь гаджета (гучна розмова по телефону в громадських місцях, нескінченні селфі тощо). Як соціальне явище фаббінг, на думку аналітиків, виник у 2007 р. разом із появою смартфона, або «розумного телефону», в якому було закладено можливості стаціонарного комп'ютера. Безпосередньо як термін «фаббінг» з'являється на світ у 2012 р. «з легкої руки» одного зі співробітників відомого

американського рекламного агентства McCann у процесі цілеспрямованого пошуку назви для цього негативного явища.

Фахівці визначають фаббінг як кінець цивілізації, звідси і заходи у відповідь, наприклад, «цифровий детокс».

Цифровий детокс – це тимчасова свідома відмова людини від використання гаджетів (смартфону, комп'ютера, планшета тощо), первинною метою якого є зняття стресу від спілкування в Мережі, концентрація на реальному спілкуванні у процесі трудової діяльності та дозвілля.

Сенс цифрового детоксу, я вважаю, в набутті людиною навички контролювати вхідні інформаційні потоки, щоб не втратити в них себе, а також у формуванні вміння отримувати необхідну інформацію на протигагу нескінченному блуканню в мережах у пошуках потрібної інформації. Сьогодні існує безліч програм та курсів цифрового детоксу, які допомагають людям, які усвідомили проблему, але не завжди мають бажання чи можливості гармонізувати своє життя, знайти комфортний баланс між реальним та віртуальним спілкуванням та отриманням інформації.

Явище фаббінгу впливає із низки причин, зокрема психологічного характеру. Насамперед – це інтернет-залежність, а також такий наслідок інформаційної реальності, як FOMO (страх пропустити щось важливе в Мережі). Труднощі із самоконтролем призводять до номофобії (залежності від смартфона), а далі і до фаббінгу (19). У зв'язку з цим окремо слід зупинитися на книзі Даніела Сіберга «Цифрова дієта: як перемогти залежність від гаджетів та технологій». У своїй книзі, що стала світовим бестселером, відомий телеведучий та журналіст пропонує чотирикрокову стратегію, яка допомагає звести використання електронних пристроїв та технологій до розумних та комфортних для кожного меж. На думку Сіберга, ми витрачаємо свої ресурси на спілкування з «заліззякою», але при цьому втрачаємо спілкування з живими людьми, нам не

вистачає часу на читання справжньої літератури, вивчення реального світу, в якому ми живемо.

Перший етап цього процесу передбачає відключення електроживлення. На наступному етапі дієти ви визначаєте цінність кожного пристрою чи онлайн-інструменту. Потім, в основній частині дієти, ви визначаєте, які технології ефективні для вас і вашої родини, які необхідні, а яких можна позбутися. І нарешті, ви складаєте план споживання цифрових продуктів, який ви зможете скоригувати відповідно до своєї конкретної ситуації, способу життя та потреб (15).

Постійно спілкуючись у віртуальному просторі на різних форумах, чатах, у соціальних мережах, цифрові мають і, переважно дотримуються, певних норм мережевого етикету. Не треба думати, що вони його спеціально вчать або придумують його правила і норми. Ні, все відбувається значно простіше і на підсвідомому рівні. Як і в реальному житті, підлітки намагаються стати своїми у певному товаристві, в даному випадку – віртуальному (будь-якому), тобто приймають і погоджуються з його цінностями, нормами, правилами, в тому числі і з правилами і нормами спілкування. Або навпаки – не приймають і не погоджуються, але тоді їх теж не приймають у цьому товаристві.

Етикет – це нормативно-етична багаторівнева система регуляції відносин людей, що історично склалася в соціумі, при цьому в першу чергу йдеться про нормування рольових відносин на міжособистісному, груповому і представницькому рівнях. В інформаційній цивілізації людина функціонує вже не тільки в реальному, а й у віртуальному вимірах, відповідно у двох вимірах функціонує і етикетна складова або етикетний простір її існування.

Цифровий етикет – це новий вид етикетної комунікації, становлення якого відбувається у просторі Всесвітньої Глобальної Мережі третього покоління. Предтечею цифрового

етикету був мережевий етикет або нетикет, який формувався на початкових етапах розвитку Інтернету і визначав правила поведінки у мережі та правила ведення електронного листування. Разом з розвитком Інтернету мережевий етикет набував нових якісних характеристик, які були зумовлені його специфікою та можливостями, але загалом розглядався і розглядається фахівцями як зведення певних правил поведінки у Мережі, що мають переважно етичну спрямованість. При цьому, оскільки цифровий етикет функціонує на основі нових та новітніх інформаційно-комунікативних технологій (ІКТ), він відображає не лише специфіку етикетної комунікації, а й природу цих технологій. У зв'язку з цим одним із важливих напрямів розвитку цифрового етикету та в цілому цифрової комунікації є набуття необхідних знань та навичок роботи в галузі ІТ-технологій на персональному рівні.

Правила етикету не є загальними і жорстко встановленими – у різних спільнотах вони можуть значно відрізнятись. Оскільки основна мета етикету полягає в тому, щоб не ускладнювати спілкування у співтоваристві, правила можуть встановлюватися виходячи з цілей спільноти, прийнятого стилю спілкування, технічних обмежень тощо.

Найчастіше під явним порушенням етикету розуміють образи та перехід на особистості, зловмисний відхід від теми (офтопик), рекламу та саморекламу у не призначених для цього місцях.

Загалом положення (рекомендації) цифрового етикету можна поділити на три категорії:

- **психологічні, емоційні** – звертатися на «ти» чи на «ви», чи використовувати смайли та в якій кількості, чи вказувати код міста у телефонах, підтримувати новачків чи ігнорувати їх питання, чи посилати їх одразу у FAQ, пошук тощо;

- **технічні, оформлювальні** – використання рядків певної довжини, використання трансліту, обмеження на розмір

повідомлення або підпису, допустимість розширеного форматування (виділення жирним, курсивом, кольором, тлом, рамками тощо), допустимість написання повідомлень із великими літерами тощо;

- **адміністративні** – правила іменування (заголовки) об'єктів, правила цитування, допустимість реклами, необхідність дотримуватися тематики спільноти тощо.

Люди, які звикли до правил однієї мережевої спільноти, можуть мимоволі порушити правила іншої. Тому практично у всіх інтернет-спільнотах вимагають ознайомитися з правилами та висловити свою формальну згоду їх дотримання.

Правила Мережі, подібно до більшості сучасних правил звичайного етикету, не виникли самі по собі, а спрямовані на створення такого стилю мережевого спілкування, коли один з користувачів Мережі створює іншим користувачам, та й собі самому теж, якнайменше незручностей. Квінтесенція перерахованих правил має біблійне коріння: «полюби комуніканта, як самого себе» незалежно від того, друг він тобі чи ворог. Правила Мережі не закріплені жодними нормативними чи законодавчими актами, порушення правил не передбачає жодної юридичної відповідальності, крім громадського осуду.

Іншими словами, мережевий етикет – це нескладні правила, які вигадали люди, які багато спілкуються один з одним через Інтернет. Він потрібен для того, щоб усім – і досвідченим користувачам, і новачкам було однаково комфортно спілкуватися між собою.

Спілкування в Інтернеті анонімне, і ви не можете бути абсолютно впевнені, що спілкуєтеся з людиною, а не з однією з безлічі інтелектуальних діалогових програм-«співрозмовниць», яких особливо багато в соціальних мережах (так звані «боти» – від «робот»). У цьому випадку цифровий етикет спілкування обов'язковий для всіх співрозмовників – природних і штучних.

На просторах Мережі доволі багато спроб сформулювати основні правила та норми цифрового етикету. Далі я спробую звести їх у певний Етичний кодекс поведінки у Мережі:

Намагайтеся робити свої записи легкими для читання.

Цим ви висловите повагу до всіх можливих читачів чи співбесідників.

Довгий текст має бути поділений на абзаци. Текст без абзців швидко набридає, особливо цифровим, до нього втрачається інтерес.

Утримайтеся від флеймів. Флейм (від англ. flame – «полум'я») – це бурхливе обговорення, що несподівано виникло, в ході якого учасники зазвичай забувають про початкову тему, переходять на особистості і не можуть зупинитися. Ніякого конструктивного результату флейм не дає.

Запобігайте флуду. Флуд (від англ. flood – повінь) – це повідомлення в інтернет-форумах та чатах, які не несуть жодної корисної інформації. Флуд поширюється як від нічого робити, так і з метою тролінгу, наприклад, з бажання комусь досадити.

Уникайте розміщення особистої інформації про себе та своїх близьких (адреси будинку, номер телефону, повне ім'я, розташування школи, імена батьків тощо). Особливо це стосується дітей. Дебора Доерті особливо підкреслює роль батьківського контролю в адаптації та поведінці дитини в Інтернеті. На її думку, це має бути ненав'язлива турбота і просвітницька робота, адже підлітки дуже охороняють свій особистий простір (6).

Не робіть речей, які не схвалюються у будь-якому цивілізованому суспільстві (ненормативна лексика, розпалення національної та релігійної ворожнечі, образа людей, навмисне намагання щось зламати, заклики до повалення існуючого ладу, надсилання своїх комерційних пропозицій, надсилання інструкцій, які пояснюють, як вчинити незаконні дії, а також

запитань про можливі способи вчинення таких дій, публікація особистих листів без згоди їхніх авторів, дискутування на абстрактну тему в місцях, не призначених для цього тощо).

Не розповсюджуйте спам. Спам (від англ. spam) – повідомлення, що надсилаються вам від невідомих людей або організацій, яким ви не давали на це дозволу. Найчастіше термін «спам» вживається у сенсі «поштовий спам» – розсилання електронних листів, які містять рекламу.

Прощайте людям їхні помилки. Не помиляється тільки той, хто нічого не робить.

Намагайтеся дотримуватися теми обговорення, уникайте так званого оффтопу. Оффтоп (від англ. off topic, букв. «поза темою») – мережеве повідомлення, що виходить за рамки заздалегідь встановленої теми спілкування.

Пам'ятайте, що ви говорите з людиною. Чи сказали б Ви це їй в обличчя? Відстоюйте свою точку зору, але не ображайте оточуючих.

Дотримуйтеся правил спілкування, встановлених саме в тій спільноті, в якій ви зараз перебуваєте. Те, що без вагань приймається в одному місці, можуть вважати за брутальність в іншому. Опинившись на новій території віртуального простору, спочатку роздивітьсяся.

Поважайте час та можливості інших. Перш, ніж Ви відправите свій лист або повідомлення, подумайте, чи справді одержувачі потребують його. Якщо Ви відповісте собі «ні», краще не витратити їхній (і свій) час.

Не вплутуйтеся в конфлікти і не провокуйте їх.

Обов'язково вітайте співрозмовників під час входу та прощайтеся під час виходу.

Використовуйте «смайлики» для надання емоційності спілкуванню, але не дуже ними зловживайте. Найпоширеніші з них:

а. :) або :-) - посмішка, радість;

- b. :(або :- (- сум;
- c. :' (- сльози, плач;
- d. :-o - здивування;
- e. ;-) - підморгування.

Не ведіть паралельно кілька розмов – можна заплутатися, оскільки складно сконцентруватися на кількох питаннях одночасно.

Відповідайте лише на поставлене запитання. Якщо питання не зрозуміле – уточніть. Перш ніж відповісти – обдумайте питання, адже головне не швидкість, а змістовність відповіді.

Перед тим, як перепостити будь-який матеріал, перевірте інформацію. У 90% випадків вона буде застарілою або фейковою.

Поведінка цифрових (і не тільки у віртуальному просторі), на мою думку, повинна визначатися рівнем їх інформаційної культури. Про це явище написано доволі багато, але досі ця галузь є ще не достатньо дослідженою.

Інформаційна революція поставила в порядок денний як найбільш актуальні такі якості людини, що дозволяють їй ефективно функціонувати в інформаційному просторі (уміння пошуку, обробки та оформлення різноманітної інформації, здатність до самостійного продукування нового знання тощо). Тобто бути цифровим аборигеном. При цьому людина повинна сприймати знання не як абстрактні символи, а як вираз та елемент соціокультурного значення, що пов'язує пізнання з ціннісними орієнтаціями людини у даному соціальному середовищі. Адже цінність інформації не в ній самій, а в її моральному потенціалі, спрямованості на соціальний прогрес.

Тому одним з головних чинників прилучення цифрових до цивілізаційних норм, традицій, правил поведінки я й вважаю формування у молодого покоління основ інформаційної культури. Як засіб спілкування людей

інформація спрямована на задоволення потреб, на досягнення цілей розвитку, ними обумовлених. Враховуючи те, що людство відрізняє постійне зростання й підвищення потреб, цінною стає лише та інформація, яка забезпечує прогрес суспільного виробництва і відповідне йому вдосконалення соціальної організації. Тому рівень інформаційної культури повинен визначатися обсягом духовних цінностей, що несе своїм змістом морально орієнтовану інформацію. І це не залежить від загального обсягу інформації, що постійно змінюється.

До речі, щодо визначення та змістовного наповнення поняття «інформаційна культура» серед науковців немає одноставної думки. Це поняття визначається як:

- галузь культури, пов'язана з функціонуванням інформації в суспільстві і формуванням інформаційних якостей особистості (4);

- гармонізація внутрішнього світу особистості в ході освоєння всього обсягу соціально-значимої інформації (9);

- якість аксіологічного характеру, тобто обумовлена цінностями культури (5);

- якісна характеристика життєдіяльності людини в галузі отримання, передачі, збереження й використання інформації, де пріоритетними є загальнолюдські духовні цінності (10);

- рівень знань, що дозволяє людині вільно орієнтуватися в інформаційному просторі, брати участь у його формуванні та сприяти інформаційній взаємодії (12);

- ступінь досконалості людини, суспільства чи певної його частини у всіх можливих видах роботи з інформацією: її отриманні, нагромадженні, кодуванні та переробці будь-якого роду, у створенні на цій основі якісно нової інформації, її передачі, практичному використанні (14);

- рівень розвитку конкретних суспільств, народностей, націй, а так само специфічних сфер діяльності (наприклад, культура праці, побут, художня культура) (16);
- історично визначений рівень розвитку суспільства і людини, пов'язаний із якісно новим рівнем виробництва, переробки і поширення інформації (11).

Навіть цей невеличкий перелік різних точок зору на розуміння сутності інформаційної культури дає можливість стверджувати про сильну духовну, гуманітарну складову цього поняття. Узагальнюючи основні положення представлених визначень, можна сказати, що **інформаційна культура** – це та специфічна сторона культури, що прямо й безпосередньо пов'язана з інформаційним аспектом життя людей у всій його повноті. Вона об'єктивно відображає рівень інформаційної діяльності особистості й відповідних їй інформаційних відносин. Вона є інформаційним компонентом людської культури в цілому.

З іншого боку, інформаційну культуру слід розглядати як властивість особистості, що дозволяє адекватно та ефективно реагувати на процес інформатизації суспільства з метою саморозвитку та впливати на процес формування культури суспільства, як гуманістичної основи інформатизації.

Зараз вже ні у кого не викликає сумнівів, що інформатизація руйнує традиційні цикли життєдіяльності людей і сам ритм їхнього життя, витісняє цінність міжособистісного спілкування, замінює реальний світ на віртуальний, посилює можливості маніпулювання індивідуальною та масовою свідомістю. У зв'язку з цим виникає проблема гуманізації як повернення людини до її природного стану та гармонійного розвитку. Тоді інформаційна культура виступає гуманітарною складовою інформатизації. Сучасне суспільство націлене на розвиток творчості суб'єктів, процес його становлення супроводжується відродженням високої

культури. Якісні зміни в культурі інформаційного світу підвищують її роль у розвитку та функціонуванні суспільства. Культура може розглядатися як ключ до інновацій та суспільного розвитку.

Фахівці радять застосовувати спільну інформаційну діяльність дорослих (батьків і педагогів) і цифрових. На їх думку, у ході спільної інформаційної діяльності відбувається зміцнення міжпоколінської взаємодії у сім'ї: не лише дорослі допомагають дітям, а й онуки допомагають бабусям та дідусям у освоєнні деяких інформаційно-комунікаційних технологій, діти почуваються рівноправними учасниками інформаційних проєктів; святом, подією для сім'ї можуть бути презентації результатів інформаційних проєктів у школі (2).

Посилання

1. Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Войскунский А.Е. Психологическое исследование мотивации пользователей интернета. Москва: Научная цифровая библиотека PORTALUS.RU, 25 октября 2006. – URL: https://portalus.ru/modules/psychology/rus_readme.php?subaction=showfull&id=1161791932&archive=1480161380&start_from=&ucat=&
2. Борисова Т.В. Педагогическое сопровождение саморазвития детей в процессе формирования информационной культуры. – URL: <http://ippdrao.ru/wp-content/uploads/3784-sbornik-statej.pdf>
3. Бурлаков И. Homo Gamer: Психология компьютерных игр. – URL: https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/Article/burl_homgam.php
4. Вохрышева М.Г. Информационная культура в системе культурологического образования специалиста // Проблемы информационной культуры: Сб. статей. – М.: 1994. – С.117-124.

5. Гречихин А.А. Информационная культура (Опыт определения и типологического моделирования) // Проблемы информационной культуры: Сб. статей. – М.: 1994. – С.12-39.
6. Доерті Дебора. Онлайн-етикет: 5 правил поведінки в інтернеті, яким вам варто навчити своїх дітей – URL: <https://life.pravda.com.ua/columns/2019/10/3/238415/>
7. Дорош Марина. Діти і технології: «піраміда цифрової поведінки». – URL: https://ms.detector.media/mediaprosvita/kids/diti_i_tekhnologii_piramida_tsifrovoi_povedinki/
8. Журавлева Алена. Цифровые привычки: что сближает пожилых и поколение Z. – URL: <https://plus.rbc.ru/news/5de0f5e27a8aa9c00271593e>
9. Зиновьева Н.Б. Информационная культура личности: Введение в курс / Под ред. И.И. Горловой. – Краснодар, 1996. – 135 с.
10. Информационная культура специалиста: гуманитарные проблемы: Межвуз. научн. конф. Краснодар-Новороссийск, 23-25 сент. 1993 г.: Тезисы докл. – Краснодар, 1993. – 243 с.
11. Києва О.В. Формирование информационной культуры у студентов технических вузов в процессе преподавания гуманитарных дисциплин: Автореф. дисс канд. пед. наук. – Брянск, 2001. – 19 с.
12. Медведева Е.А. Информационная культура как предмет преподавания в системе высшего образования // Информатизация и проблемы гуманитарного образования: Междунар. научн. конф. Краснодар – Новороссийск, 14–15 сент. 1995 г.: Тезисы докл. – Краснодар, 1995. – С.67-68.
13. Мурзина Ю.С., Позняков В.П. Цифровое поведение и личностные особенности интернет-пользователей // Институт психологии РАН. Социальная и экономическая психология. – 2018. – Том 3. – № 3 (11). – URL: <http://soc-econom-psychology.ru/engine/documents/document633.pdf>

14. Семенюк Э.П. Информационная культура общества и прогресс информатики // НТИ, Сер.1. – 1994. – № 1. – С.1-8.
15. Сиберг Д. Цифровая диета. Как победить зависимость от гаджетов и технологий. – М.: Альпина Паблишер, 2015. – URL: <https://anchiktigra.livejournal.com/2018473.html>
16. Соснина Т.Н., Гончуков П.Н. Словарь трактовки понятия «информация». – М., 1997. – 168 с.
17. Стечкин И. В. «Цифровые аборигены» и их информационное поведение. – URL: https://ozlib.com/812492/zhurnalistika/tsifrovye_aborigeny_informatsionnoe_povedenie
18. Федотова Юлия. Цифровая молодежь: онлайн привычки и поведение. – URL: <http://blog.getgoodrank.ru/cifrovaya-molodezh-onlajn-privychki-i-povedenie/>
19. Что такое фаббинг и как от него избавиться. – URL: <https://liferhacker.ru/2017/05/12/phubbing>.
20. Bachrach Y., Kosinski M., Graepel T., Kohli P., Stillwell D. Personality and patterns of Facebook usage / Proceedings of the 4th Annual ACM Web Science Conference. – 2012. – P. 24-32.
21. Madden M., Fox S., Smith A., Vitax J. Digital footprints / Pew Research Center. – URL: <http://www.pewinternet.org/2007/12/16/digitalfootprints/>
22. Police say computer game may have prompted Brazil shooting spree Sao Paulo, Brazil. 11. 11, 1999. – URL: <http://www.cnn.com>.
23. Remarks by the president and mrs. Clinton on children, violence and marketing. June 1, 1999 – URL: <http://www.whitehouse.gov/>

5. Кліпове мислення: загроза чи спасіння?

Необхідний новий тип мислення,
якщо людство бажає вижити та
просуватися у розвитку.
Альберт Ейнштейн



Особливого розгляду, на мій погляд, потребує така ознака цифрового покоління як «кліпове» або, як його ще називають, «мозаїчне» або «мережеве» мислення. І тому є декілька причин. По-перше, такий тип мислення учнів суттєво ускладнює процес сприйняття нових знань традиційним способом, що викликає безліч конфліктів у педагогічному процесі. По-друге (і це впливає з першого), такий тип мислення вимагає кардинально нових підходів до процесу навчання і виховання в

будь-якого типу і рівня навчальних закладах. По-третє, керуючись принципом «якщо ти не в змозі усунути перешкоду, намагайся або її обійти, або використати на свою користь», я буду намагатись знайти позитивні сторони кліпового мислення, які можна використати на користь педагогічного процесу.

Але перш, ніж аналізувати позитивні та негативні сторони цього типу мислення, треба розібратися з причинами виникнення цього феномену, його сутністю, тобто дати визначення та вказати на суттєві ознаки.

Термін «кліпове мислення» (свідомість, сприйняття) виник у філософсько-психологічній літературі ще наприкінці 1990-х і позначав особливість людини сприймати світ за допомогою короткого, яскравого посилу, втіленого у формі відеокліпу або теленовини (від англ. «clip» – «відсікання», «вирізка (з газети)», «нарізка», «урибок (з фільму)». У кліпі кожен окремий кадр подібний до миттєво схоплюваного «моментального образу», при цьому інформація легко вдруковується в підсвідомість, проникаючи крізь бар'єр усвідомленого сприйняття. Тим самим кліп задіює енергію несвідомої частини психіки людини та ірраціонального сприйняття (1).

С. Ейзенштейн зазначав, що кліп стає логічним завершенням і найбільш ефектною реалізацією принципу «монтажу атракціонів», який полягає в підборі агресивних засобів, що піддають глядача чуттєвому або психологічному впливу, дослідно-вивіреному і математично розрахованому на певні потрясіння (17).

Сам по собі формат кліпу має на увазі вміщення стисненого обсягу інформації в короткий фільм від декількох секунд до декількох хвилин. Оскільки навіть за кілька хвилин неможливо відобразити і десяту частку того, що відбувається в реальному житті, то режисер вдається до техніки нарізки

кадрів, що відображають лише знакові моменти історії, що розповідається, наприклад її початок, кульмінацію і результат. Час у кліпі фрагментарний, розірваний та відрізняється від реального часу цілим набором факторів.

По-перше, у ньому, за визначенням, відсутня тривалість, будь-яка дія призводить до негайного результату.

По-друге, фрагментарний характер кліпового часу ставить під питання або виключає такий важливий фактор, як зв'язок і наступність подій. Втрачається бачення процесу як єдиного та безперервного явища. Стає незрозуміло, як працюють причинно-наслідкові зв'язки, як цілий ланцюжок передумов призводить до того чи іншого результату. Подієвий потік перетворюється на калейдоскоп випадковостей.

І нарешті, час сприймається людською цивілізацією як цінність і, як така, нерозривно пов'язана з багатьма значущими сторонами нашого життя. Так, наприклад, досвід, життєва мудрість напрацьовуються виключно з часом.

Вирізаючи основні моменти і складаючи їх у загальну історію, монтажер полегшує розуміння глядачеві та показує загальну картину, не заглиблюючись у запропоновану ним тему. Кліпове мислення працює за тими ж принципами, що й відеокліпи, тобто людина сприймає навколишню дійсність як послідовність ніяк не пов'язаних між собою явищ, а не як однорідну структуру, яка має на увазі взаємозв'язок усіх частинок. Кліпове мислення називають глобальним перетворенням людської природи та величезною проблемою сучасного молодого покоління.

Як і будь-який феномен культури, кліп також має свої особливості:

1. **багатоманітність та нелогічність образів**, через які проявляється розпливчастість або пряма відсутність принципу вибору з численних (навіть безкінечних) образів реальності;

2. **трансформація реальності в художньому образі** до ступеня знаку-індексу;

3. **сувора самоідентифікація окремого елемента кліпу**, через що формується непроникність окремої знакової структури (окремого кадру) для сусідніх з нею в монтажному ряду структур-елементів.

Спочатку саме ЗМІ, а не Всесвітня мережа виробили універсальний формат подачі інформації – так звану послідовність актуальних кліпів. Це, в свою чергу, призвело до специфічного світосприйняття дійсності. Кліп, таким чином, постає як короткий набір тез, що подаються без визначення свого контексту, оскільки в силу своєї актуальності контекстом для кліпу є об'єктивна дійсність. Тому людина здатна вільно сприймати та трактувати кожний кліп в силу того, що закладене в цю саму дійсність.

Формуючи сучасну картину світу з шматочків банального змісту, досягаючи максимального спрощення при мінімізації обсягу знаку, кліпове мислення в режимі миттєвих, інтенсивних образів, фрагментарних та тимчасових модульних спалахів інформації (можливо, прагматично цілеспрямованих), створює новий образний ряд в химерній, скороченій, нав'язливій формі, який не піддається ніякій класифікації. Тобто, повністю залишається деструктурованим, а тому і алогічним.

Кліпова свідомість стає умонастроєм епохи, коли людина не має часу читати тексти, бо її час заповнений фрагментами новоутворених культурних феноменів.

Прискорення темпів життя більше не вкладається в рамки нормального людського існування, під його тиском змінюються всі соціальні інститути суспільства. Саме під цим безперервним інформаційним бомбардуванням людської свідомості і сформувалося «кліпове мислення».

Причини, що викликали формування особливостей цифрового покоління, зокрема кліпового мислення, цікавили небагато дослідників. Найбільш розширений перелік цих причин дав, я вважаю, у 2010 році філософ та культуролог Костянтин Фрумкін, який виділив 5 основних причин появи феномену кліпового мислення:

1) **прискорення темпів життя** та безпосередньо пов'язане з ним зростання обсягу інформаційного потоку (поява газет, телеграфу, телебачення, Інтернету), що породжує проблематику відбору та скорочення інформації, виділення головного та фільтрації зайвого;

2) **потреба у більшій актуальності інформації та швидкості її надходження;**

3) **збільшення різноманітності інформації**, що надходить;

4) **збільшення кількості справ, якими одна людина займається одночасно;**

5) **зростання діалогічності** на різних рівнях соціальної системи (42).

До цих причин Н. Грицак додає (на мій погляд, справедливо) ще й стрімкий технологічний розвиток суспільства та принципову зміну вектору контактів з представниками інших культур (13).

Кліпове мислення – це реакція на суспільну динаміку та на інформаційний бум, що допомагає людині у самозбереженні та адаптації до мінливого світу. Таким чином можна сказати, що **за допомогою кліпового мислення людина рятується від того потоку інформації, який на неї тисне.**

Людина з кліповим мисленням може ефективно працювати з короткими уривками чи повідомленнями, але їй важко сприймати великі і складні обсяги інформації.

Педагоги свідчать, що сучасні учні важко сприймають інформацію з паперових носіїв, не здатні довго фіксувати увагу

на усному викладі матеріалу викладача. Такий вид мислення є захисною реакцією організму на надлишок інформації (23). Іншими словами, це – захист мозку від перевантаження. Оберігаючи свого носія від великої кількості факторів, що впливають на нього, мозок починає працювати більше з короткочасною пам'яттю, ніж із довготривалою, характерною для розумового процесу.

Про феномен «кліпової свідомості» як принципово нове культурне явище, характерне для інформаційної епохи, заговорили ще у 60-ті рр. минулого століття. Одним з перших звернув увагу на це явище французький соціолог А. Моль у роботі «Соціодинаміка культури» (1967 р.).

Абраам Моль



Він, правда, назвав його «мозаїчна культура» і визначив її як випадкову, складену «з безлічі дотичних, але не утворюючих конструкцій, фрагментів, де немає точок відліку, немає жодного справді загального поняття». На думку Моля, культура дає людині «екран знань», який вона проектує і з яким зіставляє свої сприйняття зовнішнього світу. В умовах

традиційної культури «екран знань» мав раціональну цілісну сітчасту структуру, завдяки чому для індивіда не важко було простежити причинно-наслідкові зв'язки, вибудувати логічні ланцюжки і співвіднести нові і старі уявлення. Відправною точкою концепції А. Моля став той факт, що постійне

збільшення обсягів та каналів передачі-отримання інформації трансформує сприйняття людини (воно стає калейдоскопічним, ковзним, розмитим), що детермінує формування мозаїчної структури знань та свідомості загалом. Відповідно, людина не тільки сприймає, а й усвідомлює світ, запам'ятовує події, що відбуваються, і мислить мозаїчно (зараз частіше кажуть «кліпово»). Абраам Моль першим висловив припущення про те, що ситуація у сфері культури повністю змінилася: вона має певну «мозаїчність», причому не лише у своєму формуванні, а й у сприйнятті людиною. Сталося це через те, що тепер людині відкрилися шляхи та джерела інформації, які раніше вважалися фантастичними (телебачення, Інтернет, соціальні мережі). Через велику кількість джерел обсяги інформації також збільшуються, і світ сприймається не як цілісна картинка, а як частини пазлу. Інформація та її фрагменти мають для людини однакову цінність, і вона прагне оцінювати кожен елемент як окрему і незалежну одиницю.

На таку культуру перетворилася через тісну роботу ЗМК і ЗМІ, орієнтованої, як не прикро, на не найвищий (прямо скажемо, низький) інтелектуальний рівень рядових споживачів. Мозаїчна культура характеризується випадковим, хаотичним сприйняттям різноманітної інформації більшістю суб'єктів, в результаті чого ця інформація не організовується свідомістю суб'єкта в ієрархічні впорядковані структури, а складається «із розрізнених уривків, пов'язаних простими, суто випадковими відносинами близькості за часом засвоєння, за співзвучністю або асоціацією ідей. Ці уривки не утворюють структури, але вони мають силу зчеплення, яка не гірше старих логічних зв'язків надає «екранові знань» певної щільності, компактності, не меншої, ніж у «тканиноподібного» екрану гуманітарної освіти» (27, с. 44).

Через те, що індивіди занурені в потік розрізнених та ієрархічно невпорядкованих повідомлень, структурованість

мислення виявляється вкрай обмеженою. Кліпове мислення породжує розрив між образом та концептуальною схемою. Низка емоційно насичених образів не дає можливості скласти цілісну картину світу. Таким чином, за уявленням Моля, сучасна культура постмодерну формує індивідів із розщепленою свідомістю, не здатною до системного мислення.

Моль був переконаний, що поєднання випадкових подій у процесі розвитку суспільства впливає на утворення мозаїчної культури, заснованої саме на таких випадковостях. Необхідно звикнути до думки, писав він, що ми живемо в оточенні мозаїчної культури, що саме ця культура визначає наші вчинки і що добре організоване і засноване на універсальній логіці мислення – відтепер лише ідеал, про який залишається тільки жалкувати (27).

Відмінність гуманітарної культури від мозаїчної Молю бачиться в тому, що перша була сформована під впливом раціонально організованого процесу пізнання, як правило, через систему освіти, а друга формується під впливом безперервного, рясного і безладного потоку інформації, що поширюється, головним чином, засобами масової комунікації.

Вчений аналізує соціодинаміку культури як процес функціонування елементарних частинок культури – «культурем». «Культуреми» – це повідомлення (наукова, художня, моральна, релігійна тощо інформація, що міститься у продуктах інтелектуальної діяльності людей), які передаються від творця до споживача засобами масової комунікації.

З каналів, які найефективніше у суспільстві поширюють культурні повідомлення, Моль виділяв радіо, друк, кіно, телебачення.

Розглядаючи «цикли поширення» елементів культури через основні канали комунікації, Моль відзначив три головні моменти:

1. поширення створеного «повідомлення культури» вимагає від автора встановлення контактів із групою підтримки та поширення (видавництва, студії, коло однодумців та друзів);
2. пошук засобів копіювання та тиражування;
3. необхідне врахування попереднього досвіду поширення та реакції публіки.

Слід передбачати залежність зворотного впливу повідомлення, що розповсюджується, від характеристики впливу (думка спеціаліста, дилетанта, громадська думка) і від каналу поширення (10).

Теоретично у Моля центральне поняття – це поняття «екрана знань», який визначається виходячи з таких критеріїв, як:

- **обширність (ерудиція)**, яка може бути проаналізована та сприйнята людиною лише за умови, що вона досить освічена та ерудована;
- **щільність (зв'язність та мобільність)**. Інформація має бути зв'язною і мобільною у разі переходу від однієї системи до іншої (це стосується суспільної системи, сфери культури, політичного режиму);
- **глибина (теоретичність)**. Інформація має більш теоретичний ухил, людині необхідно не тільки сприймати її, а й застосовувати її практично, засвоюючи знання і набираючись досвіду. Як зазначив сам А. Моль, для мозаїчної культури особливе значення має теоретичний ухил інформації, її глибина. Це конче необхідно для розвитку інтелекту, створення асоціативних зв'язків та елементів, які дозволяють сприймати світ на якісно новому рівні;
- **оригінальність** (вираз абсолютно унікальної, нової точки зору, яка може змінити думку про процеси і події, що відбуваються).



Елвін Тоффлер

В працях американського футуролога Е. Тоффлера кліпове мислення трактується як «кліпова культура» і розглядається як принципово нове явище, складова загальної інформаційної культури

майбутнього, заснованої на нескінченному миготінні інформаційних відрізків та є комфортною для людей відповідного складу розуму. У своїй книзі «Третя хвиля» Е. Тоффлер кліп-культуру описує так: «...на особистісному рівні нас осаджують і засліплюють суперечливими фрагментами образного ряду, що до нас і не відносяться, які вибивають ґрунт з-під ніг наших старих ідей, обстрілюють нас розірваними, позбавленими сенсу «кліпами», миттєвими кадрами» (36, с. 160). Філософ зазначає, що кліпова свідомість «стає основною формою сприйняття дійсності...і єдино можливим рішенням стає збирати світ наосліп, особливо найзабавніші його черепки» (37, с. 356).

Сучасна кліпова культура, як особливий різновид загальнолюдської культури, в інформаційно-комунікативному просторі почала формуватися на основі різноманітних засобів – артефактів, соціальних меседжів, мас-медійних марафонів (потоків), ідеологічних конструктів тощо. Якщо ж проаналізувати їх зміст і структуру, то можна зробити висновок, що всі вони утворюють досить складний і диференційований конструкт «кліпового середовища» в інформаційно-комунікативному просторі (23, 25, 33, 35).

Кліпова подача інформації сьогодні всюди. Її атрибути: яскрава візуалізація, емоційність, асоціативність, «запам'ятовуваність», стислість, висока швидкість сприйняття картинок, постійне оновлення.

Світ людини з кліповим мисленням перетворюється на калейдоскоп розрізаних фактів та уламків інформації. Людина звикає до постійної зміни повідомлень та вимагає нових. Посилюється бажання шукати заголовки, що чіпляють свідомість, та вірусні ролики, слухати нову музику, «чатитися», редагувати фотографії тощо.

Власник кліпового мислення утруднюється, а часом і не здатний аналізувати будь-яку ситуацію, адже її образ не затримується в думках надовго, він майже одразу зникає, а його місце одразу займає новий (нескінченне перемикання телеканалів, перегляд новин, реклами, трейлера до фільму, читання блогів...) (1).

Оскільки інформація подається тезисно, без подробиць, то й поглинається так само. Крім того, для цифрових характерне візуальне сприйняття і висока швидкість обробки даних. Але отримана інформація при цьому не затримується в пам'яті надовго і швидко замінюється іншою. З одного боку, кліпове мислення дає можливість вирішувати безліч простих завдань практично одночасно, а з іншого – знижує аналітичні здібності цифрових.

Мозок просто не може усвідомлювати та осягати зв'язки між подіями. Формат ЗМІ змушує мозок робити фундаментальну помилку осмислення – вважати події пов'язаними, якщо вони мають часову близькість, а не фактологічну. Тому не дивно, що поява кліпового мислення – це відповідь на кількість інформації, що зростає.



Маршалл Маклюен

Канадський дослідник Маршалл Маклюен запропонував аналіз культурного розвитку людства, виділивши в ньому чотири епохи: ера племінних спільнот, ера освіти, ера друкування книг та ера електронних засобів комунікації. Мені здається, що це дуже цікава концепція, хоча і не безперечна. М. Маклюен переконує, що

перехід від однієї ери до іншої відбувається тоді, коли технології комунікації досягають певного рівня розвитку. Вирішальними нововведеннями, що вплинули на спосіб життя людини, на думку вченого, є фонетичний алфавіт, преса і телеграф.

Логіка і структура друкованого тексту сформувала і особливий тип культури, який вирізнявся пануванням **системної лінійності**. «Друкований текст навчив людей організовувати всі інші види власної діяльності на основі принципу систематичної лінійності» (23, с. 248). Так, більшість людей уявляє собі тиждень як сторінки шкільного щоденника, тобто створює лінійний образ.

Є підстави вважати, що книга виступила своєрідним інструментом формування раціонального мислення. Саме культура книги, вважає М. Маклюен, дозволила систематично

використовувати принцип сегментації, в результаті чого з'явилося «прикладне» знання, а за ним і практичні технології.

Досягнення науково-технічного прогресу обумовили появу іншого світу – мінливого, швидкоплинного, «рідинного». На зміну вербальним способам передачі інформації приходять аудіовізуальні. На зміну «книжковій» культурі приходять «екранна». Лінійне письмо (лінійний текст) поступається місцем системі екранних зображень.

Якщо зміни відбуваються занадто швидко і швидкість їх невпинно зростає, то прискорюються зміни і людської особистості, а «Я», що видавалося субстанційним, у цьому стрімкому потоці змін виявляє свою функціональну природу. К. Ясперс, називаючи сучасну епоху «століттям техніки», пише: «Лише в масштабі світової історії стає зрозумілим, які глибокі зміни, підготовлені протягом двох останніх століть, відбулися у наш час; зміни, які за своїми наслідками незрівнянні ні з чим, що нам відомо з історії минулих п'яти тисячоліть» (46, с. 99).

Підтвердження цього можна знайти у теорії етапів розвитку цивілізації Маршалла Маклюена: «...суспільство, перебуваючи на етапі розвитку, трансформується в «електронне суспільство» чи «глобальне село» і ставить, у вигляді електронних засобів комунікації, багатовимірне сприйняття світу. Розвиток електронних засобів комунікації повертає людське мислення до дотекстової епохи, і лінійна послідовність знаків перестає бути основою культури» (23, с. 312). Маклюен зазначає, що зміна пов'язана з прискоренням життя, великим інформаційним потоком, гаджетами та... лінощами нашого мозку. Світ дуже безпечний і комфортний, можна час од часу проводити аналіз ситуації і жити відносно комфортно.

Вектор глобального розвитку такий, що вміння швидко зорієнтуватися в масі різнобічних і часто суперечливих відомостей, використовуючи максимум додаткових джерел, набагато важливіше, ніж здатність вдумливо проаналізувати одне (всього одне!) першоджерело за цей же проміжок часу.

Кліп-культура формує такі унікальні форми сприйняття, як «зеппінг» (англ. zapping, channel zapping – практика постійного перемикання каналів телевізора), коли шляхом безперервного перемикання каналів TV (або інтернету) створюється новий образ, що складається з уривків інформації та уламків вражень. Цей образ не вимагає підключення уваги, рефлексії, осмислення, постійно відбувається «перезавантаження», «оновлення» інформації, коли все спочатку побачене без часового розриву втрачає значення, застаріває.



Гіренко Ф.І.

Першим на пострадянському просторі вжив термін «кліпове мислення» філософ-археовангардист Ф. Гіренко, вважаючи, що понятійне мислення перестало

відігравати важливу роль у сучасному світі: «...ось ви запитали, що сьогодні відбувається у філософії, а відбувається заміна лінійного, бінарного мислення нелінійним. Європейська культура вибудовується у системі доказів. Російська культура, оскільки має візантійські коріння, – на системі показу. І ми в собі виховали, можливо, після І. Дамаскіна, розуміння

картинок. Ми формували в собі не поняттєве мислення, а, як я його називаю, кліпове, що реагує тільки на удар» (7, с. 123).

Дослідник, фокусуючи увагу на філософії сьогодення, стверджує, що «кліпове мислення креативне, а креативне мислення не може бути системним. Це, швидше, клаптикове мислення, фрагментарне. Чим більше в ньому пустоти, тим більше в ньому ступенів свободи, рухливості. Йому потрібні не логічні переходи від одного фрагмента думки до іншого, а несподіване «раптом», гра метафор» (8, с. 7).

Ф. Гіренок вважає, що понятійне мислення перестало відігравати важливу роль у сучасному світі. Сьогодні сформоване зовсім інше мислення, оскільки формується воно переважно не книгами, а образами всевітньої комп'ютерної мережі. Сучасні люди відмовились від попереднього образу мислення, від попередніх почуттів, від раніше встановлених прийомів пристосування до умов життя. Саме під безперервним інформаційним бомбардуванням людської свідомості і сформувалося «кліпове» мислення. В історії людства раніше не було подібних засобів масового впливу на свідомість і психіку людини та на суспільну свідомість (7).

Оточуючий світ перетворюється в мозаїку розрізаних, мало пов'язаних між собою фактів, частин, уламків інформації. Людина звикає до того, що вони постійно, як в калейдоскопі, змінюють один одного, постійно вимагаючи нової інформації, однак не утворюючи стійкого глибокого зв'язку з ними (6, с. 20). Зрозуміло, що при такому типі мислення, фактично, про осмислення й розуміння інформації мова не йде: присутня лише одномоментна реакція на неї. (Так, голка, якою штрикнули палець людини, викликає збудження останньої, що виявляється у віддаленні її тіла від джерела болю).

Людина здатна вільно сприймати й інтерпретувати кліп в силу того, що занурена в цю саму дійсність, тобто ключем для розуміння такого мультимедійного утворення є неявний

інформаційний фон, присутній у свідомості людини (6, с. 20). На противагу кліповому мисленню, за якого відбувається ситуативне, поверхнєве сприйняття даних, традиційне читання «звертається» до глибинних основ свідомості людини, вимагаючи від неї певний набір «системних» характеристик, первинною з яких є читацька компетенція (обізнаність у літературному дискурсі) (15).

Оскільки у процесі кліпового читання з тексту вихоплюються окремі знайомі слова й фрази, які – за відсутністю загального культурного поля – трактуються суб'єктивно, то здатність розуміти текст, розуміти те, що сказав автор, при цьому зводиться до нуля. Власне, це і називається наразі інтерактивністю: місце автора займає читач, наповнюючи порожні для нього знаки власним змістом, що мало співвідноситься або зовсім не співвідноситься з авторським (45).

Кліпова культура спрямована не на раціональне осмислення, а на навіювання стійких смислів за допомогою перезавантаження інформаційно-комунікативного простору «різноманітними постановками» візуальних ефектів, за допомогою яких реалізуються соціальні проекти в різних сферах життєдіяльності особистості. Це надає великі можливості для маніпулювання як індивідуальною, так і громадською свідомістю.

З другої половини ХІХ ст. – з першим етапом становлення масової культури – потік інформації поступово почав своє перетворення на безкінечний, а в епоху телебачення та Інтернету він став неконтрольованим і дуже швидким потоком фактів, який, в свою чергу, і створює умови для формування кліпового мислення (29, с. 54).

Кліповому мисленню «інкримінують невміння зосереджуватися та сприймати довготривалі лінійні послідовності (тобто, тексти), відсутність рефлексії та

системного мислення, небажання структурувати й аналізувати інформацію, звертати увагу на деталі» (34, с.136).

Людина з таким мисленням не народжується. Дослідники вказують на те, що кліпове мислення – це набута якість, яка формується на основі умов існування і ритму життя, що змінюються. Це протилежно понятійному мисленню, описаному Л. Виготським, що дозволяє людині знаходити та виділяти суттєві ознаки предметів, легко заглиблюватися в інформацію та здійснювати її аналітичний огляд. Той, хто має понятійний тип мислення, досконально вивчає та аналізує інформацію, проте через це часу на обробку йде більше. Таких людей психологи часто називають «людьми книги». Людина, яка має кліпове мислення, може ефективно працювати тільки з короткими уривками інформації і їй важко сприймати великі та складні обсяги (32).

Вважається, що носії кліпового мислення не здатні до глибокого аналізу та вирішення досить складних професійних завдань (12), а ще, що кліпове мислення сприяє ослабленню почуття відповідальності та здатності особистості до співпереживання (39).

Сучасна епоха, на думку С. Сімакової, – це епоха тотальної візуалізації інформації, людина отримує необхідні їй дані не через слова та смисли, а через яскраві образи та «найпростіші знаки» (35, с. 107).

Тієї ж думки дотримується і М. Антипов, який зазначає, що книжкове мислення в наш час замінюється кліповим – аудіально-візуальним, образним, дещо фрагментарним. Кліпове мислення, на думку науковця, по-перше орієнтує, в більшості випадків, не на графічний текст, а на образ, який, в свою чергу,

здійснює комплексний вплив на свідомість людини через зображення та звук. По-друге, кліпове мислення за своєю природою не передбачає довготривалого зосередження на тому чи іншому тексті: особистість знаходиться в режимі переключення уваги та сприймання в певному ланцюгу кліпів (із сайту – на сайт, з каналу – на канал, з фрагмента – на фрагмент, з кліпу – на кліп). Такий процес може призвести до мозаїчної, еkleктичної картини світу, в якій відсутній певний варіант системності та цілісності. Носій кліпового мислення (кліпової культури взагалі) – це продукт цифрової епохи, який, в свою чергу, адаптований до «інформаційного буму», але з певним дефіцитом осмисленості, глибокого розуміння світу та подій, що в ньому відбуваються (3).

Є дослідники, які вбачають у кліповому характері отримання інформації появу нового типу мислення – концептуального, тому що очевидно, що функції аналізу та синтезу нікуди не пропадають, а переключаються (переходять) на новий, вищий рівень узагальнення інформації та виявлення смислів, а свідомість, яка, в свою чергу, розвивається у відповідному контексті кліпового інформаційного середовища, не може не продукувати евристичних рішень тих чи інших завдань як у повсякденній діяльності, так і в професійній (29). Ця думка у мене, наприклад, викликає певний оптимізм.

На думку В. Курбатова, кліпове мислення виражається у вигляді навички до швидкого та постійного перегляду сайтів, їх переосмислення тощо. Сьогодні розроблені й ефективно застосовуються програми швидкого пошуку сайтів. Сама мета такої інформаційної взаємодії – не осмислення інформації, а отримання нової інформації. Таке споживання інформації, за припущенням науковця, має експансіоністський характер, тобто виражається в прагненні до вторгнення у нові інформаційні сегменти. Автор зазначає, що знаменитий принцип про те, що той, хто володіє інформацією, той володіє

світом, у цьому випадку трансформується в принцип «Хто має більше інформації, той має перевагу». Тому засвоєння нової інформації здійснюється, в більшості випадків, не в інтенсивній формі, а в екстенсивній, не в напрямку смислів, не глибоко, а поверхнево. Із цього приводу В. Курбатов називає «...формат такого мислення не новою епохою, а епохою новин, часом гонитви за новою інформацією та, відповідно, епохою поверхневої інформації» (21). Аргументує він це тим, що «...специфіка спілкування в чатах, інформаційний обмін символами і знаками, а не смислами, які мають лише вказівний, а не експлікативний характер, анонімність, трансперсональність і нецентрованість (розподіленість) свідомості віртуальної особистості в інформаційному середовищі, гіпертекстуальності та меседжевий характер інформаційної взаємодії, «бриколажність», безсистемність і уривчастість мови віртуального спілкування, його комп'ютерна опосередкованість і роботизована форма у вигляді автоматичного «перегортання» сайтів, гонитва за новою інформацією дають можливість оцінити даний профіль мислення, скоріше, як вираз епохи пошуку новин (новинне мислення), ніж нову епоху мислення» (21, с. 73).

Навіть процес пошуку новин відіграє неабияке значення у формуванні мислення нової епохи. Пошук новин виступає невід'ємною складовою новою епохи становлення не тільки кліпового, але й концептуального мислення. Як зазначає Ю. Харарі, «інформація виступає самим основним активом у світі. Ні земля, як у давнину, ні промислове оснащення, як в останні декілька століть» (43), такого значення на сьогоднішній момент не мають.

«Кліпова культура» інформаційно-комунікативного простору може нести в собі певні загрози для безпеки соціуму в цілому, тому що кліпове мислення – це мислення споживача дозованої інформації, яка мозаїчно препарована, молекулярно

виокремлена і в доступній формі подана. Воно орієнтоване на просту нагальну потребу, задоволення якої є те, на що орієнтоване мислення цього рівня, – отримання нової інформації. Тобто, це спрощене мислення, яке не дозволяє людині бути цілісною, глибокою, особистісною (21, с. 73).

У процесі такого впливу «...притаманне людині аналітичне мислення, що спрямоване на розуміння, на осягнення смислів, витісняється кліповим мисленням, яке здатне до оперування з великою кількістю інформації, але без відповідного її розуміння, осягнення смислів» (3). При кліповому мисленні саме життя перетворюється на відеокліп: людина сприймає світ не цілісно, а як набір майже не пов'язаних між собою подій.

Перш ніж надати своє визначення кліпового мислення, я наведу кілька визначень інших вчених. Їх різноманіття свідчить про новизну цього феномену (хоча деякі дослідники це й заперечують) та про різні погляди (песимістичні та оптимістичні) на перспективи його існування та розвитку. Найбільш цитованим визначенням мені видається визначення Т. Семеновських: «...кліпове» мислення – це процес віддзеркалення багатьох різноманітних властивостей об'єктів без урахування зв'язків між ними, що характеризується фрагментарністю інформаційного потоку, алогічністю, повною різноманітністю отриманої інформації, відсутністю цілісної картини сприйняття оточуючого світу» (33). Як бачимо, тут за основу береться «процес», тобто застосовується діяльнісний підхід до вивчення та використання цього феномену.

Схожої думки дотримується Д. Горлач, але він визначає поняття кліпового мислення не як «процес відображення», а ширшим поняттям – «психічне явище»: «це психічне явище, яке характеризується фрагментарною моделлю сприйняття інформації, де процес відображення об'єктів відбувається без

заглибленого послідовного розмежування та поєднання, поверхнево й алогічно, зі швидким безсистемним переключенням». Результатом такої «перцепції» є відсутність цілісної картини, проте масив охопленої інформації є набагато більшим ніж, скажімо, коли «вмикається» понятійне мислення за той же проміжок часу» (11, с. 46)

Н. Кутузова зазначає: «Не дивно, що людям простіше сприймати коротку інформацію або навіть набір картинок, ніж вчитуватися в довгі тексти, сприймати контекст або синтезувати інформацію з уривків (22).

Отже, кліпове мислення – це новий певний алгоритм сприйняття й аналізу інформації, який характеризується фрагментарністю, алогічністю, непослідовністю, швидкістю сприйняття образів, візуальністю та асоціативністю.

Ще одне визначення. Кліпове мислення – це «фрагментарне, неповне, роздріблене, навіть у чомусь збиткове мислення, яке є відображенням і результатом впливу хаотичної інформації», яка агресивно впливає на свідомість людини (9, с. 40).

Той же автор: «...кліпове мислення – це особливий, «квантовий» тип мислення, який тією чи іншою мірою вираженості був притаманний людині завжди... «Кванти думки» відрізняються своєрідною завершеністю, цілісністю, образністю та яскравістю. Прихильники цієї думки вважають, що це мислення в цілому позитивне, і його сильні сторони необхідно використовувати в організації навчального процесу» (9, с. 40).

Мое визначення кліпового мислення звучить так: це – особлива форма мислення сучасної людини, що характеризується фрагментарністю, алогічністю, візуальністю та асоціативністю, яка пристосована до реалій інформаційної доби та відповідає мінливості нашого часу і є своєрідною захисною фізіологічною реакцією на надмірне інформаційне

перевантаження, тобто це – адаптація людини до інформаційних умов сьогодення.

Сьогодні з'явилося і диктує свої «правила гри» покоління Google, яке звикло до того, що на екрані монітора відбувається декілька подій одночасно (25). Воно хоче, щоб навколишній світ миттєво реагував на його запити, воно живе «тут і тепер». Очевидно, мова йде про новий тип поведінки дітей і молоді, на який не можна не зважати.

Виходячи з цього та інших визначень кліпового (воно ж «мозаїчне», воно ж «мережеве» тощо) мислення, я постарався виділити характерні риси власника такого типу мислення. Я намагався зібрати з різних джерел як позитивні, так і негативні сторони цього феномену. Знання їх, я думаю, дещо полегшить, навчання та виховання цього покоління:



- **підвищена навіюваність (сугестивність).** Цифровому поколінню притаманна глибока віра у всемогутність та всезнайство Інтернету. Ця віра грає з ними злі жарти, бо вони вірять майже всьому, що зустрічають у просторі Мережі та ЗМІ. Це відбувається через брак соціального досвіду, низький рівень культури оточення,

недоліки у виховній роботі тощо. Крім того, це створює сприятливий ґрунт для всіляких маніпуляцій, особливо зі свідомістю молоді;

- **велика, але безсистемна і поверхнева поінформованість з будь-яких питань.** Постійне «лазання по Інтернету» призводить до поверховості більшості знань та суджень цифрового

покоління. Увага фокусується на зовнішній стороні подій, на «обкладинці», формі, а не на суті. Ця проблема була і раніше, але тільки у цифрову добу вона набула таких катастрофічних масштабів;



описаний психологами острах «не бути в курсі новин, в контексті модних віянь і таке інше, щось упустити». Тому цифрове покоління віддає перевагу відкладанню навіть найважливіших справ на користь постійному відстеженню новин та повідомлень;



маленький. Міркування замінюється спостереженням. Тому цифрове покоління має проблеми зі сприйняттям тривалої лінійної послідовності та однорідної інформації. А це, в свою чергу, веде до фрагментарності інформаційного потоку, нелогічності, повної різноманітності даних. І як результат -

- **прокрастинація** (схильність до постійного відкладання навіть важливих та термінових справ, що призводить до життєвих проблем та хворобливих психологічних ефектів). Причиною цього явища, на мою думку, є

- **переважання візуального сприйняття будь-якої інформації.** Більшість представників цифрового покоління – візуали, тобто їм легше сприйняти картинку, відео, анімацію, ніж прочитати текст на цю ж тему бодай

відсутність повної картини сприйняття навколишнього середовища;



• **швидкість обробки даних.** Вона вражає дослідників, особливо на фоні багатозадачності цифрового покоління (про це мова вже йшла). Цьому сприяє така особливість кліпового мислення, як високий темп перемикання між частинами, уривками

даних. В той же час при відтворенні безлічі різних властивостей елементів не враховуються зв'язки між ними. Таке мислення змушує мозок здійснювати фундаментальну помилку осмислення – вважати події пов'язаними, навіть якщо вони мають часову близькість, а не фактологічну (6, с. 20).

Н. Грицак додає до цього переліку ще й **різноманітність і багатофункціональність; фрагментарність і здатність швидко акумулювати велику кількість знань, незавершеність початої діяльності та природну допитливість; нелогічність і працьовитість** (13).

За моїми спостереженнями, серед характерних рис цифрових з кліповим мисленням до вже прерахованих можна додати **швидку стомлюваність, хаотичну розсіяну увагу, труднощі з концентрацією, постійне перебудження.**

Вчителі-практики зазначають, що для цифрових школярів характерні ще й **неуважність і розлад уваги; відсутність посидючості; гіперактивність; втрата аналітичної функції, бажання пізнавати і здатності творити.** Крім того, у таких дітей педагоги спостерігають зниження співчуття і розуміння інших, відсутність рефлексії, комунікативних навичок і невеликий словниковий запас. Конкретне мислення у них переважає над

абстрактним; часто відсутня (або замінена тою, що вичитана в Інтернеті) власна думка, що веде до некритичності мислення; з'являється зайва тяга до особистого комфорту (на шкоду оточуючим).

Крім того, важливою особливістю самого механізму кліпового мислення є те, що людина будь-якої миті може вийти з сприйманої системи без подальшого відчуття якоїсь незакінченості (як це було б у разі переривання читання класичного роману), а також знову з будь-якого місця увійти до неї.

Не можна казати, що кліпове мислення та кліпова свідомість – це однозначно негативна якість сучасного цифрового покоління. Ця якість визначає їх поведінку не тільки у навчанні, але в житті взагалі і вона відрізняється багатьма гранями.

Безперечним плюсом мережевого (або кліпового) мислення я вважаю те, що воно є свободою волі, вибору у всесвітній глобальній мережі. Таке мислення дає людині безперешкодно діставатися безпрецедентної кількості інформації та повідомлень. В той же час дані наукових досліджень показують, що з кожним роком всесвітня павутина перетворює людей на розсіяних та легковажних споживачів, ґрунтовно впливаючи на процеси, що відбуваються в нашій голові (20).

Продовжимо розглядати позитивні сторони кліпового мислення.

Дослідники зазначають, що без відповідних характеристик кліпового мислення неможлива повноцінна адаптація особистості до сучасних вимог інформаційного середовища.

Зараз, вважають вони, людство знаходиться на стадії адаптації до швидкої трансформації існуючих форм комунікації в новітні, які ще не до кінця сформовані та вивчені. Тобто, як

суспільстві. Виникнувши ще за доби первісних людей, які залишили наскельні малюнки у печерах (2, с. 4), воно сприяло появі нового суспільного явища – неономад (4), що їх деякі дослідники називають Homo mobilis (44, с. 638–682).

Неономади – це новітня кочова еліта, відірвана від національного коріння і батьківщини зі своєю ідентифікацією (наприклад, за кредитно-реєстраційними картками тощо). Вони відрізняються високим рівнем технічної компетентності, чутливі до технологічних інновацій та інтенсивно використовують новітні розробки гай-тек індустрії.

Це поняття задає орієнтацію на культурний поліцентризм у всіх його виявах. Мешканець Мережі, зрощений з простором, як і номад, тільки його світ не степ, а гіперреальність, в якій проходять його безкінечні подорожі. Він подорожує в кріслі за комп'ютером і ці подорожі формують його погляди та мислення (38).



Ще одна позитивна риса кліпового мислення, на думку психологів, це захист від інформаційних навантажень. Так вважає, наприклад, автор книги «Майстер життя. Психологічний захист в соціумі» С. Ключников (19). Цієї ж думки дотримується і Т. Семеновських, яка зосереджує увагу на тому, що в певних випадках кліпове мислення виступає захисною реакцією організму на певне інформаційне перевантаження та являє собою розвиток одних когнітивних навичок за рахунок інших, надаючи їм динамічного забарвлення пізнавальної діяльності особистості (33). Це – відповідь на збільшений в 50 разів за останні 100 років інформаційний потік.

Кліпове мислення дозволяє бачити багатоплановість, багатоваріантність, неоднозначність підходів до аналізу або вирішення конкретних питань і завдань (таке мислення допомагає дитячо-юнацькій аудиторії краще усвідомлювати та розуміти найрізноманітніші зв'язки між явищами та подіями).

До плюсів кліпового сприйняття підростаючого покоління фахівці відносять ще й швидку реакцію у прийнятті рішень; вміння підлаштовуватися під умови. Мізерний словниковий запас компенсується здатністю поглинати і переробляти великі обсяги інформації через символи, образи і схеми. За рахунок цього у молодих людей збільшився обсяг тієї уваги, яка добре перемикається і розподіляється. Вони змушені запам'ятовувати багато навчального матеріалу, але пам'ять не переважуватиме, намагаючись виокремлювати головне – ні до чого зберігати в голові непотрібні дані, якщо під рукою Інтернет. Зникла потреба в аналізі і логіці, хоча деякі предмети у школі й спрямовані на їх розвиток.

У популярній психології першого десятиліття ХХІ ст. все частіше стала висловлюватися думка про те, що кліпове мислення веде не до деградації особистості та дефіциту уваги, а сприяє благополучній адаптації в інформаційному суспільстві. Прихильники такого погляду на мозаїчне або кліпове мислення стверджують, що в умовах динамічного інформаційного обміну необхідно переробляти величезні масиви найрізноманітніших повідомлень, і людині, яка має системне мислення, таке завдання виявляється не під силу. Людина нового інформаційного суспільства має активно орієнтуватися в інформаційному потоці, для чого необхідно займатися постійною переробкою повідомлень найрізноманітнішого характеру: починаючи від записів у соціальних мережах та Twitter та закінчуючи графічними зображеннями (16). Свідомість сучасної людини природно підлаштовується під необхідність реагувати на терабайти інформації, які надходять

щоденно з десятків різних джерел, включаючи Інтернет. Таке мислення може використовуватися як захисна реакція організму на інформаційне перевантаження, тобто мислення сучасної людини змінюється, підлаштовується, адаптується до інформаційного світу (9, с. 39), що сприяє більшій адаптації до мінливої соціальної реальності й до її пізнання (9, с. 39).

В процесі навчання, на думку деяких дослідників, кліпове мислення дозволяє індивідууму в умовах зростаючого обсягу навчального матеріалу встигати «обробляти» цей інформаційний потік, іноді хоч би формально (9, с. 39) та бачити багатоплановість, багатоваріантність, неоднозначність підходів до аналізу або вирішення конкретних питань і завдань (9, с. 40).

Це пов'язане з ще однією позитивною рисою кліпового мислення – прискореною реакцією. Відомий британський футуролог Джеймс Мартін, який передбачив появу Інтернету, поділив людей на два типи. Перший тип – «люди книги» – отримують інформацію від читання і мають «тривале» мислення. Головна відмітна риса таких людей – великий обсяг уваги і здатність до аналізу інформації Другий тип – «люди екрану» – наділені кліповим мисленням (24). Перевага останніх у тому, що вони мають швидкісний відгук і швидше реагують на будь-які стимули та зміни. Люди, які мають кліпове мислення, вміють швидко реагувати на зовнішні стимули та зміни та оперативно підлаштовуватися під них. Цифрові швидше ухвалюють рішення. Але ось продуманістю ці рішення відрізняються дуже рідко.

Як вже було зазначено, цифрові переважно є візуалами за типом сприйняття інформації, оскільки бачать світ через призму «картинок», відеозображень. Це й формує нові вимоги до методики подачі інформації в навчальному процесі школи. Проблема сучасного навчального простору полягає в тому, що вчителі – переважно «люди книги», а учні – переважно «люди

екрану», і їм треба навчитися говорити один з одним і розуміти один одного (9).



Кліпове мислення надає динамізму пізнавальній діяльності, створює бажання охопити якомога більше інформації. Це змушує людину вишукувати та поглинати все нову та нову інформацію, що дуже корисно для інтелектуального розвитку. Застосування кліпового мислення допомагає людині

швидше запам'ятовувати інформацію, що може допомогти їй, наприклад, у вивченні іноземних мов чи швидкому запам'ятовуванні невеликих обсягів даних.

Психолог К. Фрумкін теж звертає увагу на уміння цифрового покоління швидко переглядати (щоправда, глибоко не вникаючи) великі обсяги інформації. (41).



Ще одна позитивна риса кліпового мислення – **багатозадачність**.

Американський психолог Ларі Розен у книзі «Я, мій простір і я: виховання мережного покоління» (47) зазначає, що сильна сторона «покоління інтернету» (Internet Generation) – здатність до багатозадачності. Такі люди можуть одночасно слухати музику, спілкуватися в чаті, серфити по інтернету, редагувати фото і

робити уроки або працювати та ще багато чого. Людина вчиться швидко перемикає увагу з одного об'єкта на інший. Платою за багатозадачність у цифрових стає надання переваги візуальним символам замість логіки і читання текстів. Виникають такі феномени як «наскрізне читання», «дефрагментація свідомості», «руйнування цінностей особистості». Вони піддаються маніпуляціям і впливу ззовні; у них слабшає почуття співпереживання і відповідальності.

Ще одна позитивна риса кліпового мислення – **формування цінності інформації**, прагнення до самореалізації та самовираження, висловлення власної думки й формування особистої позиції (18). У молодих людей збільшився обсяг уваги, яка добре перемикається та розподіляється. Формується висока швидкість «сприйняття» інформації через зір та слух. Не треба морочитися, не треба думати, все легко, конкретно, коротко і швидко. Створені кліповим мисленням образи оцінюються не раціонально і логічно, а з емоційних і чуттєвих позицій, у поняттях «подобається» чи «не подобається». Відомо, що коли людина сприймає інформацію емоційно, з почуттями, вона безперешкодно проходить через «цензуру психіки», потім міцно засвоюється у підсвідомості і залишається у пам'яті тривалий час.

Справедливим є зауваження О. Фрідмана, що при такому способі мислення «навколишній світ перетворюється на мозаїку розрізнених, мало пов'язаних між собою фактів. Людина зникає до того, що вони постійно, як у калейдоскопі, змінюють один одного, і постійно вимагає нових» (40).

У сучасній педагогіці щодо «кліпового» мислення існують принаймні дві думки. Відповідно до першої, таке мислення – це фрагментарне, неповне, роздріблене, навіть у чомусь збиткове мислення, яке є відображенням і результатом

впливу хаотичної інформації, яка практично бомбардує свідомість дітей та підлітків. Згідно з другим поглядом, кліпове мислення – це особливий, «квантовий» тип мислення, який тією чи іншою мірою вираженості був притаманний людині завжди (існує навіть думка, що Біблія є класичним прикладом «кліпової» побудови тексту). «Кванти думки» відрізняються своєрідною завершеністю, цілісністю, образністю та яскравістю. Прихильники цієї думки вважають, що таке мислення в цілому позитивне, і його сильні сторони необхідно використовувати в організації навчального процесу.

Уміння зосереджувати увагу на чомусь одному притаманна понятійному мисленню – безсумнівно, дуже важлива, але вміння швидко переключатися на нову задачу, швидко входити у незнайому ситуацію – що є безсумнівною ознакою кліпового мислення – теж дуже важливо. Парадокс у тому, що, хоча ці види мислення однаково необхідні людині, вони багато в чому антагоністичні, і часто реактивність можна розвивати в собі тільки за рахунок зосередженості, і навпаки. Але ніхто не знає, якою ж має бути ідеальна пропорція між цими видами мислення.

Життєдіяльність та взаємодія з іншими людьми та світом загалом здійснюється людиною XXI століття паралельно у двох соціалізуючих середовищах (31, с. 8-9): класичної об'єктивної реальності (матеріально-предметної дійсності) та паралельно-альтернативної реальності кіберпростору (символьно-знакової дійсності), обидві з яких потенційно та реально впливають на становлення та трансформацію суб'єктивної (явища психіки) реальності та дійсності.

Понятійне мислення діє на базі мовлення, використовуючи логічні конструкції і поняття, розумові операції (аналіз, синтез, порівняння, абстрагування,

узагальнення, систематизацію). Воно є найбільш пізнім етапом розвитку мислення homo sapiens. Це – стиль мислення інтелектуальної еліти. Пізнати закони світобудови і вищі істини може тільки власник цього стилю мислення.

Сучасна людина – представник виду Homo Sapiens (усім нам відома «людина розумна»), – на рубежі XX-XXI століть фактично перетворюється на унікальний новий підвид – «Homo Cyberus» (людина цифрової ери – «людина, що кіберсоціалізується»), а психолого-педагогічна наука в цілому, та соціальна педагогіка та психологія зокрема, збагатилися об'єктивною необхідністю всебічного вивчення феномену кіберсоціалізації людини.

Кіберсоціалізація людини – соціалізація особистості в кіберпросторі – процес якісних змін структури самосвідомості особистості та потребнісно-мотиваційної сфери індивідуума, що відбувається під впливом та в результаті використання людиною сучасних інформаційно-комунікаційних, електронних, цифрових, комп'ютерних та інтернет-технологій у контексті засвоєння та відтворення ним культури у рамках персональної життєдіяльності (30).

Які висновки можна зробити з аналізу цього цікавого феномену – кліпового мислення? Вважається, що кліпове мислення є головною причиною занепаду середньої освіти. Я так не думаю і ось чому. Криза середньої (і не тільки середньої) освіти є перманентним фактором її розвитку. Вона була завжди і проявлялася в різних формах. Ця криза є об'єктивним чинником прогресу людства. Тому покладати провину за неї на кліпове мислення і взагалі на інформаційну цивілізацію не продуктивно.

Боротьба з кліповим мисленням приречена на невдачу. Насправді, кліпове мислення почало впроваджуватися в

цивілізацію дуже давно, не одне століття тому. Кліпове мислення – це результат розвитку відносин людини з інформацією, який виник не учора і закінчиться не завтра.

Але у взаємодії з цифровими, у організації їх навчання та виховання треба дотримуватися балансу між формуванням понятійного і кліпового мислення, тобто сприйняти існування кліпового мислення як факт, а мінуси розгорнути на сторону плюсів, тобто вчити дітей «говорити на двох мовах».

Сьогодні очевидними є два факти. По-перше, неможливо уникнути розвитку кліпового мислення у сучасних учнів. По-друге, понятійне мислення залишається відмінною ознакою людини не просто розумної, а й творчої. А це означає, що повністю позбавлятися жодного з них не тільки не варто, але і не вдасться.

Посилання:

1. Азаренок Н. В. Клиповое сознание и его влияние на психологию человека в современном мире // Психология человека в современном мире. Личность и группа в условиях социальных изменений: материалы Всерос. юбилейной науч. конф., посвящ. 120-летию со дня рождения С. Л. Рубинштейна, Москва, 15–16 окт. 2009 г. / Ин-т психологии РАН ; отв. ред. А. Л. Журавлев. – М., 2009. – Т. 5. – С. 110–112.
2. Аксёнов Л. Б. Клиповое мышление: гениальность или деменция // Современное машиностроение. Наука и образование : материалы 4-й Междунар. науч.-практ. конф. / под ред. М. М. Радкевича и А. Н. Евграфова. – СПб. : Изд-во Политехн. ун-та, 2014. – С. 3–9.
3. Антипов М. А. Клиповое мышление как атрибут техногенного общества. – URL: http://www.penzgtu.ru/fileadmin/filemounts/filosof/staff/publish/antipov/Antipov_10.pdf.

4. Аттали Ж. На пороге нового тысячелетия / Ж. Аттали: (пер. с англ.). – М. : Междунар. отношения, 1993. – 135 с.
5. Бауман Зигмунт. От паломника к туристу // Социологический журнал. – 1995. – № 4. – С. 133-154.
6. Верховец М. Феномен клипового мышления в современной культуре и философии / М. Верховец // Электронный репозиторий Национального технического университета «Харьковский политехнический институт» (eNTUKhPIIR). – URL: http://repository.kpi.kharkov.ua/bitstream/KhPIPpress/21076/1/Verkhovets_Fenomen_klipovogo_2016.pdf.
7. Гиренок Ф.И. Метафизика пата (косноязычие усталого человека). – М: Лабиринт, 1995. – 201 с.
8. Гиренок Ф.И. Клиповое сознание. – М.: Проспект, 2016. – 256 с.
9. Гич Г. М «Кліпове» мислення молоді: друг чи ворог навчання? / Г. М. Гич // Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія». Серія : Педагогіка. – 2016. – Т. 269. Вип. 257. – С. 38-42.
10. Глотов М.Б. Социодинамическая концепция «мозаичной культуры» А. Моля как прообраз ее виртуальной модели // Серия «Symposium», Виртуальное пространство культуры, Выпуск 3 / Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г. Санкт-Петербург: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. – С. 64-66.
11. Горлач Д.А. Феномен «кліпового мислення» в контексті радикалізації перетворень інформаційного середовища // Вісник Книжкової палати. – 2016. – № 5. – С. 45-48.
12. Грановская Р. Люди с клиповым мышлением элитой не станут. – URL: <http://www.rosbalt.ru/piter/2015/03/28/1382125.html>
13. Грицак Н. Р. Літературна освіта молоді та проблема кліпового мислення// Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology, VI (75), Issue: 181, 2018 – С. 25-28.
14. Делёз Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения / пер. с франц. и послесл. Я. И. Свирского ; науч. ред. В. Ю.

- Кузнецов. – Екатеринбург : У-Фактория ; М. : Астрель, 2010. – 895 с.
15. Довгань О. В. Кліпове мислення у контексті діяльності бібліотеки вищого навчального закладу – URL: https://nakkkim.edu.ua/images/biblioteka/Naukova_Robota/Dovgan_A.KLIPOVE_VUSLENNNA_V_CONTEXT_OF_THE_UNIVERSITY_LIBRARY_ACTIVITY.pdf
 16. Докука С.В. Клиповое мышление как феномен информационного общества// Общественные науки и современность. – 2013. – № 2. – С. 169-176.
 17. Эйзенштейн С. М. Вертикальный монтаж. - М.: Искусство, 1968. –URL: http://www.lib.ru/CINEMA/kinolit/EJZENSHTEJN/s_montazh_1938.txt
 18. Иванова Христина. Вплив віртуальної свободи на становлення особистості // Теоретичні положення соціологічних розвідок. – 2017. – 2 (11). – URL: <file:///D:/pictures/210-Article%20Text-338-1-10-20180531.pdf>
 19. Ключников С.Ю. Мастер жизни: психологическая защита в социуме. – М.: Беловодье, 2001. – 116 с. – URL: <https://www.litmir.me/br/?b=586253&p=7>
 20. Крюкова О.В. Сетевое мышление – феномен современности // Гуманитарные научные исследования. – 2013. – № 7. – URL: <http://human.snauka.ru/2013/07/3558>
 21. Курбатов В. И. Символическое виртуальное сетевое мышление: новая эпоха, или эпоха новостей / В.И. Курбатов // Гуманитарий Юга России. – 2013. – № 1. – С.64-74.
 22. Кутузова Н. В. «Клиповое мышление» как массовое поверхностное восприятие информации // Инновационные педагогические технологии: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Казань, май 2018 г.). – Казань: Молодой ученый, 2018. – С. 6-8. – URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/278/14175/>
 23. Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего /Маршал Маклюэн; (пер. с англ. А. Юдина). –

- Издательство: «Фонд «Мир», Академический Проект», 2005. – 496 с.
24. Мартин Дж. Поворотный момент в истории человечества (Электронный ресурс) / Дж. Мартин // Мир прогнозов. – URL : www.mirprognozov.ru/prognosis/107/150/
 25. Митягина Е. В. «Клиповое сознание» в современном информационном обществе / Е.В. Митягина, Н.С. Долгополова // Социология и социальная работа. Вестник Нижегородского университета Н.И. Лобачевского. – Серия «Социальные науки», 2009. – № 3 (15). – С. 53-59.
 26. Моль А. Социодинамика культуры / Моль Абраам: Пер. с фр. / Предисл. Б. В. Бирюкова. Изд. 3-е. – М.: Издательство ЛКИ, 2008. – 416 с.
 27. Моль А. Социодинамика культуры – URL : http://yanko.lib.ru/books/cultur/mol_sociodinamika_cult-a.htm
 28. Моль Абраам. Социодинамика культуры, М., «Комкнига», 2005. – URL: <https://vikent.ru/enc/6279/><https://vikent.ru/enc/6279/>
 29. Пендикова И. Г. Клиповое и концептуальное мышление как разные уровни процесса мышления / И.Г. Пендикова // Омский научный вестник. – Серия «Общество. История. Современность». – 2016. – №1. – С.53-56.
 30. Плешаков В.А. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'a до Homo Cyberus'a: Монография. – М.: МПГУ, «Прометей», 2012. – 212 с.
 31. Плешаков В.А. Перспективы киберонтологического подхода в современном образовании // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Педагогика и психология. – 2014. – № 3 (29). – С. 1-18.
 32. Почему в современном мире начинает преобладать клиповое мышление // New Goal.ru. – URL: <http://newgoal.ru/klipovoe-myshlenie/>
 33. Семеновских Т. В. «Клиповое мышление» – феномен современности / Т.В. Семеновских // Оптимальные коммуникации (ОК): эпистемический ресурс Академии медиа

- индустрии и кафедры теории и практики общественной связанности РГГУ. – URL: <http://jarki.ru/wpress/2013/02/18/3208/>
34. Симакова С. И. Визуализация в СМИ: Вынужденная необходимость или объективная реальность / С.И. Симакова // Вестник Самарского университета. – Серия. История, педагогика, филология. – 2017. – № 1-2. – С.135-138.
 35. Симакова С. И. Клиповизация мышления у молодёжи как следствие развития визуальных коммуникаций в СМИ / С.И. Симакова. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/klipovizatsiya-myshleniya-u-molodezhikak-sledstvie-razvitiya-vizualnyh-kommunikatsiy-v-smi>.
 36. Тоффлэр Э. Третья волна / Э. Тоффлэр. – М.: АСТ, 1999. – 664 с.
 37. Тоффлер Е. Третья хвиля / Елвін Тоффлер ; (пер. з англ. А. Євса). – К. : Вид. дім «Всесвіт», 2000. – 452 с.
 38. Штанько В. І. Сучасні інформаційно-комп'ютерні технології як чинник трансформації соціокультурної реальності / В. І. Штанько // Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна : (зб. наук. пр.) / Харк. нац. ун-т ім. В. Н. Каразіна. – Х., 2008. – С. 22–31.
 39. Фридман О. Клиповое мышление. Что это такое? / О.Фридман. – URL : <https://shkolazhizni.ru/psychology/articles/8011/>.
 40. Фрідман О. Психологія кліпового мислення. Що це таке? // ІТ-ТЕХНОЛОГІЇ – URL: <http://itstechnology.ru/page/klipovogomislennja-shho-ce-take>
 41. Фрумкин К. Г. Глобальные изменения в культуре и судьба линейного текста // Ineternum. – С.26-36.
 42. Фрумкин, К.Г. Клиповое мышление и судьба линейного текста. // Ineternum 2010. – №1. – URL: http://nounivers.narod.ru/pub/kf_clip.htm от 02.01.2012
 43. Харари Ю. Н. Большинство людей не осознают, что происходит: речь израильского историка в Давосе / Ю.Н. Харари. – URL: <https://bykvu.com/bukvy/84181-bolshinstvo-lyudej-ne-osoznayut-chto-proiskhodit-rech-izrailskogo-istorika-v-davose>

44. Хоружий С. С. Проблема Постчеловека, или трансформативная антропология глазами синергийной антропологии. *Философские науки*. – М. : Гуманитарий, 2008. – № 2. – С. 10–31.
45. Яковлева А. М. Клиповое мышление: текст как изображение-симулякр . – URL:
http://infoculture.rsl.ru/NIKLib/althome/news/KVM_archive/articles/2014/02/2014-02_r_kvм-s7.pdf.
46. Ясперс К. Смысл и назначение истории : сборник / К. Ясперс; (пер. с нем.; вступ. ст. П. П. Гайденко, коммент. В. Н. Катасонова). – 2-е изд. – М. : Республика, 1994. – 527 с.
47. Rosen L. Me, My Space, and I: Parenting the Net Generation. – N.Y., 2007. – 258 p.

6. Мова мережі. Як зрозуміти цифрових

Мова – втілення думки.
Що багатша думка, то багатша мова.
Максим Рильський



Мова – явище динамічне. Вона змінюється дуже швидко, в залежності від багатьох факторів (науково-технічний прогрес, зміна умов життя, розвиток культури тощо). Розвиток мови можна проілюструвати порівнянням сучасної мови з мовою давніх літописів. Їх доволі складно читати (якщо ти не фахівець, ясна річ). Скільки дискусій йде, наприклад, про переклад (!) «Слова о полку Ігоревім»! Як би ми мали нагоду поспілкуватися з людиною XVII-XVIII століття, то, мабуть не одразу зрозуміли б один одного.

Але такі зміни відбувалися все ж таки не миттєво, а доволі повільно, поступово. У сьогоднішні ми бачимо зовсім іншу картину. Мова цифрових (особливо коли вони спілкуються між собою у віртуальному просторі) значно відрізняється від мови покоління їх батьків. Це ще один чинник непорозуміння між поколіннями. Але розуміти цифрових треба, адже вони – це майбутнє цього світу.

Знання мовного середовища, у якому нині формується свідомість цифрового покоління, уміння орієнтуватися в особливостях інтернет-взаємодії дають змогу педагогам та батькам зрозуміти внутрішній світ сучасних дітей, підлітків та юнаків, їхні інтереси, поведінкові моделі, знайти способи заохотити їх до навчання.

Основне місце, де відбувається формування нової «цифрової» мови – це Мережа, або Інтернет.

Інтернет – феномен культури, який конституювався в останню третину ХХ ст. на технологічній основі комп'ютерних мереж і певною мірою становить модельну об'єктивацію змісту і функціонування ноосфери (6).

Сутність Інтернету в тому, що це всесвітня комп'ютерна мережа, яка об'єднує десятки тисяч мереж усього світу, призначення якої - забезпечити користувачеві постійний доступ до будь-якої інформації (3, с. 71).

На початку свого існування соціальні мережі охоплювали контингент школярів та студентів, якими вони сприймалися перш за все як певна гра, де можна оцінити фото, «штурхнути друга», дізнатись про життєві події у статусах та інше. З часом інтернет-спілкування поширилося на широкі кола суспільства. У наш час соцмережі використовуються не лише для розваг, а й в діловому світі. Спілкування в Мережі підпорядковується своїм неписаним правилам та законам, які охоплюють стиль, вибір лексики, оформлення текстів.

Починаючи із 2001 року на сайтах з'явилась нова технологія «Коло Друзів», яка стала поштовхом для створення сучасних соціальних мереж. Найпопулярнішою у світі соціальною мережею є Facebook із кількістю користувачів більш як 1,7 млрд. Створена у 2004 році як мережа для спілкування між американськими студентами, вона переросла у глобальну соціальну мережу за два роки.

Існує близько 200 сайтів із можливостями соціальних мереж, кількість користувачів у яких зростає щодня з геометричною прогресією, а спілкування набуває все більших масштабів. У них створюються спільноти, які об'єднують людей із однаковими поглядами та ідеями.

В цьому мовному середовищі, на думку дослідників, сформувався новий тип мовної особистості – член інтернет-спільноти. Ось ознаки цього середовища:

а) спроможність творити власне «Я» суто мовними засобами і, сприймаючи мовленнєвий матеріал співрозмовника, конструювати його образ. На відміну від реального життя, це потребує більших зусиль через відсутність немовних допоміжних засобів, з одного боку, а з іншого – це спрощує процес налагодження контакту (тут спрацьовує певною мірою дитячий імпульс: «я в масці», «я в будиночку»);

б) визнання апріорі «своїм» в різних колах, попри вікові, статеві, соціальні та інші параметри, хоча зазвичай ідентифікація «свій / чужий» таки відбувається у процесі тривалого спілкування. Так, на рівних можуть порозумітися 15-річний учень і 40-літній доктор наук, якщо вони мають схожі інтереси;

в) змога реально впливати на віртуальну ситуацію, як, наприклад, у випадку з поширенням блог-вірусу, або мему, хибної провокативної, часом скандальної інформації або ж цікавого афоризму;

г) багаторівневість – завдяки анонімності й можливості «одягати маски», з'являтися під різними псевдонімами (ніками);

г) обмеження способів самовираження зводяться переважно лише до правил форуму або чату (17).

Надзвичайна популярність соцмереж пов'язана з тим, що вони дають, в першу чергу, можливість вести публічний полілог, оперативно висловлювати свою думку, виражати власні погляди на події та ситуації, створювати свій віртуальний імідж, розміщувати для обговорення статті та публікації (5, с. 61).

Формування нової мовної особистості відбувається разом із формуванням віртуальної картини світу, зокрема і мовної, що відбиває життя у просторі Мережі із її специфічними особливостями. Відбувається зміна цінностей – комп'ютерна освіта цінується більше мовної, тому вважається особливим шиком висловлюватися спрощеною мовою, що суперечить нормам звичного спілкування.

Відмітними ознаками інтернет-спілкування, на думку деяких дослідників, є письмова вимова, гіперінтертекстуальність та відбита розмовність. При цьому якісно новою ознакою стилю також є його спонтанність, незважаючи на письмове відтворення (18).

Інтернет – найбільше джерело інформації, яке знало людство. Але його можливості, такі як оперативність, швидкість і доступність зв'язку між користувачами на далеких і близьких відстанях, дозволяють використовувати Інтернет не тільки як інструмент для пізнання, але і як інструмент для спілкування (це обговорення проблем різного характеру, навчання, знайомства і навіть одруження), а також самоорганізації (результатом якої можуть бути віртуальні чи реальні масові акції, так звані флеш-моби тощо). Такі функції Інтернету зумовлюють форми подання інформації в ньому: від автономних, монологічних веб-сторінок (сайтів), призначених

винятково для інформування (сайти газет, журналів, програм телепередач, прогнозу погоди, новин та ін.), до інтерактивних, діалогічних, що спонукають користувачів обмінюватися думками (й авторів сайту, і читачів) – це блоги, форуми, чати.

Спілкування – це один із виявів соціальної взаємодії. У його основі лежить обмін думками, оцінками, почуттями, волевиявленнями з метою інформування, емоційного впливу, спонукання до спільної діяльності тощо. Сучасна наука визначає спілкування як обмін інформацією (комунікація, від лат. *communico* – «спілкуюся з кимось»), як взаємодію (інтерація, від англ. *interaction* – «взаємодія»), як сприймання людини людиною (перцепція, від лат. *perceptio* – «сприймання, упізнавання»). Спілкуванню властивий діалоговий характер: воно відбувається між двома людьми, рідше – між людиною та групою, ще рідше – між людиною та суспільством (8, 9). Спілкування в Інтернеті, на нашу думку, відбувається між кожним користувачем, усім і всіма (навіть зі спеціальними програмами (машинами-роботами) можна спілкуватися).

Швидкість, одночасність, прилюдність обміну інформацією – це позамовні чинники народження нового стилю. Унаслідок їхнього впливу до традиційних писемної й усної форм мови долучається третя, що має ознаки обох – писемно-усна (або книжно-розмовна) мова користувачів програм швидкого спілкування в режимі онлайн, тобто спілкування в реальному часі. Їй властиві невимушеність, спонтанність, ситуативність – ознаки усної мови, з одного боку, з іншого – застиглість форми, можливість повернутися до сказаного, зредувати (на форумах) – ознаки писемної мови.

Віртуальні особистості стають творцями нових вербальних і невербальних засобів висловлювання та спілкування, творять не тільки саме віртуальний простір, а й мову, якою цей соціум спілкується.

В умовах Інтернет-дискурсу в цілій низці випадків можна спостерігати феномен мови, що має багато характеристик розмовної мови:

- невідповідність,
- лінійний характер, що веде як до економії, так і до надмірності мовних засобів,
- безпосередній характер мовного акту та інших, але у письмовій формі.

Віртуальні особистості можуть спілкуватися один з одним лише за допомогою письмових текстів, які створюються в умовах режиму реального часу і схильні до впливу спонтанної усної розмовної мови (18).

Жанр блогу ілюструє найзагальнішу рису стилю інтернет-спілкування: прилюдність, можливість долучитися до спільного явища, залишивши свій допис – комент. Тенденції до скорочення і спрощення, демократизації нині визначають епістолярний стиль загалом, навіть у діловій сфері, поступово поширюючись за межі електронного листування.

За певними рисами – уживанням характерних слів, побудовою речень, темпом розмови, використанням шрифтів, навіть за помилками – складається враження про співрозмовника, неважко упізнати людину, з якою раніше вже спілкувався, але знав під іншим іменем (ніком). Так само можуть упізнати й вас.

У завідників інтернету домінує мотивація познайомитися, посперечатися, виокремитися з-поміж інших (або, навпаки, набути ознак «свого» в певному комунікативному середовищі), заявити про себе, привернути увагу, самоствердитися. Такі наміри можуть спонукати користувачів до переключень у мові, часом таких значних, що текст стає нечитабельним (17).

Одна з найсуттєвіших особливостей мережевого спілкування, на мою думку, це – анонімність. У віртуальному

просторі особистість надягає маску, що полегшує процес комунікації, знімає психологічні бар'єри, вивільняє творче «Я».

Людина може в принципі сховатися під будь-якою маскою, так званім ніком, (нікнейм, псевдо, логін) і, таким чином, сховати свої реальні чи уявні недоліки, стати тим, ким бажаєш, ким бачиш себе (принаймні в очах своїх віртуальних співрозмовників). Тому людина часто не називається своїм справжнім ім'ям. Причин цьому може бути багато – бажання залишитися невпізною, можливість у нікові розкрити свої інтереси, характер, створити певне уявлення про себе, яскравіше себе представити, надати додаткову інформацію про вік, місце проживання тощо, привернути увагу співрозмовника, епатувати.

Дослідники бачать закономірний зв'язок між свідомим / підсвідомим уживанням певних іменних форм і мотиваціями та установками особи. Так, мовці, які добре усвідомлюють власні мотиви, власну особистість і воліють розкриватися безпосередньо у спілкуванні, не афішуючи своїх намірів на загал, обирають або короткі, невиразні ніки, іноді без усякого підтексту (алюзій, самохарактеристики тощо), наприклад, ****, ХХХХХ, або ж такі, що змушують задуматися над змістом, розшифрувати, не тільки вказують на бажання поспілкуватися, а й свідчать про бажання вирізнитися з-поміж типових ніків, привернути до себе увагу, епатувати, миттєво справити сильне враження. Можна констатувати також дещо гламурний відтинок сучасної інтернет-комунікації як своєрідне повернення барокових, прикрашальних мовних елементів (17).

Дослідники вже уважно вивчають нік в основному як вид саморепрезентації в інтернет-спілкуванні. Ось лише деякі аспекти чи напрями вивчення його:

а) зовнішня форма: – лексичний склад: ніки однокомпонентні, багатоконпонентні – ім'я та прізвище (власні або псевдонім), словосполучення й речення, графічне

оформлення: використання різних кольорів і шрифтів, кирилиці чи латинської абетки, великих і малих літер, цифр та інших небуквених символів;

б) внутрішня форма: часто нік віддзеркалює мотиваційну сферу мовця, його потребу спілкуватися;

в) нік виконує також ідентифікаційну функцію на певних тематичних сайтах і в Інтернеті загалом.

г) динамічність у часі (17).

На рівні ідентифікації комуніканта важливу роль поряд із анонімністю відіграє й такий фактор, як множинність особистості, «багатоликість» мовця в Інтернеті. Комунікуючи зі звичайним текстом, його автор може вибирати: залишитися самим собою, бути анонімом або у різних комунікативних ситуаціях приймати різні індивідуальності, виявляючи у кожній з них певну специфіку акту спілкування (23).

Ще один цікавий аспект мови цифрових у Мережі, та й взагалі по життю, це насиченість її словами, запозиченими з англійської чи похідними від них (драйвовий, меседж). Як відомо, комп'ютерна термінологія вся або майже вся базується на англійській мові. Тому багато слів у мові Мережі відноситься саме до цієї групи лексики (запатчити, онлайн).

Англійська – це безумовно, найбільш використовувана мова у мережі. Близько 6 млн (60.4%) із 10 млн проаналізованих сайтів надають інформацію саме цією мовою. Не дивно, що це також найбільш використовувана мова в усьому світі – нею говорять понад 1.13 млрд людей. Українська мова у цьому рейтингу, на жаль, лише на 20 (!!!) місці з 20 – 0.4% з 10 млн сайтів і лише 0.5% світового населення нею говорять (2).

Українська мова в українському сегменті Інтернету перебуває у критичному стані, навіть незважаючи на те, що кількісно українці значно переважають представників інших національностей. Найчастіше українська мова використовується на загальноукраїнських сайтах, що пов'язано

із технічним чинником, адже кількість загальнодержавних одиниць завжди більша кількості будь-якої окремої регіональної одиниці (те саме стосується і російських сайтів).

Стрімко зростає число тих англомовних користувачів, для яких англійська не є рідною. Дослідники вважають, що це провокує свої тенденції у побутуванні та розвитку інших мов, зокрема вплив на використання англійської мови, її лексико-граматичних, стилістичних, пунктуаційних норм (7).

Ще однією особливістю мови цифрових є спрощення літературної мови, текстова економія при спілкуванні в Мережі. Це викликано прагненням економії часу в комунікативному акті і, до речі, характерно лише для мови Мережі. В умовах спілкування в Мережі (неспівмірний обсяг адресованих даних, синхронність при одночасному передаванні чи прийманні інформації) втрачається діалогічний (чи полілогічний) порядок чергування повідомлень, тобто лінійна послідовність. Під час комбінування на комп'ютері кількох робіт одночасно та переході з однієї програми в іншу (наприклад, у програму, в якій відбувається процес комунікації) користувач може не помітити зміни мови, встановленої у цей момент на клавіатурі, трапляються ще й технічні помилки, наприклад, графічні знаки іншої мови, пропуск літер. Для економії часу використовують некодифіковані скорочення (типове скорочення слів по головним буквам цього слова) і запозичені слова англійського походження (типу ОКі т.д.) (19, с 264).

В Мережі дослідники фіксують зневажливе ставлення не лише до мови, а й до пунктуації. Велика частина користувачів просто намагаються уникати знаків пунктуації, щоб не витратити багато часу на вибір належних, хоча від розстановки розділових знаків залежить зміст написаного (4).

На думку С. Чемеркіна «інформація у процесі комунікації передається за допомогою значення слів лише на 7%,

характером звучання та інтонацією – на 38%, а інші 55% інформації – невербальними засобами – жестами, мімікою, зовнішнім виглядом» (20, с. 2). В онлайн-спілкуванні втрачаються такі аудіовізуальні можливості комунікації, як тембр голосу, акцентуація складників фрази, дикція, жести, міміка. Ці ознаки частково компенсуються використанням графічних елементів, що перебирають на себе відповідні функції. Наприклад, щоб компенсувати акцентуацію слова або частини фрази, уживають велику літеру: (Її останні пісні мені дуже подобаються!). Написання частини тексту великими літерами свідчить про підвищений тон інтонації співрозмовника (Мене «вижили» з підприємства – довели до заяви ставленням та новим графіком роботи. ДОПОМОЖІТЬ ПОРАДОЮ, БУДЬ ЛАСКА!!!!!!). Передавання експресивної інтонації (тут – прохання) відтворюється за допомогою великої кількості знаків оклику (1).

Для компенсації тембру та акцентування частини висловлювання у віртуальному спілкуванні використовується так званий «капс» (від англ. «Caps Lock» – блокування верхнього регістру клавіатури; тобто написання ВЕЛИКИМИ ЛІТЕРАМИ), який повсюдно в Мережі трактується як підвищення голосу.

Як сказав колись Бернард Шоу: «Є 50 способів сказати «так» і 150 способів сказати «ні», і є тільки один спосіб написати це». Іншими словами, письмовий текст – досить бідний на емоції комунікативний канал.

В повідомленнях у соціальних мережах для емоційного наповнення широко використовують графічні символи, так звані «смайлики» (від англ. «smile» – посмішка) – значки, що містять у собі прості символи на означення почуттів. Кожен «смайл» містить набір знаків та відповідає за певну емоцію. Серед найбільш поширених смайлів є такі:

‘:-) – усмішка, :-)) – сміх, :-P – показувати язика, ‘☺ – підморгувати, -! – відраз, :-O – шок, здивування, ‘< – сум, не весело, -[– засоромитися, O:-) – ангел, невинність, -* – цілувати.

За допомогою символів та смайликів можна не лише передати емоції, але й відтворити цілі фрази. Прикладом цього є уривок вірша відомого українського поета Володимира Сосюри «Любіть Україну», який набув великої популярності у мережах та в якому практично всі слова замінені на графічні символи:



Ще однією особливістю мови цифрових у Мережі є велика кількість різноманітних скорочень як окремих слів, що найбільш часто зустрічаються, так і цілих речень, що також доволі часто вживаються. Сталося так тому, що поява соціальних мереж зробила реальним швидкий обмін повідомленнями. Все більше людей стали скорочувати слова та використовувати символи у повідомленнях. Виник унікальний вид діалекту – «діалект мережевого співтовариства», яким спілкуються між собою люди в соціальних мережах та на теренах інтернет-простору. Кількість скорочень, які використовують у соціальних мережах є такою великою, що можна скласти тлумачний словник. Такі словники вже створені, і в них крім аббревіатур і специфічного сленгу вміщується і список спеціальних символів (так званих «смайликів»), що відображають психічний стан людини (3, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 21, 22). Досить широкого розповсюдження в мережі знайшло також використання акронімів – своєрідних символічних скорочень цілих фраз і речень (напр., pls – please (будь-ласка). До того ж, багато з акронімів записується без голосних букв. Якщо звернути увагу на саму мову, а не на форму її подачі, то вона з роками набула таких ознак, як

стислість, розірваність висловлювань, відсутність чітких, структурованих, закінчених діалогів чи смислових одиниць (17). Мова Мережі – це нове культурне явище і вимагає ґрунтовного лінгвістичного дослідження, в тому числі і складання тлумачних словників.

Серед найбільш поширених скорочень можна виділити ті, які мають походження від українських слів та ті, які походять від іноземних.

Скорочення слів у соцмережах українського походження:

Прив – привіт, мб – мабуть, нз – не знаю, норм – нормально, крч – коротше, ясн – ясно, тож – також, хз – хто-зна, спс – спасибі, ск – скільки.

Скорочення слів у соцмережах іноземного походження:

Лайк (like) – подобатися, ок – (o'key, OK) – гаразд, гуд (good) – добре, лол (lol) – смішно, хай (hi) – привіт, ОМГ (Oh my God) Боже мій, ізі (easy) – легко, юзер (user) – користувач, бай (bye) – па-па.

Англійська мова, як вже згадувалося, є найбільш поширеною у світі, тому англомовні слова активно використовуються у молодіжному середовищі. Для більш швидкого застосування багато таких слів почали заміняти окремими буквами з алфавіту, або цифрами при співпадінні звучання. Так слово you звучить як літера «u», а фразу «for you» можна замінити на «4u». Деякі абрєвіатури стали настільки розповсюдженими, що людині, яка веде онлайн-життя, необхідно їх знати, щоб швидко порозумітися з іншими користувачами та уникнути конфліктних ситуацій.

Thx = Thanks (дякую), btw=by the way (до речі), cu= see you (побачимося, до зустрічі), bbl = be back later (повернуся пізніше, скоро повернуся), lol = laughing out loud (сміятися), aws =awesome (вражаючий), 2DAY = today (сьогодні) addy= address (адреса), b4=before (раніше), f2= face to face (віч-на-віч), L8R=later – раніше, me2=me too (Я теж)

Існує ряд слів-скорочень так званого комп'ютерного сленгу, які з'явилися на просторах Інтернету й використовуються у повсякденному житті. Серед них: комп – комп'ютер, клава – клавіатура, коннект – зв'язок із Інтернетом, мамка – материнська плата, прога – програма.

Для розуміння не тільки мови, а й психології цифрових, важливо розуміти, яке місце в їхньому житті займає таке поняття як «пост». Це виклад певної інформації на тему, яка відповідає тематиці спільноти. Учасники спільноти можуть розповсюдити його у себе на сторінці, тобто зробити «репост», або «репостнути». Є тисячі випадків, коли за допомогою постів та репостів поверталися загублені речі та знаходились домашні улюбленці, виліковувалися важкохворі діти та збиралися великодні кошики для людей похилого віку та дітей-сиріт. Така інформація не може пройти повз небайдужих людей. Як приклад можна навести відомий факт, коли пост маловідомого на той час журналіста Мустафи Найема у Фейсбуці у листопаді 2013 року поклав початок подіям на Майдані, які мали таке доленосне значення для нашої країни.

Щоб пост прочитало більше користувачів, він повинен бути лаконічним та правильно відформатованим. Часто увагу до посту привертають, прикріплюючи до нього цікаву картинку, зображення, відео- або аудіо запис.

Користувачі Інтернету в наш час, не розуміючи того, що мережа – це чудовий спосіб підвищити рівень грамотності, «забруднюють», припускаються помилок у віртуальному спілкуванні. Дослідники вважають, що така мовна ситуація є наслідком неправильного використання винаходу ХХ сторіччя (1).

Для більшості цифрових мовлення нерегламентованого інтернет-спілкування на форумах і чатах, у коментарях тощо – це переважно умисно спотворена мова (т. зв. албанська, бобруйська, падонківська) або ж просто безграмотна. І це ще

одна особливість мови цифрових. Причому, це робиться зазвичай навмисне. Коли йдеться про російську албанську – то це, в основному графічне відображення фонетичного ряду (тобто, як чуємо, так і пишемо), щодо української – то це насамперед суржиковий варіант мови: пеші ісчю Як всігда многа букаф?

«Жаргон падонкоф» – стиль, поширений у Мережі на початку ХХІ ст., використання мови з фонетично адекватним, але навмисне помилковим написанням слів, частим використанням обценної (ненормативної) лексики і певних штампів, характерних для сленгів. Розрізняють ще й два його види: 1) власне «мова падонкаф» (виник і розвивався у середовищі із сильним впливом табуьованої лексики і фактично зародився як спроба замаскувати інвективи на сайтах, що вимагали більшої відповідності до літературних норм); 2) лексика в стилі «превед» (передусім, це декоративна обробка фонетики; виник на розважальних сайтах, на які впливала мова «падонкаф»).

Усе частіше дослідники фіксують такі жаргонізми не лише в усному мовленні цифрових на форумах, чатах, а й в рекламних роликах, фільмах, телепередачах, музичних композиціях тощо: афтар, афтар – автор повідомлення (поста, допису), який заслужив на коментарі інших користувачів; гламурненько (від фр. *glamour*) – красиво, мило, чарівно; готичненько, гатишшна (від англ. *gothic*) – незвичайно, гротескно, але й красиво водночас; гыгы – сміх; исчо – ще; кагдила – «як справи?»; моск, мосх – мозок, розум; нисмишно – не смішно; пака! – бувай!; плакаль!, рыдаль – плавав; ф дияткє – у першій десятці коментарів; Ё – немає слів від захоплення тощо.

Ще один вид віртуальної мови *digispeak* – цифрова мова онлайнного повідомлення, в якій замість загальноприйнятих висловів широко використовують акроніми, такі як: DIKU (Do I

know you?, Ми знайомі?, Я Вас знаю?), FITB (Fill In The Blank, заповніть бланк), ІМНО (In My Humble Opinion, на мою скромну думку, використовують часто як іменник середнього роду «імхо») та багато інших. Описані явища зумовлені дисграфією (від грец. dis – префікс на позначення розладу; grapho – пишу) – порушенням мовних норм, що супроводжуються заміною букв, пропусками, перестановками букв і складів, поєднанням слів, порушенням мовленнєвої системи в цілому. Це вважається певним відхиленням в розвитку людини, оскільки не лише людина опановує мову, а й мова оволодіває людиною. Вживання вульгаризмів, лайок із часом стає звичкою, а тоді й потребою душі – як окремої людини, так і соціальної групи. До того ж, це слугує визначенням свій/чужий для певної соціальної групи.

Дослідники вважають, що зниження рівня мовленнєвої культури є водночас і причиною, і наслідком зниження соціальної відповідальності особистості, знецінення культурних цінностей (4).

В той же час, думки мовознавців щодо сленгу різняться: одні вважають, що «сленг псує, забруднює літературну мову, що це паразитний шар лексики, з яким необхідно боротися. Інші, навпаки, вбачають у ньому елемент, який надає мові жвавості та образності, сприяє її збагаченню та удосконаленню» (5, с. 60).

Існує також думка, що негативний вплив перекрученої мови Інтернету також суттєвий: звикнувши до свідомо помилкового письма з метою пожартувати, можна перенести таку мовленнєву поведінку і в реальне життя (17).

Будь-яка діяльність, якщо нею займається велика кількість людей, породжує необхідність професійної мови, професійного сленгу, який не завжди зрозумілий стороннім від цієї діяльності людям. Можна навести приклади кримінального жаргону (так звана «феня»), сленгу моряків, геологів,

наладників різноманітного устаткування, медиків тощо. Взагалі майже будь-яка професія чи діяльність має свою «мову». Оскільки для цифрових на певному етапі їхнього життя спілкування в Мережі стає головною діяльністю, то її можна вважати майже професійною.

Тому в мережевому спілкуванні закономірно з'явилися нові вислови: завантажити сторінку, скачати інформацію (файл), не флуди (не говори дурниць), де модер (модератор)? (що за безлад? слід припинити безлад), я завис (я не орієнтуюся в ситуації, не можу раціонально, правильно діяти тощо) поставити (зняти, обійти) бан.

Багато слів набули нових сталих значень: гість – незареєстрований учасник форуму, кімната – спеціальна сторінка, тематичний розділ у чаті, лазити (гуляти, бродити, сидіти...) в інтернеті – користуватися інтернетом для пошуку інформації, гри, спілкування, модератор – учасник інтернет-ресурсу, який стежить, аби користувачі додержувалися правил поведінки, визначених на сайті, й має право банити їх – позбавляти порушника права користуватися ресурсом.

Регулювати такий бурхливий мовленнєвий процес важко, а то й неможливо: нова сфера спілкування актуалізує всі можливості мови, щоб забезпечити власне існування.

«З огляду на те, що мережеві співтовариства в інтернет-середовищі є неформальними і передбачають відносну свободу змістового наповнення та літературного стилю, будь-яка регламентація їх функціонування виглядає недоречною» (16, с. 456).

Існує цікава думка, що певною мірою таке спілкування має психотерапевтичні властивості, це своєрідний психологічний комунікативний тренажер, тому не варто огульно критикувати стиль досліджуваного мовлення, локально вимагаючи нормативного, літературного оформлення

повідомлень чи навіть регламентувати використання смайлів (17).

Дослідники доходять висновку, що одна з основних особливостей мови Мережі, це, безумовно, розмовний стиль. Хоча далеко не всі форми спілкування в Інтернеті передбачають маски-ніки для його учасників, проте тенденція демократичності та спрощення проникає навіть у ділові папери, що створюються та існують у форматі онлайн, значно полегшуючи офіційні стандарти ділового листування.

Ще одна особливість мови Мережі – це присутність у тексті жаргонізмів, «міцних слів», які заповнюють коротку оперативну інформацію. Також спостерігається наближеність до читача, довірливіший тон спілкування.

Але все ж таки безперечною особливістю текстів Мережі є знижена грамотність мови. Я вважаю, що це наслідок загальної особливості цифрових – небажання читання книг і взагалі текстів великого розміру. Вони не бачать в цьому жодного сенсу, бо їм це не цікаво. Це – глобальна проблема планетарного масштабу. Адже відомо, що чим більше людина читає книжок, тим грамотніше стає, тим менше помилок припускається при письмі, у розмові. Але цифрові йдуть по лінії найменшого спротиву – вони пишуть зазвичай так, як чують. Для них головне – не форма, а суть повідомлення. Звичайно, у будь-якому випадку, чистою мова не буде. Без цих жаргонізмів, сленгу вона стане просто мертвою. Науковці вважають, що не потрібно позбавляти мережеву мову засобів, що надають їй емоційного забарвлення. Важливо просто не переступити ту межу, коли текст стає непристойним (18).

В той же час дослідники спостерігають відродження епістолярного жанру у вигляді електронного листування, що також має свою мовну специфіку. Оскільки цифрові переважно не обтяжені грамотністю письма, то вони віддають перевагу

коротким листам, намагаючись вкласти в мінімальний обсяг максимальний зміст.

Мова Мережі вже стала об'єктивним чинником нашого життя, вона поступово (і доволі швидко) оволодіває все ширшими сферами життєдіяльності людей. Нею вже розмовляють політики (адже вони теж «сидять» у соціальних мережах), вона звучить з естради (вже у кілька десятках пісень, наприклад, використовується мова Мережі), на вулицях, в класах та навчальних аудиторіях. Тому цю мову можна (і треба!) використовувати в навчальному процесі, адже з цифровим поколінням треба розмовляти зрозумілою їм мовою.

Я наведу декілька прикладів використання мови Мережі з навчальними та виховними цілями.

Було б корисно скопіювати кілька повідомлень з україномовного форуму або рекламних оголошень і запропонувати учням «перекласти» їх літературною мовою, проаналізувати вживання сленгу та просторіччя, подати власні варіанти тощо. Нехай учні доведуть доцільність чи недоцільність використання мови Мережі в конкретному випадку.

Також стане в пригоді аналіз одного з холіварів (бурхливого обговорення, в результаті якого всі сторони залишаються при своїх думках), виявлення його теми, мети і стратегій переконання, тактичних прийомів, до яких удалися учасники, та й узагалі доцільності його проведення. Корисними будуть завдання змоделювати власну участь у цій суперечці (17).

Оксана Тищенко взагалі вважає інтернет-ресурс одним із обов'язкових джерел під час створення підручників, посібників, конспектів уроків з української мови (17).

Підсумовуючи, зазначимо, що комп'ютерна мова – це реакція соціуму на інформаційні вимоги. Науковці вважають, що комунікація у Мережі протікає у формі символної мови,

що зовсім не характерне для живого природного мовлення (4). Тому зрозуміти цифрових, коли вони спілкуються у віртуальному просторі не підготовленій людині досить важко.

Посилання:

1. Горбачова Е.О. Особливості мови інтернету. – URL: <https://conferences.vntu.edu.ua>
2. Грицина Вікторія. Позиція української мови і найпопулярніші мови в Інтернеті. – URL: <https://nspu.com.ua/novini/poziciya-ukrainskoi-movi-i-najpopulyarnishi-movi-v-interneti/>
3. Дербенцев В. Д., Семьонов Д. Є., Шарапов О. Д. Словник термінів інформаційних систем і технологій. – К., 2008. – 256 с.
4. Ковальчук І. А. Мовна специфіка спілкування в інтернеті. – URL: http://ekmair.ukma.edu.ua/bitstream/handle/123456789/10766/Kovalchuk_Movna_spetsyfika_spilkuvannya.pdf?sequence=1&isAllowed=y
5. Коган К. М. Соціальні мережі як елемент нового соціального середовища / К. М. Коган // Міжнародний науковий форум: соціологія, психологія, педагогіка, менеджмент. – 2014. – Вип. 16. – С. 61-71. – URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mnf_2014_16_8
6. Можейко М. А., Можейко В. А. Інтернет / История философии: Энциклопедия. – Минск, 2002. – 1376 с.
7. Полтавець Тетяна. Мова та соціальні мережі: механізми взаємопроникнення. – URL: <http://conference.nbuv.gov.ua/report/view/id/808>
8. Радевич-Винницький Я. Етикет і культура спілкування / Я. Радевич-Винницький. – Львів : Вид-во «Сполом», 2001. – С. 3-39.
9. Сербенська О. А. Культура усного мовлення. Практикум : Навчальний посібник / О. А. Сербенська. – К. : Центр навчальної літератури, 2004. – 216 с.
10. Словарь языка интернета. Ru / под редакцией М. А. Кронгауза. М. : АСТ-Пресс книга, 2016. 288 с. – URL: – URL: <http://new.gramota.ru/spravka/slovar-yazyka-interneta>

11. Словник веб-термінів. – URL: <https://rinet.rv.ua/abonentam/slovník-veb-terminiv/>
12. СЛОВНИК ІНТЕРНЕТ-ТЕРМІНІВ. НА ДОПОМОГУ ПОЧАТКІВЦЯМ. – URL: <HTTP://CASHGO.PP.UA/PUBL/1-1-0-65>
13. Словник інтернет-термінів, інтернет-сленгу та жаргону. – URL: <http://automats.com.ua/2020/11/19/slovník-internet-terminiv-internet-slengu-ta-zhargonu/>
14. Словник ІНТЕРНЕТ-СЛЕНГУ: інформаційно-пізнавальне видання. – URL: <https://cnt.sumy.ua/wp-content/uploads/internet-terminy-44.pdf>
15. Словник термінів з онлайн-безпеки. – URL: https://censor.net/ua/photo_news/3225693/jertvodorikannya_mereje_vyyi_chervyak_pornopomsta_mintsyfyri_predstavlylo_slovník_termiv_z_onlayinbezpeky
16. Тарасенко Н. Інформаційні комунікації в середовищі соціальних мереж: аспекти стандартизації бібліотечного сегмента / Н. Тарасенко // Наук. пр. Нац. б-ки України ім. В. І. Вернадського / редкол.: О. С. Онищенко (голова), Г. В. Боряк, В. М. Горовий [та ін.] ; НАН України, Нац. б-ка України ім. В. І. Вернадського, Асоц. б-к України. – Київ, 2017. – Вип. 46. – С. 455–477. – URL: <https://doi.org/10.15407/np.46.455>
17. Тищенко Оксана. Мова інтернет-спілкування: стиль, норма, освіта // Дивослово. – 2011. – С. 35-39. – URL: <https://dyvoslovo.com.ua/wp-content/uploads/2016/03/10-1211.pdf>
18. Тюленева В. Н., Шушарина И. А. Язык Интернет: характеристика, особенности и влияние // Вестник Курганского государственного университета. – 2018. – С. 20-25. – URL: <https://xreferat.com/31/1320-1-yazyk-internet-harakteristika-osobennosti-i-vliyanie.html>
19. Чемеркін С. Г. Англійські варваризми в мові комунікантів Уанету/ Чемеркін С. Г. // Збірник наукових праць Науково-дослідного інституту українознавства. – 2006. – Т. X. – С. 261-267.

20. Чемеркін С. Г. Українська мова в Інтернеті: позамовні та внутрішньо-структурні процеси / Чемеркін С. Г. – К., 2009. – 240 с.
21. Хайдарова В. Ф. Краткий словарь интернет-языка. – М., 2012. – 328 с. – URL: <http://padabum.com/d.php?id=156101>
22. Prodecide (Створення та розкрутка сайтів). Словник термінів. – URL: <http://prodecide.com.ua/uk/dictionary>
23. Suler J. The Basic Psychological Features of Cyberspace. Elements of a Cyberpsychology Model // The Psychology of Cyberspace. – URL: <http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber/basicfeat.html>

7. Шляхи та засоби подолання труднощів у навчанні цифрових

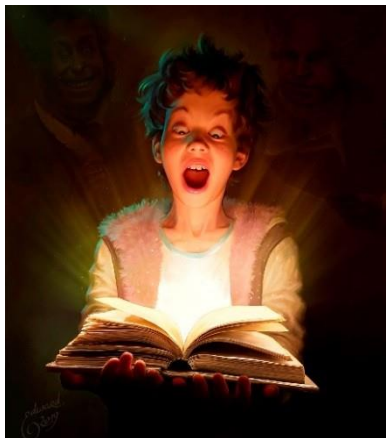
Навчання без роздумів – шкідливе,
роздуми без навчання – небезпечні.

Конфуцій

В цьому розділі я спробую здійснити аналіз тих шляхів, засобів, методик та технологій, які пропонують науковці (і не тільки вони) для нівелювання негативних рис цифрового покоління та використання (бажано – ефективного) позитивних його рис. Зразу ж потрібно зауважити, що матеріалу для ґрунтовного аналізу небагато. Все, що вдалося знайти на просторах Інтернету.

Одразу зазначу, що переважна більшість науковців, які зважаються подавати поради педагогам та батькам щодо взаємодії з цифровим поколінням, одноставно стверджують, що «універсальним» засобом профілактики «оглупління» молоді є читання книг. Деякі автори вказують й інші методи, але цей зустрічається найчастіше.

Загальновідомо, що сучасні діти читають мало; підлітки 15–16 років освоюють в середньому за рік 4–5 книг. Отже, чому фахівці радять читати художню та філософську літературу? На це питання дає відповідь американський письменник і публіцист Ніколас Карр у статті «Google робить нас дурнішим?»



(23). Він зізнається, що після прочитання ним двох-трьох сторінок тексту увага його розсіюється і виникає бажання знайти собі інше заняття. Автор вважає (і я з ним погоджуюсь), що такими є «наслідки» кліпового мислення, і для боротьби з ними фахівці радять читати класиків. Читання класичної художньої літератури – найважливіший засіб навчити

дитину самостійно вибудовувати образну систему, а закріплення прочитаного сприяє виробленню вміння аналізувати, встановлювати зв'язки між явищами і, у підсумку, призводить до руйнування мозаїчної, фрагментованої картини світу. Для вироблення посидючості новачкам рекомендується ставити на час читання будильник. Спочатку можна переривати читання кожні 10 хвилин, потім 20, 30 і так далі. У паузах корисно переказувати прочитані уривки і аналізувати вчинки героїв, а ще краще – тезисно конспектувати прочитане.

На відміну від телебачення, де сприйняттям глядача керують, під час читання художньої літератури людина створює образи самостійно. І це дуже важливо, особливо в умовах тотальної маніпуляції свідомістю пересічного індивіда саме за допомогою відповідно спрямованих ЗМІ. Читання ж дозволяє бачити весь контекст та пропонує можливість самому аналізувати отриману інформацію. Причому читати треба не короткі оповідання, а об'ємні твори з глибоким змістом, що закликає до роздумів. Крім того, існує чимало художніх та пізнавальних фільмів, перегляд яких змушує замислитись. Але це ще не все. Треба не тільки читати, але й писати за прочитаним твори, переказувати та обговорювати прочитане,

тезово конспектувати прочитане, писати есе. І починати з початкової школи. Сьогодні іспити, як правило, відбуваються у режимі тесту, коли правильний варіант відповіді треба вибрати, а не знайти шляхом аналізу. Взагалі, тотальне тестування аж ніяк не сприяє формуванню аналітичних навиків. І тут не треба боятися помилок. На помилках вчаться, але в ході аналізу зроблених помилок в учня розвиватиметься звичка до роздумів, аналізу ситуації. Це куди важливіше правильних варіантів відповіді, які через рік-два зникнуть з пам'яті. Почати слід, наприклад, з 5-7 хвилин на день, потім подовжити цей час до 30-40 хвилин і так далі.

Дослідники вважають, що «ті, хто читає книги, керуватимуть тими, хто дивиться телевізор», адже світосприйняття активного читача дозволяє йому досягати певних успіхів у житті, демонструвати життєву позицію, відстоювати свої погляди та переконання (4).

Одним зі способів, що пропонують дослідники (14), яким можна привернути увагу цифрового покоління до самого процесу читання, можна вважати подання навчальної текстової інформації у вигляді так званого креолізованого тексту, що дозволяє по можливості візуалізувати навчальний матеріал з метою його максимального наближення відповідним вимогам «кліпового» сприйняття інформації.

Креолізований текст – це текст, фактура якого складається з двох різнорідних частин: вербальної (мовної / речової) та невербальної (тої, що належить до інших знакових систем) (11).

Г. Гіч вважає, що вивчення креолізованих текстів як особливих лінгвістичних варіацій масмедійного тексту, може стати вихідною основою для вивчення мультимедійних гіпертекстів, які дедалі більше й активніше використовуються в навчальному процесі загальноосвітніх закладів. Він додає, що всі фахівці одностайні – найбільш доступним методом

мінімізації негативного впливу «кліпового» мислення є ЧИТАННЯ (звісно, не «кліпової» літератури) (3).

Після прочитаного психологи радять кожні 10-20 хвилин робити перерву і переказувати прочитане, обговорювати й аналізувати вчинки героїв. Крім, того треба вчити молодь фільтрувати потоки інформації (6).

Але тут є велика проблема. Головною умовою навчання мистецтву читання є починати користуватися письмовою мовою у міру поступового оволодіння, як це відбувалося ще кілька десятиліть тому, коли раннє навчання читання було запорукою майбутньої грамотності, оскільки дитина, на початковому етапі читаючи вуличні афіші та вивіски, потім – книги, газети та журнали, бачила виключно грамотне письмове мовлення. Сьогодні ранній початок спілкування в соціальних Інтернет-мережах на мережевому сленгу – новомові, з включенням ненормативної лексики, лайливих висловів, що вживається з великою кількістю помилок (спілкування, у процесі якого навіть освічені люди нерідко втрачають навички грамотності), призводить до того, що діти навички володіння культурною письмовою промовою не набувають зовсім. У дітей перестали розвивати навички аргументації, володіння усною мовою, оскільки тести природним чином стали звичайною формою як підсумкового, так й проміжного контролю знань (7). Але дослідники пропонують й інші педагогічні засоби нівелювання негативних особливостей цифрового покоління, що заважають ефективному навчанню.

«Метод парадоксів» (9). Його у своїй практиці використовує Михайло Казінік, професор та педагог зі світовим ім'ям. Цей метод, на його думку, розвиває аналітичні здібності та критичне мислення. Парадокс означає протиріччя. Дослідження показали, що учні з пасивною свідомістю приймають твердження вчителя на віру. Але коли вчитель

озвучує два взаємовиключні твердження, як правило, учні замислюються.

Історія людства взагалі та історія культури зокрема повна парадоксальних явищ. Наприклад: Моцарт – геніальний культовий композитор, який, написав безліч музичних творів, помирає у злиднях. Бетховен складав грандіозні симфонії, але був глухим. Шопену поставили діагноз туберкульоз і передбачили, що він проживе не більше двох років, але композитор продовжив давати концерти і писати музику і прожив двадцять років! Як це пояснити? Пошук парадоксів та протиріч – зручна вправа, яка викорінює споживче ставлення до інформації та вчить розмірковувати.

Ще один метод, який радять фахівці, це **дискусії та пошук альтернативної точки зору**. Бачити лише єдиний погляд – завжди небезпечно. Більш плідною є позиція пошуку протилежного погляду у будь-якому питанні. Обговорення та участь у дискусійних клубах та круглих столах робить людину тверезомислячою. Причому найкраще брати участь саме у дискусіях, а не у полеміці. У процесі полеміки люди просто відстоюють свою позицію і хочуть перемогти, учасники ж дискусії захищають свої точки зору, але намагаються зрозуміти одне одного та знайти істину. Важливими є і полеміка, і дискусія, але саме друге розвиває вміння та бажання думати. Розвивають аналіз суперечливі думки людей. Чим їх більше, тим більший спектр у людини для роздумів щодо думки. Якщо людина знає лише одну точку зору, вона сама себе заганяє в межі і не дає собі розвитку.

Ще один дуже ефективний, на мою думку, спосіб, це **день відпочинку від інформації**.



Обмежити себе у споживанні інформації – мудре рішення в епоху інформаційного буму. Експерти пропонують запровадити для цього особистий «День відпочинку від інформації». Цього дня не можна нічого дивитися чи читати. Але людина не може зовсім нічого не робити. Тому в цей день радять зайнятися творчістю: писати, малювати, спілкуватися офлайн. Треба дотримуватися балансу між споживанням інформації та

іншою діяльністю. Можна і навіть треба виконувати просту фізичну працю: прибирання оселі, дачної ділянки тощо. Зайнятися хобі. Основне завдання в цей день – піти від повсякденних турбот, високих швидкостей та автоматизму.

Ще більш радикальним способом є хоча б протягом кількох годин постаратися нікуди не виходити з дому, ні з ким не розмовляти, не включатися в обдумування думок, що напливають, дати їм побути і піти. А також не дивитися телебачення, відключити телефон, не читати новин, не робити справ, що вимагають сильної концентрації. Важливо давати своєму мозку час для перезавантаження. Достатньо одного дня на 2-3 тижні без телевізора, комп'ютера, новин та будь-якої іншої інформації.

Є ще одна методика, розроблена кандидатом фізико-математичних наук Л. Ястребовим для розвитку власного мислення (22). Вона базується на алгоритмі роботи «Аналізуй-

Структуруй-Систематизуй-Синтезуй-Аналізуй», який передбачає:

- Аналізувати, а саме, досліджувати проблему;
- Структурувати, знаходити окремі елементи видимого явища, процесу, ситуації;
- Систематизувати, відстежувати взаємозв'язки отриманих елементів;
- Синтезувати, намагатися побачити єдину картину під «взаємодії» знайдених елементів;
- Аналізувати, оцінювати отриманий результат.

Крім того, фахівці рекомендують **писати перекази та твори**. Перекази вчать запам'ятовувати і транслювати чужі думки, а твори дають можливість формулювати свої. Щоб виробити звичку писати, учні можуть писати кілька речень на кожному уроці, навіть коли письмову роботу й не передбачено – на початку уроку (наприклад, про що йтиметься на уроці, якщо тема вже відома) або наприкінці (чи сподобався урок, і чому).

Всі вищеописані рекомендації стосуються самої людини, потребують її власного рішення, власних зусиль по втіленню його у життя, власної мотивації цих зусиль (адже у кожної людини вона різна), власного аналізу результатів цих дій тощо.

Але ж людина формується як особистість не сама, точніше, не тільки сама. В процесі її формування задіяні багато соціальних інститутів. Я зупинюся на двох: сім'ї та освітньому закладі.



Що ж пропонують фахівці батькам цифрового покоління? Як правило, перевірені поколіннями учнів, батьків та педагогів методи та засоби:

1. **Бесіди**, під час яких діти і підлітки вчать ся доносити свої думки до співрозмовника, вести дискусії, наводити аргументи та відстоювати свою думку.

2. **Тренування пам'яті** сприяє розвитку можливості засвоювати великі обсяги інформації. Для цього дуже корисно заучувати напам'ять вірші, прозові уривки з класичних творів.

3. **Розвиток уяви** робить мислення гнучкішим. Наприклад, така вправа: дивлячись на хмари у небі, спитайте свою дитину: «На що схожа ця хмара?»

4. Допоможіть Вашій дитині впоратися з налаштуванням ефективного навчального процесу (ефективного з її точки зору). Тобто, **дотримуватися раціонального режиму дня**, особливо в умовах дистанційного навчання. Це важко, але необхідно.

Стосовно ж порад вчителям і викладачам, то тут у нагоді стануть поради та підказки Джулії Коатс, автора книги «Покоління та стилі навчання» (10), які допоможуть побудувати адекватний стиль навчання зі школярами, що належать до «цифрового покоління»:

Учень у центрі уваги. Створення навчальних планів, при розробці яких у центрі уваги буде сучасний світ і можливість тих, хто навчається, ефективно діяти в ньому.

Кооперація замість конкуренції. Цифрове покоління – командні гравці, цінність плідної співпраці для них очевидна, у тому числі й співпраці у процесі навчання.

Застосування знань. Мета учнів нового покоління – отримати інформацію, практична користь володіння якою буде очевидною.

Час – головна цінність. Можливість витратити його ефективно для представників цифрового покоління часто стає головним аргументом. Якщо витрати часу надто великі, вони або зовсім відмовляться від вивчення матеріалу курсу, або шукатимуть інформацію деінде. Якщо інформація, що

вивчається, дуже потрібна, але погано структурована, і її освоєння забирає зайвий час – «цифровий» учень шукатиме її в «незалежних» джерелах.

Головне – результат. «Цифрові» орієнтуються, перш за все, на результат: «насолоджуватися процесом» їм не властиво.

Вони зосереджуються на новому матеріалі, ігноруючи «повторення пройденого» та «закріплення» – не бажаючи знову повертатися до вивченого.

Важливо пам'ятати, що сьогоднішні учні від самого народження мають доступ до величезних масивів інформації – до п'яти років у розпорядженні сучасної дитини більше інформації, ніж у бабусі та дідуса за все життя. Нинішні учні вміють орієнтуватися у цьому масиві, швидко знаходити, виділяти та запам'ятовувати лише потрібне, що має практичну цінність – багато людей старшого віку не мають таких навичок.

«Налаштування». Сьогоднішня молодь звикла «налаштовувати» навколишній світ під себе, роблячи його зручнішим особисто для них. Тому учні повинні мати можливість «налаштувати» певною мірою процес навчання – щоб кожному з них було максимально зручно як отримувати знання, так і оцінювати свої академічні успіхи.

Діалог. Потрібно використовувати блоги викладачів та учнів, щоб дати їм можливість обговорювати різні аспекти вивчення курсу.

Високі технології. Середовище, породжене високими технологіями – важливий інструмент для навчання цифрового покоління: для них лекція в традиційній аудиторії – те саме що «німе кіно» для глядачів, які звикли до звукового. Зрозуміло, мало в кого воно викликає живий інтерес.

Візуалізація. Цифрова молодь сприймає візуальну інформацію краще, ніж представники будь-якого іншого покоління. Досвід цих учнів у виділенні важливого з великих

обсягів інформації формувався саме для візуального сприйняття – і найкраще застосовується саме для цього.

Очікування. Вони зосереджені на результаті – але їм потрібно усвідомити цей результат.

Дослідники вважають, що зараз на перший план виходить функція навчання. Використовуються навчально-пошукові методи у режимі діалогу, конструювання ситуацій, інтерактиви, мобільність, приватна зміна діяльності та багатозадачність. Кліповість як елемент навчання є, але не переважає. Монотонність та зловживання лінійною подачею матеріалу виключені. Велике розбивається на блоки, спрощується. Вивчене багаторазово повторюється.

Важлива особливість сучасного ефективного навчального процесу базується на тому, що переважна більшість цифрових – візуали, тобто легше засвоюють інформацію через картинки, схеми, графіки, презентації. Тому викладач має тепер спиратися не так на текстовий матеріал слайдів, як на ***схематичне відображення ключових моментів***. Також викладачі мають використовувати у своїх презентаціях гіперпосилання, що розвиває швидкість реакції (13)

Одним з ефективних способів допомогти тим, хто навчається, впоратися зі стресом та знизити інформаційне навантаження є включення в план заняття деяких технік, які пропонує в своїй книзі «Максимальна концентрація» Люсі Джо Палладіно (15).

Психолог констатує, що увага людини зазвичай ослаблена, коли вона або недостатньо збуджена, або збуджена занадто сильно. Тобто найкраще людина концентрується, коли рівень стимуляції такий, як потрібно. У психології для позначення адреналіну, що впливає на нервову систему, існує спеціальний термін – «рівень адреналіну». Коли ми надто збуджені та рівень адреналіну зашкалює, як пояснює психолог, наша нервова система перевантажена. При правильній

стимуляції людина перебуває в розслаблено-зосередженому стані, яке переживається за рахунок розслаблення м'язів та певного стану свідомості – «у бойовій готовності». Психологи, які займаються питаннями уваги, називають цей стан «оптимальним збудженням».

У ситуації, коли студентам не вистачає енергії, допоможе **зміна режиму роботи**. Викладач може запропонувати завдання для парного обговорення чи роботи у малих групах.

Ще однією стратегією, яку пропонує Люсі Джо Палладіно у своїй книзі «Максимальна концентрація» для досягнення швидкого ефекту заспокоєння незалежно від місця та часу, є вправа **«Дихання по квадрату»**. З його допомогою можна повернути студентів до оптимального для них ритму: підбадьорити їх, коли вони замріялися, або заспокоїти, коли група надто збуджена. Для виконання цієї вправи потрібно знайти очима прямокутний предмет (картину, двері, вікно, сторінку в книзі) і виконати таку послідовність кроків:

- 1) подивитися у верхній лівий кут і вдихнути, рахуючи при цьому до 4;
- 2) перевести погляд на верхній правий кут і затримати дихання, рахуючи до 4;
- 3) перевести подих у нижній правий кут і видихнути, рахуючи до 4;
- 4) перевести погляд у нижній лівий кут і спокійно вимовити: «Розслабився і посміхнувся».

Кліпове мислення сучасних студентів зводить до мінімуму фактичну користь тривалого монологічного висловлювання, що генерується викладачем, у якому від студента вимагається високий рівень утримання уваги. Т. Семеновських пропонує піддати загальноприйнятий формат лекції ряду модифікацій: наприклад, не тільки супроводжувати мову лектора візуальним рядом презентації «Power Point», що тезово дублює його висловлювання в текстовому вигляді, а й

помістити в нього систему образів (зображень, короткометражних анімаційних картин, відеокліпів і т. д.) (17). Як зазначає Т. Семеновських, важливо пам'ятати, що послідовність кліпів має бути не дуже об'ємною і асоціюватися у студентів з певними образами, на які викладач хотів би звернути їх увагу в тематичному полі лекції.

Для вищої школи, де вже вчать цифрові, дослідники (8) наводять наступні рекомендації:

- впровадження та посилення інституту кураторства;
- психологічний супровід навчання;
- розвиток навичок саморегуляції, самоорганізації, тайм-менеджменту;
- впровадження технологій розвитку критичного мислення та елементів змагань;
- широке використання інтерактивних методів;
- впровадження структурованих завдань, працюючи над якими студент матиме можливість самостійно виокремлювати цілі, завдання, планувати їхню реалізацію.

На мій погляд, ці рекомендації не мають кардинально змінити характер педагогічного процесу у вищій школі. Всі вони окремо чи в комплексі вже широко використовуються у вишах з різною мірою ефективності. Але, на моє переконання, ситуація у вищій школі вимагає саме кардинальних змін, перш за все у характері ставлення до студентів-цифрових.

Одним з, на мій погляд, перспективних шляхів якщо не кардинального перетворення, то ефективного удосконалення навчального процесу у вищій школі є **концепція змішаного навчання**, під яким розуміють «цілеспрямований процес здобування знань, умінь та навичок в умовах інтеграції аудиторної та позааудиторної навчальної діяльності суб'єктів освітнього процесу на основі використання і взаємного доповнення технологій традиційного, електронного, дистанційного та мобільного навчання при наявності

самоконтролю студента за часом, місцем, маршрутами та темпом навчання» (18). Особливо ця концепція стане у пригоді в умовах пандемічних карантинів, воєнних дій та всього, що їх супроводжує (евакуації навчальних закладів, розпорощення викладачів та студентів по різних куточках країни і світу тощо).

В умовах змішаного навчання:

1. **Навчальний матеріал розбивають на блоки**, для опрацювання кожного з них пропонується свій метод та технічний засіб. Так, наприклад, в ротаційній моделі змішаного навчання протягом аудиторного заняття один набір завдань опрацьовується самостійно, другий – за допомогою викладача, третій – із використанням комп'ютерної техніки, четвертий – через роботу в мікрогрупах.

2. Викладач надає **чіткий і детальний алгоритм дій**, необхідних для опанування теми. Замість класичного завдання «опрацювати параграф», пропонується набір елементарно простих кроків (наприклад, виписати те чи інше визначення з конкретної сторінки, знайти приклади для ілюстрації в Інтернеті, написати пост із відповіддю на своїй сторінці у віртуальному класі).

3. Передбачається достатньо **активне застосування персональних гаджетів**, які для сучасного покоління є невід'ємною частиною їхнього «Я». Смартфон або планшет можна використати в тисячу різноманітних способів: для отримання чи надсилання завдання, роботи в спеціально розроблених мобільних додатках, зйомки власної роботи на відео, пошуку відомостей в Інтернеті, створення індивідуальної чи колективної карти знань, навчальних нотаток, перегляду електронного підручника тощо.

4. Викладач може також **врахувати любов цифрового покоління до публічності**. Наприклад, запропонувати здати домашню роботу не в письмовому вигляді, а знявши процес пояснення на відео (1).

5. **Ефективно організована самостійна робота** сприяє розвитку в студентів механізмів саморегуляції.

6. Змінюється роль студентів у навчальному процесі, які з пасивних користувачів стають **активними співавторами заняття**.

7. Запроваджується **інститут тьюторства** (тьютор – особистий помічник у навчальному процесі), що задовольняє потребу цифрових у психолого-педагогічній підтримці навчального процесу.

8. З'являється можливість активніше розвивати комунікаційні навички та вміння працювати в команді завдяки **участі у проєктній діяльності та групових завданнях**.

9. Активно застосовуються **інтерактивні та гейміфіковані форми навчання**, що не лише мотивує студентів навчатися краще, але й переміщує навчальний процес у звичну для цифрових площину, де вони можуть більш повно проявити себе.

10. Реалізація принципу **диференціації навчального процесу** за рахунок активного застосування групових форм роботи.

11. Можливість **комбінувати найбільш ефективні освітні технології у межах змішаного навчання** (2).

А ще фахівці дають конкретні поради щодо навчання і взагалі взаємодії з цифровими. Наприклад, наступні:

1. Ставте завдання коротко, адже сучасні діти приділяють мінімум часу для нової інформації.

2. Якщо завдання велике, розподіліть його на максимально короткі пункти.

3. Прописуйте ці завдання – діти не звикли все запам'ятовувати.

4. Обов'язково хваліть малюка, бо він залежний від ваших «лайків».

5. Ставте перед ними не тільки чіткі завдання, але й терміни.

6. Робіть пояснення за допомогою малюнків, бо вони краще розуміють мальовані образи, ніж слова.

7. Головний рухомий фактор – зацікавленість, тому навчайте дітей через гру, що по-справжньому зацікавить (5).

С. Попова (16) пропонує таке:

1. Приділяти більше часу на осмислення матеріалу після уроку:

- забезпечити доступ учнів до змісту або презентацій уроку, щоб вони могли ще раз переглянути й осмислити вивчений матеріал;

- розробити й надати блок вправ для розуміння тексту прочитаного із невеликими тестовими завданнями та творчою роботою, де потрібно висловити власну думку з певного питання;

- звернутися із проханням оформити або заповнити абстрактну схему, яка буде виділяти ключові моменти уроку або встановлювати взаємозв'язок між поняттями теми.

2. Структурувати способи досягнення мети:

- надати алгоритм мотивованих кроків для досягнення конкретної мети;

- розробити рекомендації або список корисних порад щодо оптимізації роботи, економії часу, уникнення помилок тощо;

- доповнити теорію практикою, щоб учні змогли оцінити ефективність запропонованої методології.

3. Надати деяку свободу вибору дій у межах навчальної програми:

- рекомендувати список використаної літератури та додаткових джерел інформації з теми, тому що сучасне

покоління звикло будувати свій алгоритм отримання інформації;

- повідомити, на основі яких критеріїв буде відбуватися загальне оцінювання, скільки балів вони будуть отримувати за своєчасне виконання завдань і скільки будуть утрачати, якщо не встигнуть (діти, які постійно грають у комп'ютерні ігри, звикли до системи заохочень і покарань);

- розробити своєрідний візуальний лічильник балів, щоб учні могли бачити миттєві позитивні або негативні зміни залежно від докладених або недокладених зусиль;

- правила гри не потрібно змінювати протягом усього навчального року;

- варто дотримуватися встановлених вимог, щоб не втратити довіру учнів.

4. Залучити учнів до довгострокових проєктів, які допоможуть культивувати терпіння й наполегливість.

Бізнес-журналіст О. Штурвало, який має досвід роботи з цифровими, запропонував принципи, що демонструють правильність постановки завдань для працівників, якщо керівники бажають їх швидкого виконання. Ці принципи були адаптовані до освітнього процесу (12):

- принцип супермена. Основою мотивації цифрових є інтерес. Відсутність нудьги та наявність завдань, що захоплюють, – частина їх комфортного стану;

- принцип правил гри. Цифрові можуть виконувати завдання якісно і вчасно. Однак їм важливо бачити в особі вчителя не керівника, а людину; знати конкретний термін виконання роботи; розуміти, що затримка у виконанні супроводжується покаранням;

- принцип швидкого результату. Цифрові прагнуть перемоги, а тому їм важливо знати, що певна діяльність їм посильна;

– принцип нагороди. Учні цифрового покоління не можуть довго чекати; вони бажають, щоб їхні мрії здійснювалися швидко. Тому потрібно вказати не тільки термін виконання завдань, але й час досягнення першої перемоги.

Дослідники звертають увагу вчителів на створення спеціальних освітніх умов:

1. потрібно говорити «твітами», тобто коротко і з перервами, завдання розсилати на гаджети. Будь-яке завдання краще розбивати на десяток дрібних і розписувати кожен крок, не сподіваючись на допитливість;

2. матеріал на уроці потрібно подавати цікаво, з елементами гри та в комфортних умовах;

3. вчителю варто виділяти час на уроці для зворотного зв'язку, обміну досвідом, роботи у групах. Варто завести в соцмережі групу для класу, яку будуть вести діти, а не дорослі;

4. навчання варто організувати як публічне, наприклад, запропонувати учням зняти відео про виконання дослідів. Вони зроблять це охочіше, ніж записуватимуть результати в зошит (12).

Однією з особливостей навчання цифрових є те, що вони не дуже потребують постійного перебування у центрах навчання (школі, університеті тощо), оскільки відпадає необхідність у фізичній участі учасників педагогічного процесу в одному постійному місці впродовж довгого часу, а широкі технічні ресурси роблять можливим проведення віртуальних занять викладача з групою учнів чи студентів. Це довели дві хвилі пандемійних карантинів та активна фаза воєнних дій, яка почалася 24 лютого 2022 року.

Проте це, на мою думку, не може замінити очного навчання. Адже інформаційні технології ускладнюють процес міжлюдської інтеграції, створюючи лише можливість непрямих, ілюзорних контактів, які не вчать співіснуванню та співпраці з іншими людьми (а саме це і дає колективне

навчання). Молоді люди не набувають реального соціального досвіду і в результаті відчують себе ще більше самотніми.

Анонімний автор в Інтернеті, на мій погляд справедливо стверджує, що успішність навчання цифрового покоління залежить не стільки від використання цифрових технологій, скільки від кваліфікації викладача, його стилю викладання, що високі результати цілком можуть бути досягнуті і при використанні традиційних моделей та методів навчання, що ціла низка спеціальних цифрових технологій навчання мало використовується представниками цифрового покоління без спеціальних зусиль та відпрацьованої методики викладача (19). Погоджуюсь я також і з тим, що харизматичному педагогу під силу тримати увагу класу консервативними методами, тоді як нудні лекції не врятувати цифровими засобами (20).

Мені здається, що цифрові технології навчання і, перш за все, тестовий контроль засвоєння матеріалу, приносять значно більше шкоди, ніж користі цифровим. Особливо це стосується дисциплін соціально-гуманітарного циклу (філософії, літератури, історії і таке інше). Наприклад, раніше складаючи усний іспит з історії, учень чи студент міг продемонструвати свою ерудицію та начитаність, навички аргументації. Тепер для успішної задачі тесту йому потрібно вивчити безліч дрібних і другорядних деталей, що довільно підбираються по забаганню розробників, яким з кожним роком все складніше складати безліч завдань. І, звичайно, подібні методи контролю не враховують існування в соціально-гуманітарних науках різних, часом діаметрально протилежних точок зору щодо окремих спірних питань. На усному іспиті учень хоча б може послатися на авторитетне джерело, з якого було вичитано ту чи іншу інформацію, при проходженні тестування він подібної можливості позбавлений.

В результаті цифрові втрачають можливість аналізувати та втрачають цілісність свідомості. І вже, звичайно, на рівні

тестового мислення не передається ціннісний компонент, що є невід'ємною складовою гуманітарних наук.

Головна причина – спрощення та стандартизація оцінювальних процедур через систему тестів та комерціалізація освіти (7).

Але все ж таки, інформаційна революція – це наша реальність, а «цифрова» грамотність (або «цифрова» компетентність) визнана ЄС однією з 8 ключових компетенцій для повноцінного життя та діяльності. У 2016 р. ЄС представив оновлений фреймворк Digital Competence (DigComp 2.0), що складається з основних 5 блоків компетенцій та в свою чергу 21 компетенції, що до них входить. Наведемо ці блоки компетенцій XXI століття (21, с.59):

1. Інформаційна грамотність та грамотність щодо роботи з даними.

2. Комунікація та взаємодія через використання цифрових технологій.

3. Вміння створювати цифровий контент.

4. Безпека.

5. Вміння вирішувати проблеми з комп'ютерною технікою.

Цифрова грамотність – це вміння користуватися Інтернет-можливостями «у всій сукупності». Сюди входить не тільки вміння «правильно тицяти мишкою» або написати код, а й вміння шукати інформацію, правильно її оцінювати, а також навички захисту від Інтернет-загроз.

Слід розрізняти цифрову та комп'ютерну грамотність. Під комп'ютерною грамотністю (англ. computer literacy) розуміється вміння та навички роботи на комп'ютері, управління файлами та папками, знання основ інформатики, мінімальні знання основних офісних програм. Цифрова грамотність (англ. digital fluency) визначається набором знань та вмінь, які необхідні для безпечного та ефективного

використання цифрових технологій та ресурсів Інтернету. Цифрова грамотність – це здатність людини використовувати цифрові інструменти (у найширшому сенсі) з користю собі.

Поняття «цифрова грамотність» включає три складові: цифрові компетенції, цифрове споживання і цифрову безпеку.

До цифрових компетенцій належать: володіння технологіями пошуку в Інтернеті, здатність критичного сприйняття інформації та перевірки її на достовірність, уміння створювати мультимедійний контент для розміщення в мережі Інтернет, готовність використовувати мобільні засоби комунікацій, уміння виконувати фінансові операції через Інтернет, використовувати онлайн-сервіси для отримання послуг та товарів.

Цифрове споживання відображає рівень доступності різних цифрових технологій, як апаратних, так і програмних та рівень їх використання: доступність широкосмугового та мобільного Інтернету, наявність цифрових пристроїв, кількість у регіоні інтернет-ЗМІ, інтернет-магазинів, рівень надання та використання державних послуг в електронному вигляді.

До цифрової безпеки належать володіння навичками безпечної роботи в мережі як технічного, так і соціально-психологічного характеру: здатність захистити свої персональні дані, забезпечити конфіденційність та цілісність інформації, убезпечити її від комп'ютерних вірусів, ставлення до піратського медійного контенту та програмного забезпечення, рівень культури спілкування у соціальних мережах, дотримання етичних та правових норм при розміщенні цифрового контенту у мережі.

Цифрова грамотність сприяє успішному навчанню: учні легше отримують доступ до інформації у міру того, як зростає обсяг баз даних цифрових сховищ.

Посилання:

1. Антошків М. С. З досвіду проведення командного турніру відеопроектів з алгебри і теорії чисел. Матеріали міжнародної науково-методичної конференції «Проблеми математичної освіти ПМО-2017», 26-28 жовтня 2017 р., Черкаси, Україна. – Ч.: ФОП Гордієнко Є. І., 2017. – С. 150-151.
2. Антошків М.С. Врахування психологічних особливостей студентів цифрового покоління шляхом організації змішаного навчання. – URL: https://fmo-journal.fizmatsspu.sumy.ua/journals/2018-v1-15/2018_1-15-Antoshkiv_Scientific_journal_FMO.pdf
3. Гич Г. М. «Кліпове» мислення молоді: друг чи ворог навчання? / Г. М. Гич // Наукові праці (Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу "Києво-Могилянська академія"). Серія : Педагогіка. – 2016. – Т. 269, Вип. 257. – С. 38-42. – URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npchduped_2016_269_257_8.
4. Грицак Н. Р. Літературна освіта молоді та проблема кліпового мислення// Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology, VI (75). – С. 25-28. – URL: <https://seanewdim.com/uploads/3/4/5/1/34511564/httpsdoi.org10.31174send-pp2018-181vi75-05.pdf>
5. Діти покоління Z: їхні особливості, унікальні можливості та проблеми. – URL: <https://www.4mamas-club.com/porady/diti-pokolinnya-z-%D1%97xni-osoblivosti-unikalni-mozhливosti-ta-problemi/>
6. Димніч Наталія. Медіапродукт електронних ЗМІ як чинник формування мозаїчного мислення у молоді // Вісник Львівського університету. Серія Журналістика. – 2018. – Випуск 43. – С. 177–182.
7. Ильинская С.Г. Человек манипулируемый (политическая нестабильность как ожидаемое следствие современных образовательных технологий) // Философская мысль. – 2019. – № 11. – С. 1-10. – URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=31441

8. Исаева Е.Р. Новое поколение студентов: психологические особенности, учебная мотивация и трудности в процессе обучения первого курса. – URL: http://medpsy.ru/mprj/archiv_global/2012_4_15/nomer/nomer20.php
9. Кисельова Катерина. Михаил Казиник: Учитель должен шутить каждые 10 минут // Освіторія. – URL: <https://osvitoria.media/ru/opinions/myhajlo-kazinik-uchytel-maye-zhartuvaty-kozhni-10-hvylyn-2/>
10. Коатс, Джули. Поколения и стили обучения. / Пер. с англ. Л. Е. Колбачева. – М.: МАПДО – Новочеркасск: НОК, 2011. – 121 с.
11. Козлов Н.И. Понятийное мышление / Н.И. Козлов // Психологос: энциклопедия практической психологии. – URL: <http://www.psychologos.ru/articles/view/ponyatiynoe-myshlenie>
12. Коростіль Л.А. Покоління Z: пошук способів педагогічної взаємодії // Народна освіта електронне фахове видання. – URL: https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=5229
13. Кутузова Н. В. «Клиповое мышление» как массовое поверхностное восприятие информации // Инновационные педагогические технологии: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Казань, май 2018 г.). – Казань: Молодой ученый, 2018. – С. 6-8. – URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/278/14175/>
14. Паніна Ольга. Проблеми «кліпового» мислення курсантів та використання креолізованих текстів у навчанні їх фізики // Наукові записки. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти Том 1, № 12 (2017) – URL: <https://phm.cuspu.edu.ua/ojs/index.php/NZ-PMFMTO/article/view/1342>
15. Палладино Л. Максимальная концентрация: как сохранить эффективность в эпоху клипового мышления / пер. с англ. М. Бобровой. М. : Манн, Иванов и Фербер, 2015.
16. Попова С.Н. Теория поколений – ключ к оптимизации процесса обучения современного студента / С.Н. Попова. – URL: <http://www.nop-dipo.ru/en/node/581>
17. Семеновских Т. В. Феномен «клипового мышления» в образовательной вузовской среде // Науковедение. – 2014. – № 5

- (24). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/fenomen-klipovogo-myshleniya-v-obrazovatelnoyuvuzovskoy-srede>
18. Триус Ю.В., Герасименко І.В. Комбіноване навчання як інноваційна освітня технологія у вищій школі. Теорія та методика електронного навчання: збірник наукових праць. Випуск III. Кривий Ріг: Видавничий відділ НметАУ. 2012. – С. 299-308.
 19. «Цифровое поколение»: развитие или деградация студента. – URL: <http://82.146.58.64/docs/477.pdf>
 20. Цифровое поколение: мифы и правда – URL: <https://mel.fm/blog/courseburg-rossiya/50796-tsifrovoye-pokoleniye-mify-i-pravda>
 21. Шваб К. Четвертая промышленная революция / К.Шваб. – М.: Эксмо. 2016. – 208 с.
 22. Штурвало О. Покоління Z : как правильно ставить задачи сегодняшним двадцатилетним. – URL: <https://vc.ru/10701-generation-z>
 23. Ястребов Л.И. ЕГЭ и образование / Л.И. Ястребов. – М. : ФЛИНТА : Наука, 2016. – 168 с. – URL: <http://vcht.center/wp-content/uploads/2019/06/EGE-i-obrazovanie-2.pdf>
 24. Carr Nicholas. Is Google making us stupid? // The Atlantic. July/August 2008. – URL: www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/6868

8. Наслідки та перспективи інформаційної революції для молодого покоління та людства взагалі

Це ще квіточки.
Попереду дуже жирні ягідки.
Міккі Пірсон



Будь-яка наукова розвідка значно підвищує своє значення, якщо має практичний вихід, тобто на основі її висновків полегшується життя людей, зростає ефективність їх діяльності. Але ще більш цікавими стають наукові дослідження, якщо на їх основі можна зробити певні прогнози,

визначити тенденції розвитку явища, що досліджується. Виходячи з цієї думки, я вирішив визначити наслідки змін у цифровому поколінні порівняно з їх попередниками та спробувати спрогнозувати розвиток інформаційної планетарної цивілізації з урахуванням цих змін.

Одним з основних таких наслідків, як зазначають дослідники, є зниження порогу критичного мислення у частини цифрових. Адже через те, що людина виявляється не в змозі осмислити інформаційний простір, вона фіксує миттєві події, при цьому не обтяжуючи себе питаннями про їх сутність і сенс. Іншими словами, носії кліпового мислення не потребують (а можливо, і не здатні) до критичної оцінки отриманої інформації (20).

К. Поліщук називає кліпове мислення «blip culture» і вважає, що це – захисна реакція свідомості на зайві подразники. Він зазначає, що подібний метод може стати ключовим у майбутньому для навчання та взагалі здобутті якісної інформації. Дослідник доходить висновку, що «blip culture» можна розуміти як новий вид пригнічення власної свідомості і відкриття її для маніпуляцій ззовні, а з іншої сторони ми бачимо захисну реакцію організму до самозбереження в умовах, які неможливо уникнути (31).

Багато педагогів відзначають фундаментальні зміни у характері сприйняття інформації: у школярів падає інтерес до навчання, пошуку та формування логічних зв'язків, відпадає необхідність самоаналізу. Більшість учнів виявляються не пристосовані до серйозної пізнавальної праці, їм все складніше читати довгі літературні твори, багато хто не справляється з написанням переказів, тому що просто не можуть зрозуміти структуру розповіді та виділити генеральну думку твору. Діти акцентують увагу лише на зовнішніх поверхневих ознаках, не вникаючи у суть проблеми. Ця особливість приголомшує вчителів школи і викладачів вишів та змушує їх коригувати (в

бік суттєвого зменшення та спрощення) обсяг навчального матеріалу на уроках та в домашніх завданнях. Викладати доводиться здебільшого короткими фразами, а домашні завдання формулювати якомога чіткіше, по пунктах (1, 2, 3 тощо).

А. Зорін зазначає, що у молодого покоління фундаментально змінюється культура сприйняття: не потрібен лінійний текст. Очевидно, сьогодення культура в принципі створює величезні проблеми для молодії людини у сфері сприйняття вербальної культури (14).

Значення у нашому житті соціальних мереж важко перебільшити. Цифрові тут живуть, спілкуються, закохуються і створюють сім'ї. Тут працюють, розважаються, грають, дискутують, воюють. Творець найпопулярнішої у світі соціальної мережі Facebook М. Цукерберг вважає, що прагнення до усамітнення перестає бути соціальною нормою, поставивши таким чином спілкування на чільне місце. Симптоматично, що користувачі соціальних сервісів вкрай рідко можуть написати повідомлення довжиною більше кількох десятків символів (12).

Життя у соціальних мережах та захоплення комп'ютерними іграми має одним зі своїх наслідків те, що цифрові втрачають відповідальність за свої дії або мають її дуже послаблену. Відбувається це тому, що у соціальній мережі і комп'ютерній грі можна скоригувати будь-яку дію. До речі, й усвідомлення цінності життя теж послабляється (в реальному житті не можна, як у комп'ютерній грі, зробивши смертельну помилку, відроджуватися певну кількість разів, а, якщо знати «код безсмертя», то і безкінечно).

Здавалось би, така риса цифрових як багатозадачність, є позитивною, тим не менш, вона має свою негативну сторону. Платою за багатозадачність стають розсіяність, гіперактивність,

дефіцит уваги та перевага візуальних символів перед логікою та заглибленням у текст (47).

Вчителі-практики майже одноставно стверджують, що сучасні учні помітно відрізняються від учнів десяти-п'ятнадцятилітньої давності. Вони швидко забувають те, чого їх зовсім недавно вчили, погано розуміють чужі думки, зазнають неймовірних труднощів при написанні викладу тощо (23).

Найнебезпечнішим наслідком інформаційної революції для цифрового покоління я вважаю їх тотальне небажання щось запам'ятовувати. Вони просто не бачать в цьому жодного сенсу. У разі найпростішого завдання цифрова людина починає «гуглити» і, як правило, майже миттєво отримує відповідь. І не треба напружувати інтелект, перебираючи можливі варіанти відповіді. Гугл завжди правий! Це дає великі можливості для маніпулювання як масовою, так й індивідуальною свідомістю. У цифрових спостерігаються наростаючі труднощі з концентрацією та утриманням у пам'яті тексту. Специфічний стиль розмови та часте зловживання скороченнями, а також смайликами (:-), -(, -/) може призвести до проблем із нормальним формулюванням думки. Сумно й те, що користувачі Інтернету, на жаль, усе частіше та досить безпелеяційно трактують принципи орфографії та пунктуації, що сприяє фіксації негативних зразків (32).

Винайдені людством технології поступово змінюють мислення, способи спілкування. Все менше, наприклад, спостерігається невербальний спосіб спілкування, тобто вираз почуттів жестами, мімікою, поставою, ходом. Для SMS ця навичка зайва. Також майже зник епістолярний жанр, бо навщо писати довгі листи, якщо твої друзі, рідні, колеги по роботі, просто знайомі майже завжди на зв'язку. У крайньому випадку, можна скористатися електронною поштою.

Взагалі, мені здається, час довгих текстів (не тільки в навчальному процесі) поступово минає, як не прикро це

усвідомлювати. Довгий текст змушує людину по меншій мірі пам'ятати його початок до самого кінця. Як виявилось, у більшості цифрових з цим великі проблеми.

Ця обставина відіб'ється (і вже відбивається!), я думаю, на всій людській цивілізації, її розвитку, характері, спрямованості. Вже зараз виробники інформаційної продукції намагаються максимально скорочувати обсяги текстів. Але найбільша загроза, на мою думку, криється у поступовому втрачанні духовних основ, духовного стрижня, що закладений у цих «довгих» текстах. Не опановуючи серйозні філософські трактати, твори класичної літератури, цифрові втрачають здатність мислити глибоко, розуміти почуття (свої та чужі), аналізувати інформацію, знаходити взаємозв'язки у фактах, виділяти важливе, робити висновки та інше. Відбувається процес духовної деградації, люди втрачають здатність бачити різницю між добром і злом, між справедливим і несправедливим, між милосердям і жорстокістю, між прекрасним і потворним. І це загрожує самим основам людської цивілізації.

У статті «Чи робить Google нас дурніше?» Ніколас Карр зазначає, що перехід від цілісного мислення до кліпового говорить про роздробленість свідомості (17). А високий рівень духовності саме і полягає, я думаю, в цілісності свідомості, у несуперечливому світогляді, що базується на загальнолюдських цінностях, на гуманістичній основі.

Соціальні мережі несуть в собі не тільки великі зручності для окремої людини і цілих груп, але мають і певні загрози. Дослідники виділяють такі властивості мислення людини, яка активно користується соціальними мережами:

1. У Мережі мислення людини стає фрагментарним, бо людина може вільно переходити з однієї мережі в іншу,

змінюючи кожен раз свою поведінку, принципи і не помічаючи суперечностей. Вона цілком здатна поєднувати у собі кілька образів, які пов'язані між собою. В результаті особистість мережевої людини фрагментується (30).

2. Мислення мережевої людини кліпове, тобто засноване на оперативному поверхневому сприйнятті маси розрізаних фрагментів інформації. Цінність інформації, що отримується користувачем у Мережі, визначається за кодами, ключовими словами, а не за змістом. У цьому є і свій плюс: людина вчиться миттєво перемикає увагу від одного об'єкта чи завдання на інші. Для людини цілком природно прагнути якнайшвидшої переробки інформації. І всі технічні винаходи, такі як друкарський станок, радіо, телефон, мотивувалися саме цим. Логічним є і прагнення до скорочення мови.

3. Мисленню цифрових властива одномірність. Вловивши окремі фрагменти інформації, мережева людина добудовує фрагменти, що відсутні, самостійно, виходячи з наявних у пам'яті шаблонів. Тому, як правило, вибудована картина виявляється однаковою і найпростішою із можливих, тобто мережеве мислення є стереотипним, шаблонним і легко програмованим.

4. Мережевій людині значною мірою притаманна нездатність до самостійного мислення (40). Стереотипність кліпового мислення підштовхує цифрову людину до того, щоб некритично повторювати чужі думки, видаючи їх за свої.

5. У цифрових відсутня довгострокова пам'ять. Адже таку пам'ять треба постійно тренувати, а цифрові (як вже не раз згадувалось) не бачать сенсу щось запам'ятовувати.

6. Знижується глибина розуміння інформації та здатність концентруватися на конкретному об'єкті. Дослідники, крім того, виявляють деградацію здатності до обмірковування, уяви, критичного мислення та індуктивного аналізу (46).

7. Мислення цифрових переважно позбавлене культурологічних, релігійних, етнічних особливостей, тобто їх мислення космополітичне.

8. Мережева свідомість безвідповідальна, тому що Мережа сама по собі неформальна та непублічна (30).

9. Мережева людина істерична у своїх емоціях. Емоції є суттю комунікаційних повідомлень.

10. У цифрових знижена здатність до співпереживання іншим і, навпаки, підвищена егоцентричність – потреба до уваги оточуючих (10).

11. І, нарешті, мережева людина втрачає навички соціалізації.

Взагалі, висновки дослідників достатньо тривожні. За їх даними свідомість цифрової людини може осмислити лише 1–2 інформаційні події, характеризується монохромністю оцінки (хороше-погане), усуненням традиційної шкали моральних та суспільних цінностей (13).

Крім того, дослідники стверджують, що кліпове мислення призводить до:

- масового синдрому розладу уваги;
- втрати бажань пізнання нового;
- знищення потреби та здатності до творчості, чому сприяє постійне використання вторинної інформації на рівні її переробки та комбінування;
- неструктурованості в бажаннях та вчинках;
- невідповідності образу думок образу життя;
- непослідовності в прийнятті рішень щодо розв'язання проблем, навіть суто життєвих, та послаблення відповідальності за їхні наслідки;

- оперування тільки змістами фіксованої довжини, невміння працювати із семіотичними структурами довільної складності та зосередитися на будь-якій інформації на тривалий час (42);

- зниження здатності до аналізу та синтезу;
- «віртуальної наркоманії», залежності від пошуку інформації, комунікації в мережі та інших видах діяльності людини в інформаційному просторі всесвітньої павутини;

- антиінтелектуалізму та плагіату;
- масової неосвіченості молоді та феномену гордовитої захопленості своїм неучтвом;

- абсолютної впевненості у своїй правоті завдяки тому, що люди, які персоніфікують антиінтелектуалізм, не усвідомлюють цієї проблеми;

- диспропорції між формальним та дійсним рівнем знань;

- різкому зниженню коефіцієнта засвоєння знань та фактичної успішності навчання;

- фальсифікації оцінки (З, с. 151).

Як бачимо, тут доволі великий перелік «гріхів» кліпового мислення. Не з усіма висновками авторки можна погодитися, але де в чому вона права. У відповідному розділі цієї роботи я вже детально розбирав феномен кліпового мислення з усіма його перевагами та недоліками. Тому тут я коротко зупинюся тільки на можливих наслідках для людства функціонування цього феномену.

По-перше, це так звана «криза вербального тексту». До цього призведуть зростання ролі візуальної інформації, поява та активне використання нових інформаційних технологій, масова комп'ютеризація різних сфер життя. Словесний друкований текст у ХХІ ст. буде витіснений образними візуальними повідомленнями. Хоча тексти дозволяють нам формулювати свої думки чіткіше, ніж усне мовлення, вони мають суттєвий

недолік – відсутність спонтанності та невизначеності. У текстах немає невербальних сигналів, немає пауз та ритму, немає незапланованих смішків та пирханья, які доносять нюанси сказаного партнером. Без цих сигналів діти не можуть навчитися особистому спілкуванню.

Оцінити значення такої можливої трансформації мови зараз дуже важко. Мені особисто здається, що таким чином людство виходить на новий рівень комунікації, всі переваги і загрози якого важко уявити. Як альтернативу чи як перехідний етап цього процесу дослідники пропонують впровадження у навчальний процес так званих креолізованих текстів (від франц. *créolisation*) – текстів, фактура яких складається з двох негомогенних частин: вербальної та невербальної. Метафоричний термін «креолізований текст» належить психолінгвістам Ю. Сорокіну та Є. Тарасову (37, с. 180).



Приклад креолізованого тексту

Основні компоненти креолізованого тексту: вербальна частина (напис / підпис, вербальний текст), іконічна частина (малюнок, фото, таблиця). У різних

типах тексту вони зустрічаються в різних комбінаціях. Найбільш поширені моделі: зображення + написи / підписи (бігборд, плакат), серія зображень + написи / підписи, що їх супроводжують (комікс, альбом), вербальний текст + зображення без напису / підпису (листівка, художній текст), основний вербальний текст + зображення й супроводжувальний напис / підпис (газетно-публіцистичні, документні, наукові, науково-популярні).

Створюються креолізовані тексти трьома основними способами: 1) вербальний текст + зображення: до традиційного вербального тексту додається зображення; 2) зображення + вербальний текст: до ілюстративно-візуальних елементів додаються вербальні компоненти; 3) вербальний текст = зображення: текст спочатку створюється як креолізований, вербальні та ілюстративно-візуальні компоненти підбираються спеціально для взаємодії з ним. Отже, креолізовані тексти можна й потрібно використовувати в навчальному процесі (8).

Вже згадуваний К. Фрумкін зазначає: «Педагогіка – інститут доволі консервативний, такий, що завжди підкреслює свою спадкоємність із культурою минулого. ...З епохи середньовіччя в школі панує текстоцентрична культура. При цьому в усі часи існували люди «нетекстового» складу особистості, які в ту систему не вписувались... Тепер позатекстовий... рівень світосприйняття знаходить сприятливе середовище в світі електронної техніки» (43, с. 2).

Як зазначають дослідники, за наявності вибору між візуальною, вербальною та текстовою інформацією, цифрові надають перевагу все ж-таки візуальному ряду як інформації, яку легше сприймати, ніж вербальну, а, тим більше, текстову (26).

Можливою відповіддю на цей виклик може бути виникнення нової мови глобальної планетарної цивілізації. Зараз світ постсучасності орієнтується на візуальний спосіб подання інформації. Глобальний масштаб діяльності підштовхує людство до створення інтернаціональної мови, якою може стати мова візуалізації. Ця мова має відповідати потребі оптимізувати людську взаємодію для досягнення більш високого рівня ефективності. Крім того, вона має відповідати потребі подолання прихованих стереотипів літературної мови. І, нарешті, вона має сприяти нелінійному, більш відкритому характеру людських відповідей на нові виклики.

По-друге, це зміна характеру соціалізації. На початку XXI століття ми стали свідками того, що традиційні цінності людства вже буквально і відверто висміюються, і, в результаті, стираються із суб'єктивної свідомості людей, що ними до цього володіли, замінюючись сурогатними цінностями «духовного апокаліпсису», безпардонно вносяться у «кліпову свідомість» сучасної молоді (24), що є переважно жертвами соціалізації в XXI столітті.



Мені здається, що в сучасних умовах треба вести мову про переважно кіберсоціалізацію цифрових, адже саме там, у кіберпросторі вони набувають соціальний досвід взаємодії, співробітництва з іншими людьми, саме там вони роблять належну кількість

помилки у цьому процесі (саме через усвідомлення своїх помилок відбувається накопичення досвіду). Зараз навіть шлюб можна укласти у віртуальному просторі. Інтернет для цифрових виступає новим культурним знаряддям, яке опосередковує формування вищих психічних функцій. Якщо до епохи Інтернету діти розвивалися в безпосередній взаємодії з дорослими або з іншими дітьми, то сьогодні Інтернет дуже активно втручається в цю взаємодію.

Головними небезпеками соціалізації цифрових в кіберпросторі стали і є кібербулінг (цькування в Мережі), мобінг (психологічне насильство в Мережі), тролінг (провокація в Мережі) і харасмент (домагання в Мережі).

Багато дослідників зазначають, що процес соціалізації в комунікаційному полі, створеному комп'ютерними мережами, включає до себе не тільки освоєння мови, цінностей, норм і особливостей соціальної взаємодії, але і специфічні форми концентрації уваги і роботи з інформацією (див., напр., дослідження соціального впливу комунікативних технологій Г. Рейнгольда (33, с. 59-60), дослідження Ш. Теркл (39)).

Наслідки кіберсоціалізації можуть бути як позитивними, так і негативними. Позитивна самозміна людини в контексті кіберсоціалізації відбувається за рахунок конструктивного використання ресурсів та можливостей кіберпростору для задоволення численних потреб особистості. Цифрові в рамках соціальних мереж накопичують кількість знайомих, нарощують соціальні зв'язки, які зберігаються потім практично на все життя і сприяють майбутньої успішності.

Звичайно, позитивний вплив інтернету найчастіше залежить від конкретної діяльності в мережі (4, с. 267-271). Надаючи особистості широкі можливості у самореалізації, інтернет-простір допомагає реалізувати творчий потенціал, дає можливість отримати оцінку діяльності з боку значущих і компетентних експертів і просто користувачів мережі. Позитивні оцінки можуть стати стимулом до вдосконалення своїх досягнень, до самоосвіти.

Серьйозне захоплення інтернетом може допомогти більш ранньому включенню молоді в соціальну діяльність. За допомогою інтернету вона може брати участь в економічному, культурному, політичному, науковому житті суспільства. У комп'ютеризованій діяльності формується властивість людини-діяча.

Негативна самозміна людини в контексті кіберсоціалізації можлива у процесі та в результаті формування залежності від кіберпростору та сучасних інформаційно-комунікаційних, електронних, комп'ютерних, мультимедіа, цифрових, інтернет та інших технологій.

Вітчизняні та зарубіжні дослідники інтернету виділяють наступні негативні феномени, пов'язані з освоєнням людиною нових інформаційних технологій:

- 1) персоніфікацію, «одушевлення» комп'ютера, коли комп'ютер сприймається як живий організм;
- 2) потреба в «спілкуванні» з комп'ютером і особливості такого спілкування;
- 3) різні форми комп'ютерної тривожності;
- 4) вторгнення у внутрішній світ людини, що веде до виникнення у деяких користувачів екзистенціальної кризи, що супроводжується когнітивними і емоційними порушеннями. При цьому може відбуватися переоцінка цінностей, перегляд поглядів на світобудову й своє місце в світі (1, с. 115).

Дослідники кажуть про єдність чотирьох іпостасей людини в сучасному інформаційному суспільстві:

він і об'єкт кіберсоціалізації (кіберпростір об'єктивно впливає на життєдіяльність сучасної людини),

і суб'єкт кіберсоціалізації (людина прагне і задовольняє різноманітні потреби у вигляді кіберпростору),

і жертва кіберсоціалізації (зазнає можливих негативних наслідків кіберсоціалізації),

і жертва несприятливих умов кіберсоціалізації (страждає від типових небезпек кіберпростору), що можна відстежити через соціальну поведінку цифрових в Інтернеті (27).

В інформаційній цивілізації людина опиняється перед вибором одного з трьох глобальних можливих сценаріїв життя:

- свідомо відмовитися від використання сучасних технологій, тобто бути кіберстерильним. Цей сценарій часто актуалізує у людини роль «ізгоя» сучасного динамічного суспільства, «схибленого» на технологіях. Хоча можливий розумний медіаскетизм («цифрова помірність») як спосіб життя, що характеризується розумінням роботи засобів електронної комунікації, якому властиві деякі вольові рішення людини з усвідомленого обмеження якості та кількості використовуваних ним сучасних технологій у контексті життєдіяльності;

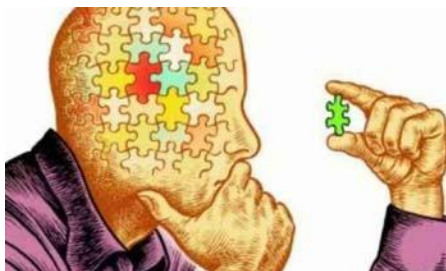
- стати гіперактивним та цілодобовим споживачем численних та різнофункціональних сучасних технологій. Через це людина стає нерозумною «скнарою-рабою» технологій. Насправді це, фактично, призводить до кіберзалежності, оскільки у разі необмеженого і найчастіше безконтрольного використання технологій, вони «підпорядковують» собі людину: її час, розум, події тощо.

- стати на шлях безпечної, успішної та мобільної кіберсоціалізації, тобто ефективного застосування сучасних технологій, техніки та гаджетів у контексті життєдіяльності (28).

Дослідники (21) вважають, що основною перевагою кіберсоціалізації (або соціалізації в інтернеті) є майже повна самостійність у виборі шляхів розвитку та дотримання цього шляху. Крім того, цей процес характеризується такими особливостями соціалізуючого інтернет-середовища, як: доступність, мобільність і оперативність, відносна безпека і анонімність, свобода самовираження, які здатні активно впливати як на позитивні, так і на негативні риси в процесі

соціалізації. Сучасні технології дозволяють здійснювати обмін знаннями та досвідом, вони здатні активізувати діалог між культурами.

По-третє, я думаю, що основним шляхом розвитку мислення цифрових стане гармонійне поєднання кліпового і понятійного мислення.



Понятійне мислення властиве переважно людям, які звикли в усе вникати і розумітися на суті, формувати поняття, умовисновки, судження та інші розумові операції.

Воно спирається на добре розвинену словесно-логічну пам'ять (9).

Свідомість людини відкрита для маніпулятивних технік, якщо вона не має понятійного, словесно-логічного мислення, де є логіка та аналіз, а є носієм мозаїчного, кліпового мислення, де вирішальну роль відіграють емоції та почуття. Тоді маніпулятивні технології, що застосовуються щодо носіїв кліпового мислення, виявляються набагато дієвішими.

З іншого боку, кліпове мислення, на думку великої кількості дослідників, є адекватною відповіддю на виклики інформаційного суспільства. Про це докладніше йдеться у розділі, присвяченому саме кліповому мисленню.

Поєднання цих типів мислення може створити рівноважний стан мозку, в якому здійснюються розумові процеси, без слів, але конкретно, людина відразу все бачить і розуміє. Воно має бути гнучким, розкутим, але не поверховим, поєднувати у свідомості захоплення із заглибленням у суть. Швидкість думок рівноважного мислення набагато швидше за кліпове. Людина, яка освоїла цей тип мислення, зможе досягти успіху в будь-яких галузях людської діяльності. Особливо

корисне таке мислення для цифрових, у яких звичними та постійними супутниками життя є смартфони, телефони, комп'ютери, соціальні мережі, але тільки якщо при цьому вони не втікатимуть від реального світу. З таким типом мислення людина не відчуватиме страх перед майбутнім.

По-четверте, мені (і не тільки мені) здається, що чи не найнебезпечнішою тенденцією кліпового мислення цифрових є втрата людиною здатності осмислювати і створювати нове та схильність до плагіату.



Американський психолог Льюїс Філдс, який виявив цю рису, переконаний, що сучасна молода людина здатна лише постійно переробляти чи по-різному комбінувати вторинну інформацію: «Сучасний світ багато

знає, але мало думає і створює» (16). Саме тому суспільство страждає від браку кардинально нових ідей. Цифрові мислять сталими фразами, знаками, словами-кодами, які поширені в соцмережах. Навіщо придумувати, що ти думаєш про пост свого друга, якщо існують готові усталені емоції: «смайлики», «лайки», «гіфки»? Саме тут і є прихована небезпека: людина починає жити чужими емоціями, словами. Фактично, відбувається уніфікація людства: простір для творчості звужується до кількох смайликів (11). Якщо раніше таке явище, як списування, ясна річ, існувало, то зараз, як свідчать педагоги-практики, воно дуже поширилося і набуло, так би мовити, інформаційно-технологічного характеру. Наприклад, існує спеціальний сайт «Готові домашні завдання (ГДЗ)», на якому викладені всі (!) виконані домашні завдання з усіх

предметів шкільної програми. Навіщо напружуватися, коли є такий корисний ресурс! Характеру стихійного лиха набув плагіат у закладах вищої освіти. Презентації до семінарських та практичних занять, курсові та магістерські роботи пропонуються на багатьох спеціальних сайтах, звичайно, за гроші. Дослідники вказують на декілька причин існування плагіату в освітньому просторі: 1. Відсутність знань про елементарні правила цитування. 2. Страх та невпевненість у своїх силах в галузі написання текстів. 3. Страх, що робота не пройде перевірку на плагіат (зараз це повсюдна практика, існує кілька комп'ютерних програм такої перевірки). 4. Інформаційний простір, в якому живуть сучасні учні і студенти (41). Інший автор, Мелісса Андерсон, у своїй статті «7 причин, по яких люди використовують плагіат» зазначає, що такими причинами виступають: 1. Лінощі. 2. Прагнення досягти доброї репутації. 3. Звичка відкладати все до останньої хвилини. 4. Паніка від неспроможності зробити завдання самостійно. 5. Впевненість у тому, що посилання на авторів не є обов'язковим. 6. Цитування джерел для деяких людей занадто метушливе заняття в процесі навчання. 7. Впевненість у тому, що їхнє завдання – скопіювати те, що було сказане раніше (45). Останнім часом в Україні була проведена низка соціологічних опитувань щодо причин вчинення плагіату в учнівських, студентських та наукових працях. До об'єктивних причин респонденти віднесли:

- абсолютний (неконтрольований) доступ до інформації в Інтернеті;
- нецивілізованість країни;
- нездатність академічної еліти продукувати нові ідеї;
- закритість і збідненість вітчизняного інтелектуального поля;
- нестача часу, зумовлена завищеними вимогами при відсутності належних умов;

- недоступність джерел, відсутність спроможності придбати їх;
- вкрай слабкий в теоретичному сенсі рівень підготовки науковця та інертність (малодинамічність) наукового життя;
- зниження вимогливості до робіт різних типів;
- зниження професійності тих, хто перевіряє роботи, в яких є плагіат (тобто йдеться про толерування плагіату);
- поступове відмирання системної навчальної та наукової роботи через перехід на тестовий освітній стандарт, який передбачає механічне запам'ятовування, а не осмислення;
- складність визначення першоджерела через засилля плагіату;
- «виготовлення» наукового дослідження на замовлення;
- недостатня поінформованість щодо правомірного використання чужих текстів;
- корупція;
- фінансові причини;
- відсутність чіткого правового регулювання й реального покарання за плагіат;
- відсутність відповідної нормативно-правової практики протидії плагіату;
- ігнорування авторського права;
- імітація боротьби з плагіатом у соціумі загалом (34, с. 75–76).

В іншому дослідженні вказані наступні причини:

- «відсутність мотивації до самостійного написання наукової роботи / статті» (64 % респондентів),
- «невміння писати наукові роботи / статті» (59 %),

- «відсутність відповідальності за плагіат» (45 %),
- «відсутність розуміння / усвідомлення поняття плагіату» (41 %) (19, с. 57).

Студенти і викладачі Національного медичного університету імені О. О. Богомольця визначили наступні причини виникнення плагіату:

- 1) необхідність виконання значного обсягу письмових робіт упродовж навчального семестру (57% опитаних);
- 2) відсутність розуміння мети та необхідності написання письмових робіт (36%);
- 3) повторюваність та неактуальність тем письмових робіт з року в рік (30%);
- 4) відсутність практичного застосування результатів (30%);
- 5) звичка використовувати плагіат, сформована у середній школі (17%);
- 6) низький рівень професіоналізму та зацікавленості викладачів (17%);
- 7) відсутність зв'язку між оригінальністю тексту та оцінкою за письмову роботу (16%);
- 8) нейтральне ставлення викладачів до плагіату (11%);
- 9) інше (7%) (38, с. 95).

Анна Штефан, завідувач відділу авторського права і суміжних прав НДІ інтелектуальної власності НАПрН України, вважає що у багатьох випадках плагіат вчинюється через незнання чи ігнорування принципів правового регулювання та меж дозволеного вільного використання творів (44).

Всі ці причини, як суб'єктивні, так і об'єктивні, мають місце. Але мені здається, що є ще одна причина, яка має безпосереднє відношення до сутності і особливостей цифрових. Вони в переважній більшості – візуали, тобто подати зв'язний текст, зробити переказ іншого тексту, написати анотацію статті або монографії для них – дуже важка задача. Тому цифрові

йдуть по шляху найменшого спротиву – беруть готові завдання з Мережі, тим більше, що пропозицій – більш ніж достатньо. Крім того, я думаю, їх приваблює у такому способі досягнення результату використання інформаційних технологій.

До чого може привести ця тенденція розвитку людської цивілізації? Якщо брати найгірший варіант – до повної зупинки прогресу в будь-якій галузі людської діяльності. Не буде нових ідей, буде тільки вдосконалення старих, не буде проривів повсякденності за нові обрії, не буде геніальних винаходів, що поведуть людство до нових рубежів. Але, я повторюю, це найгірший варіант, до того ж – маловірогідний. Проблема списування та плагіату існувала завжди, бо завжди знаходилися люди, які бажали досягти успіху з найменшими затратами зусиль. Інформаційна цивілізація просто надала їм більше можливостей та засобів. Але, в той же час, завжди були люди, які висували нові проривні ідеї, робили відкриття, видумували щось, чого досі не існувало і, тим самим, рухали вперед технічний, соціальний і культурний прогрес. Тому мені здається, що не все так погано, як здається на перший погляд.

По-п'яте, треба відзначити ще одну, на мій погляд, дуже позитивну тенденцію: виникає нова наука, що вивчає освіту в кіберпросторі. Ця наука ще не має сталої назви. Її називають по різному: інтерпедагогіка, цифрова педагогіка, педагогіка



віртуально-мережевого середовища, інформаційна педагогіка, електронна педагогіка (5, 6, 18, 25, 35, 36).

Масове впровадження цифрової педагогіки у педагогічний процес ставить перед нею як наукою, на мій погляд, наступні завдання:

1) усвідомлення та розуміння неминучості комплексної цифровізації суспільства;

2) подолання цифрового розриву між навчальними закладами та цифровою реальністю XXI століття;

3) вирішення проблеми персоналізації освіти на базі цифрової освітньої платформи;

4) вивчення реальних можливостей результативного використання у навчальному процесі цифрових ресурсів, що безперервно пропонуються розробниками ІКТ;

5) дослідження когнітивних та психофізіологічних механізмів навчальної діяльності учнів на всіх рівнях безперервної освіти;

6) підготовка професорсько-викладацького складу до ефективного ведення педагогічної діяльності в інформаційному просторі;

7) вивчення впливу цифрових технологій на здоров'я учнів.

І найбільш важливе і складне завдання – пошук кардинально нових педагогічних підходів до сучасного освітнього процесу з урахуванням особливостей цифрового покоління, їхнього ставлення до світу взагалі та до традиційної освіти зокрема.

Активно формується і нова галузь психології – кіберпсихологія чи психологія Інтернету (2, 7, 22, 29, 48 та інші), яка поєднує методологію, теорію та практику дослідження видів, способів та принципів використання людьми соціальних сервісів Інтернету. Дослідження кіберпсихології охоплюють, наприклад:

вікову психологію (рання обдарованість та вікова специфіка у застосуванні комп'ютерів та Інтернету),

соціальну психологію (опосередковані комп'ютером та Інтернетом спілкування та групова діяльність),

клінічну психологію (т. зв. тривожність при застосуванні комп'ютерів, поведінкові адикції, або залежності від Інтернету, застосування систем віртуальної реальності для терапії страхів та фобій),

педагогічну психологію (групове та індивідуальне навчання за допомогою комп'ютерів, дистантне навчання, ігрові навчальні програми),

організаційну психологію (специфіка нових форм зайнятості та організаційної поведінки в умовах застосування інформаційних технологій),

диференціальну психологію (порівняння особистісних типів в умовах безпосереднього та опосередкованого Інтернетом спілкування),

когнітивну психологію (вивчення особливостей сприйняття інформаційних блоків WWW, розподілу обсягів уваги, оперування «зовнішньою» пам'яттю),

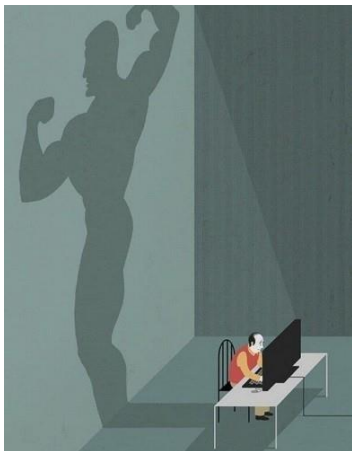
психології спілкування та психолінгвістики (синхронне та асинхронне спілкування, спілкування у формі полілогу, мовні особливості мобільного зв'язку) тощо.

По-п'яте, ще однією тенденцією, яка може, в принципі, змінити світ, є трансформація ідентичності людини під впливом дії інформаційного простору. На думку деяких дослідників, спроби приміряти на себе різні маски у віртуальному просторі можуть призвести до того, що ідентичність не буде формуватися, а буде інсценуватися. Можливе застрягання на стадії дифузної ідентичності – смутного, нестійкого уявлення про самого себе.

Віртуальна свобода – абсолютно новий феномен, який важко схарактеризувати, оскільки онтологічним простором її існування є віртуальна реальність (15).

Оскільки ця ситуація для людства і, відповідно, для науки нова, то природно, що для аналізу наслідків її використовуються припущення тієї чи іншої міри вірогідності.

Так, наприклад, Христина Іванова (15), яка серйозно цікавиться цією проблемою, вважає, що віртуальна свобода може впливати на розвиток особистості людини у вигляді деперсоналізації та дезадаптації. В індивіда можлива поява відчуття відокремленості (віддаленості) від свого розуму й тіла, відчуття спостерігача за чужим життям. Оскільки віртуальність дає змогу людині вибрати свою зовнішність і внутрішні якості, то може виникати певний «дисонанс» між реальним образом та віртуальним. Така свобода вибору, зазвичай, має два види наслідків: прагнення відповідати своєму віртуальному образу й стимул працювати над ним у реальному світі; відчуття розпачу та неможливості досягти такого образу в дійсності і, як результат, – повна бездіяльність та розчинення у віртуальності.



Взагалі, з людською свідомістю в умовах інформаційної цивілізації можуть відбуватися найнеймовірніші трансформації. Та ж Христина Іванова, наприклад, пророкує «розширення» свідомості, оскільки, завдяки анонімності та безмежності вибору у віртуальному середовищі, з'являється можливість одночасно займати різні віртуально-особистісні позиції, тобто людина може водночас брати участь у різних сферах віртуальності, іноді відстоюючи там різні тези й думки. Крайнім вираженням цього ефекту є «розщеплення» віртуальної особистості, оскільки, наприклад, Інтернет дає можливість одночасно бути учасником обговорення під різними іменами (15).

Отже, розвиток технологій може привести до таких змін свідомості людини, як:

- 1) «розширення» сфери свідомості;
- 2) перехід від монополярної до поліполярної свідомості;
- 3) збільшення варіативності свідомості.

По-шосте, з'являється новий тип комунікації, що характеризується не міжособистісним контактом, а так зване заочне спілкування, яке позбавлене безпосередніх емоцій і почуттів. Така комунікація має як негативні, так і позитивні наслідки: з одного боку, сприяє більшій розкритості особистості, подоланню комплексів через відсутність чи недосконалість ораторських умінь або незадоволення зовнішнім образом, які перешкоджають повноцінній комунікації, а з іншого – викликають неврози через небажання чекати на відповідь, відсутність емоційного діапазону, неправильне тлумачення отриманого тексту.

Але, як зазначають дослідники, є й позитивні ймовірні наслідки спілкування у віртуальному просторі. Так, Христина Іванова (15) стверджує, що можливість людини реалізувати власну особисту свободу, у межах віртуальної реальності може мати як позитивні, так і негативні наслідки. Серед позитивних рис, які формуються в особи під впливом такого виду свободи, – розвиток логічного мислення, інтелектуальний розвиток, формування світогляду, прагнення до вдосконалення. Більшість дослідників цього явища вважають, що віртуальність та похідні від неї феномени стимулюють у людини зміну ціннісних орієнтацій, яка проявляється в занепаді моралі, піднесенні цінності віртуальної свободи й відмові від реальної. З іншого боку, формуються цінність інформації, прагнення до самореалізації та самовираження, висловлення власної думки й формування особистої позиції. Із негативних наслідків впливу варто виділити появу кліпового мислення, що характеризується фрагментарністю текстів та образів, які зумовлюють «поверховість» знань, поглядів і життя в цілому, знижується здатність до критичного мислення. Тривале перебування у

віртуальній реальності викликає ризик деперсоналізації, що пов'язаний з одночасним виконанням різних ролей та абсолютне занурення в них.

Таким чином, аналіз результатів дослідження наслідків впливу інформаційного простору на людство взагалі і молоде покоління зокрема дозволив виявити наступні тенденції цього процесу:

- криза вербального тексту, яка все більше посилюється;
- зміна характеру соціалізації;
- необхідність гармонійного поєднання кліпового і понятійного мислення;
- можлива втрата людиною здатності осмислювати і створювати нове та схильність до плагіату;
- виникнення нових наук (цифрова педагогіка, кіберпсихологія тощо), які вивчають освіту та поведінку людини в кіберпросторі.
- можлива трансформація ідентичності людини під впливом дії інформаційного простору;
- виникнення нового типу комунікації.

Посилання:

1. Арнольдов А.И. Человек и мир культуры / А.И. Арнольдов. – М.: Знание, 1992. – 118 с.
2. Баранов А.Е. Интернет-психология. – М.: РИОР, ИНФРА-М, 2012. – URL: <https://mybook.ru/author/andrej-baranov-2/internet-psihologiya/read/>
3. Бахтіна Г. П. Математика як «щеплення» проти «кліповості» інформації та «колажу» сучасного мислення // Вісн. Луган. нац. ун-ту ім. Т. Шевченка. Педагогічні науки. – Луганськ : Вид-во Державного закладу «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка», 2010. – № 1 (188). – С. 144-155.

4. Белл Д. Социальные рамки информационного общества / Д. Белл, Новая технократическая волна на Западе. – М.: Прогресс, 1986. – 342 с.
5. Биков В., Лещенко М., Тимчук Л. Цифрова гуманістична педагогіка: Посібник. – 2017. – URL: <https://lib.iitta.gov.ua/710669/1/%D0%9F%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA%20%D0%A6%D0%93%D0%9F.pdf>
6. Биков В. Ю., Мушка І. В. Електронна педагогіка та сучасні інструменти систем відкритої освіти // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2009. – № 5 (13). – URL: <http://www.nbuv.gov.ua/e-journals/ITZN/em2/emg.html>
7. Войскунский А.Е. Киберпсихология как раздел психологической науки и практики // Universum: Вестник Герценовского университета. – 2013. – № 4. – С. 87-88.
8. Гич Г. М. «Кліпове» мислення молоді: друг чи ворог навчання? / Г. М. Гич // Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія». Серія : Педагогіка. - 2016. - Т. 269, Вип. 257. - С. 38-42. – URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npchduped_2016_269_257_8.
9. Горобец Т. Н., Ковалев В. В. «Клиповое мышление» как отражение перцептивных процессов и сенсорной памяти // Мир психологии. – 2015. – № 2. – С. 94-100.
10. Гринфилд; Социальные сети снижают способность человека сопереживать // РИА-Новости. – 2011. – URL: <http://digit.ru/internet/20111114/386271198.html>
11. Димніч Наталія. Медіапродукт електронних ЗМІ як чинник формування мозаїчного мислення молоді // Вісник Львівського університету. Серія Журналістика. – 2018. – Вип. 43. – С. 177–182.
12. Докука С.В. Клиповое мышление как феномен информационного общества // Общественные науки и современность. – 2013. - № 2. – С. 169-176. – URL:

<http://ecsocman.hse.ru/data/2015/05/05/1251193783/169-176-Dokuka.pdf>

13. Егорова А.Г. Сетевое мышление: деградация или прогресс? // *Фундаментальные исследования*. – 2014. – № 9-12. – С. 2626-2629. – URL: <http://www.fundamental-research.ru/ru/article/view?id=35405>
14. Зорин А. Гуманитарное образование в трех национальных образовательных системах – URL: <http://www.polit.ru/article/2009/11/12/gumeducation/>
15. Иванова Христина. Вплив віртуальної свободи на становлення особистості // Х. Иванова // *Соціологічні студії*. – 2017. – № 2. – С. 16-20. – URL: <http://docplayer.net/211345585-Vpliv-virtualnoyi-svobodi-na-stanovlennya-osobistosti.html>
16. Информация – самый сильный наркотик последнего десятилетия // *Фокус*. – 2008. – 08 липн. – URL: <https://focus.ua/society/21836/>
17. Карр Николас. Делает ли Google нас глупее? Nicholas Carr. Is Google making us stupid? (The Atlantic. July/August 2008) Перевод: Алина Лепешкина. – URL: <https://habr.com/ru/post/116079/>
18. Костікова І. І. Електронна педагогіка: монографія. Харків: «Смугаста типографія», 2015. – 160 с.
19. Коцюк Ю. А. Когнітивний дисонанс як інструмент зниження рівня плагіату // *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Психологія і педагогіка*. – 2013. – Вип. 24. – С. 56-61.
20. Кузнецов В., Кузнецова И., Миронов В., Момджян К. *Философия. Учебник*. – URL: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/kuzn/02.php
21. Куцик А. Ю. Людина в глобалізаційній культурі інтернет-середовища // *ПОЛІТИЧНА КУЛЬТУРА ТА ІДЕОЛОГІЯ*. – 2017 – № 4. – С. 73-77.

22. Лучинкина Анжелика. Интернет-психология как направление психологической науки // Навчання і виховання обдарованої дитини: теорія та практика. – 2012. – № 8. – С. 413-420.
23. Любченко О. М. Боротися не можна використовувати // Англійська мова та література. – № 31–33 (653–655). – листопад 2020 р.
24. Мудрик А.В. Человек – объект, субъект и жертва социализации // Известия Российской академии образования. – 2008. – № 1. – С. 48-57.
25. Носкова Т. Дидактика цифровой среды. – URL: <https://mybook.ru/author/t-noskova/didaktika-cifrovoj-sredy/read/>
26. Паніна Ольга. Проблеми «кліпового» мислення курсантів та використання креолізованих текстів у навчанні їх фізики // Наукові записки. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти. – Том 1. – № 12 (2017). – URL: <https://phm.cuspu.edu.ua/ojs/index.php/NZ-PMFMT0/article/view/1342>
27. Печерская Э.П., Звоновский В.Б., Меркулова Д.Ю., Плешаков В.А., Мацкевич М.Г., Саблина О.И. Интернет и дети: социальное поведение молодых россиян в Интернете: монография. – Самара: Изд-во Самар. гос. экон. ун-та, 2013. – 140 с.
28. Плешаков В.А. Про мозаичную культуру и сознание человека в эпоху киберсоциализации / В.А. Плешаков // Электронный научно-публицистический журнал «Номо Cyberus». - 2016. - №1. – URL: http://journal.homocyberus.ru/o_mozaichnoy_kulture
29. Плешаков В. Киберсоциализация человека: от Номо Sapiens'a до Номо Cyberus'a: [монография]. Москва: МПГУ, 2012. – 212 с.
30. Подлесная В.Г. Сетевые структуры: сущность и роль в социально-экономическом развитии общества. – 2010. – URL: [https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream-download/123456789/55225/5/Podlesnaia Setev%20d1%8be struktur%20d1%8b.pdf;jsessionid=4A045E57890A1BF7405419E6C9657CB0](https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream-download/123456789/55225/5/Podlesnaia%20Setev%20d1%8be%20struktur%20d1%8b.pdf;jsessionid=4A045E57890A1BF7405419E6C9657CB0)

31. Поліщук К. О. «Кліпове мислення» або «blip culture» // 2014; Київ). Міжнародна наукова конференція «Дні науки філософського факультету – 2014», 15–16 квіт. 2014 р. : [матеріали доповідей та виступів] / редкол.: А. Є. Конверський [та ін.]. – К. : Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет», 2014. – Ч. 4. – 275 с. – С. 150-152. – URL: http://www.library.univ.kiev.ua/ukr/host/viking/db/ftp/univ/dnff/dnff_2014/dnff_2014_04.pdf
32. Пшитомська Алісія. Сучасне покоління дітей цифрової епохи – URL: <https://osvita.ua/school/method/42864/>
33. Рейнгольд Г. Умная толпа: Новая социальная революция / Г. Рейнгольд – М.: Фаир-пресс, 2006. – 416 с.
34. Рижко О. М. Рецепція плагиату — експертне опитування // Science and Education a New Dimension. Humanities and Social Sciences. – 2016. IV(16), I.: 95. – С. 74-78.
35. Сагалиева Ж.К., Есекешева М.Д., Жусупова А.А., Кочкорбаева Э.Ш. Цифровая педагогика в образовательном пространстве: Учебное пособие. – Алматы: «Бестау», 2020. – 202 с.
36. Соловова Н.В., Дмитриев Д.С., Суханкина Н.В., Дмитриева Д.С. Цифровая педагогика: технологии и методы: учебное пособие / Н.В. Соловова [и др.]. – Самара: Издательство Самарского университета, 2020. – 128 с.
37. Сорокин Ю. А. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция / Ю. А. Сорокин, Е. Ф. Тарасов // Оптимизация речевого воздействия. – М. : Наука, 1990. – С. 180–186.
38. Стеченко О. В. Проблема академічної чесності в навчальному процесі та науці: досвід Національного медичного університету імені О. О. Богомольця // Медична освіта. – 2016. – № 3. – С. 93-98.
39. Теркл Ш. Интервью для проекта Digital Nation. Life on the digital frontier / Ш. Теркл. – URL: <http://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/digitalnation/interviews/turkle.html>

40. Университет занимается «троллингом идиотов» в социальных сетях? – Интервью с Александром Запесоцким // СПбГУП [Офиц.сайт]. – 2013. – URL: <http://www.gup.ru/events/news/detail.php?ID=166953>
41. Федоровская Н.А. Некоторые причины возникновения плагиата в выпускных квалификационных работах успешных студентов творческих направлений // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2016. – № 10-4. – С. 650-653. – URL: <https://applied-research.ru/ru/article/view?id=10409>
42. Фрідман О. Психологія кліпового мислення. Що це таке? [Електронний ресурс]. / Олег Фрідман // ІТ-ТЕХНОЛОГІЇ – URL: <http://itstechnology.ru/page/klipovogo-mislennja-shho-ce-take/>
43. Фрумкин К.Г. Клиповое мышление и судьба линейного текста // Ineternum 2010. – № 1. – URL: http://nounivers.narod.ru/ofirs/kf_clip.htm
44. Штефан Анна. Причини вчинення плагіату та шляхи його попередження // Теорія і практика інтелектуальної власності – № 3-4. – 2017. – С. 23-30.
45. Anderson Melissa. 7 причин, по которым люди используют плагиат. – URL: <https://plagiarismsearch.com/ru/blog/7-reasons-people-plagiarize.html>
46. Carr Nicholas: The Web Shatters Focus, Rewires Brains // Wired. – 2010. – URL: http://www.wired.com/2010/05/ff_nicholas_carr/all/1
47. Rosen, L. Me, My Space, and I: Parenting the Net Generation. – N.Y., 2007. – 258 p.
48. Wallace P. The Psychology of the Internet. – Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1999. – 263 p.

Післямова

Наш світ постійно змінюється, і це природно. Людство відчуває ці зміни, вони відбиваються на житті людей. Ми можемо ставитись до них по-різному. Хтось приймає ці зміни з радістю, хтось з пересторогою (що буде?), хтось всіма силами стає на боротьбу з ними. Більшість цих трансформацій сталася і буде далі відбуватися завдяки саме людям, які заселили всю планету, побудували промислову інфраструктуру, зв'язали різні куточки Землі в єдине ціле через Всесвітню Мережу, які своєю діяльністю все більше порушують екобаланс і погіршують умови свого життя. В той же час люди активно борються за чистоту довкілля, забороняють найбільш шкідливі технології та зброю масового знищення, відновлюють той же екобаланс та відроджують зниклі форми тваринного та рослинного світу. І якщо Людство не бажає зникнути як таке, ця діяльність має непинно продовжуватися. І вести її тим, хто зараз ходить у дитсадок та школу, хто сидить на лавах в університетських аудиторіях. Саме їм продовжувати цю роботу, рухати вперед прогрес, робити свої помилки і виправляти їх, не забуваючи глянути в зоряне небо і звіряючись у своїх діях з моральним законом всередині себе (за Кантом).

Тому навчання і виховання молодого покоління має таке велике значення. Але зараз цей процес зіткнувся з великими труднощами, що обумовлені особливостями сучасної молоді. Ці особливості пов'язані з впливом інформаційної

революції та реаліями інформаційної цивілізації. Про них і йдеться у цій науковій розвідці. Ще раз наголошу, що зараз склалася унікальна ситуація, коли старше покоління мало що може дати для молодого покоління, цифрових аборігенів.

Ця монографія мала на меті надати матеріал для роздумів вчителям, викладачам, батькам цифрових. Вона буде корисна для аспірантів, магістрантів, студентів педагогічних (і не тільки) вищих навчальних закладів.

Монографія не вичерпує всіх проблем, пов'язаних з життям та освітою цифрових. Залишилась за межею наукового аналізу, наприклад, проблема ставлення цифрової молоді до традиційних цінностей, не відображений гендерний, соціальний та національний аспект в особливостях сучасної молоді. Відсутній розгляд різних аспектів впливу сучасного віртуального мистецтва на формування особистості людини цифрової цивілізації. Немає й аналізу ситуації з цифровим поколінням в Україні. Я впевнений, що такі дослідження ведуться і мають вагомні наукові результати. Але я не ставив перед собою завдання пошуку, розгляду і аналізу цих результатів.

Хочеться вірити, що Людство вирішить проблеми цифрових, і саме вони стануть тим поколінням, яке продовжить шлях до планетарної єдності. Хай їм щастить!

Наукове видання

ЗЕЛЕНОВ Євгеній Анатолійович

ЦИФРОВЕ ПОКОЛІННЯ:
витоки, особливості, засоби взаємодії

Монографія

Друкується в авторській редакції

Оригінал-макет *Могильна О.В.*

Підписано до друку 3.05.2023 р.
Формат 60×84^{1/16} Папір офсетний. Гарнітура Sylfaen.
Друк офсетний. Умов. друк. арк. 14,0. Обл.-вид. арк. 15,3.
Наклад 50 прим. Вид. № 3364. Заказ №___.Ціна вільна.

Видавництво
Східноукраїнського національного університету
імені Володимира Даля

Свідоцтво про реєстрацію: серія ДК № 1620 від 18.12.03 р.

Адреса університета: вул. Іоанна Павла II, 17,
м. Київ, 01042, Україна

E-mail: vidavnictvoSNU.ua@gmail.com

Надруковано: