



Олексій Лукич Сухий,
завідувач відділу
інноваційних технологій в освіті обдарованих
Інституту обдарованої дитини НАПН України
м. Київ, Україна,



Валентина Миколаївна Тарадайник,
молодший науковий співробітник відділу
інноваційних технологій в освіті обдарованих
Інституту обдарованої дитини НАПН України,
м. Київ, Україна

УДК 37.015.31:303.094.7

РОЗВИТОК ОСОБИСТОСТІ ЯК ПСИХІЧНА КАТЕГОРІЯ ТА СУТНІСТЬ ВЗАЄМОДІЇ В ІНФОРМАЦІЙНО-СОЦІАЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ

В статті раскрыто поняття інформаційно-соціального простору, проанализовані передумови його формування і вплив інформаційної середовища на розвиток особистості.

Ключевые слова: інформаційно-соціальна середовища, соціалізація особистості, обдарований дитина, інформаційне суспільство.

The concept of information and social space are disclosed in the article, conditions of its formation and the influence of the informational environment on development of personality are analyzed.

Key words: information and social environment, socialization of personality, gifted child, informational society.

XXI століття принесло людству не лише нові технології, але і віру в процес глобалізації всіх сфер життя суспільства. Розвиток засобів передачі інформації прискорив процес об'єднання, що засновано на обміні даними в бізнесі, політиці, економіці тощо. Технологія виробництва інформації дешевшала, процес обміну інформацією ставав швидшим і зручнішим, звільняючи людину від незручностей, пов'язаних з проблемами взаємодії особистості та окремих громадських структур.

До кінця 2000-х років явище мобільності лише здавалося основоположним фактором в успішній взаємодії людей у сферах виробництва, бізнесу й управління. Доступність віддалених інформаційних каналів із можливістю передачі значних обсягів даних дозволяє людині у багато разів збільшити комунікативний простір. Це підвищує її комунікативний, виробничий та управлінський функціонали в сфері інтелектуальної діяльності.

Разом з тим відбуваються процеси, що демонструють негативні сторони розвитку суспільства, в якому символи, відірвані від реальності, так само як і нові смисли цих символів набувають першорядної значущості. Розглянемо комунікативні проблеми, викликані соціальними потрясіннями, що спонукають особистість до серйозних внутрішніх змін.

Якщо розглядати суспільство з точки зору системно-функціонального підходу, то у випадку домінування функції над структурою, інформація перетворюється у цінний ресурс. Від обсягу, новизни і актуальності такого ресурсу залежить те, як людина буде виконувати функцію в інформаційному суспільстві. У процесі переходу на новий рівень інтеграції у різні сфери суспільної діяльності змінюється уявлення про функції діяльності людини.

К. Ясперс писав з цього приводу: «те, що людина здатна виконувати, робиться швидко. Їй дають завдання, але вона позбавлена послідовності у своєму



існуванні. Робота виконується доцільно і з цим покінчено. Упродовж певного часу ідентичні прийоми її діяльності повторюються, але не заглиблюються у цьому повторенні так, щоб стали надбанням того, хто їх застосовує» [10]. Е. Фромм у праці «Здорове суспільство» [9] вказав і на те, що у процесі виробництва, під впливом низки чинників (у т. ч. швидкості процесу виробництва), людина, чії функції містять приватний характер і чітко детерміновані, не здатна побачити кінцевий продукт/продукцію власної діяльності.

Грунтуючись на цих висловлюваннях, робимо висновок, що у повсякденному житті принцип швидкості, поверхневості та відірваності від цілого не зникає. Соціальні ролі за їхньої уявної різноманітності та неявного зв'язку з соціальними статусами є чітко визначеними та в більшості остаточно сформовані (хоча багато моделей поведінки під впливом зовнішніх не прогнозованих факторів можуть видозмінюватися).

Суспільство споживання, зі зростаючою роллю ЗМІ у житті людини, лише потурає цьому, пропонуючи непотрібну інформацію. Суспільство, пропонуючи товари і послуги, що здаються різноманітними, нав'язує особистості обмежене коло шаблонних моделей поведінки. Індивідуалізм знову «ховається» за страхом відмінності від інших. Це справедливо для тих випадків, коли отримавши нові можливості для досягнення цілей, задоволення потреб (у цьому випадку не важливо, суспільних чи індивідуальних) або заради виконання певної функції, людина використовує застарілі алгоритми дії, з причини зарахування себе до певної соціальної групи.

Сьогодні, коли формується нова інформаційна цивілізація, процеси інтеграції різних сфер людської діяльності зумовлюють зміни у схемі взаємодії людини і суспільства. Змінюється не лише соціальна система, а також співвідношення залежності особистості та суспільства у соціальній системі. Іноді це призводить до ілюзії свободи особистості, де її дії регламентуються суспільством, шляхом надання симуляції вибору моделі власної поведінки. Це зумовлено тим, про що писав Т. Парсонс: «стійкість соціальної системи можлива у випадку, коли в певних межах люди поведуться відповідним чином, у відповідний час і відповідному місці» [8].

Подібний принцип постулюється постійно, при множуючи час і спрощуючи поведінкові моделі. Однак зовнішній вплив на систему провокує людей, які її формують, на злагоджені дії, що суперечать стабільності. За певною мірою уніфікації різних процесів діяльності членів соціальної системи перехід на «небажані» моделі поведінки відбувається досить швидко. Безглуздом буде заперечення впливу оточення на особистість. У суспільстві, де панує конформізм і почуття необхідності приналежності до будь-якої соціальної групи, бажання виділитися із загалу буде розвиватися за прогнозованим сценарієм.

Для інформаційного суспільства, про яке останніми роками говорять частіше, характерна свобода вибору моделей поведінки, в основному за рахунок

дистанціювання людей один від одного у процесі життєдіяльності. Взаємодія людини і суспільства відбувається одночасно в декількох площинах, унаслідок чого комунікативний простір особистості значно розширюється, так як розширюється і набір виконаних нею соціальних ролей. Інформація стає не лише доступною, але й такою, яку легко генерувати. За допомогою розвинених технологій в галузі засобів масової інформації людина підняла виробництво інформації на новий рівень, раніше не доступний широкому загалу. Інтернет-мережа, що не визнана засобом масової інформації, здатна розв'язати багато труднощів, пов'язаних з отриманням, зберіганням і виробництвом інформації. Сучасне суспільство ще не досягло тієї точки розвитку, коли потреба кожної людини в інформації буде задовольнятися, проте можливість зіткнення з проблемою інформаційного голоду сьогодні відчутно знижується.

У людини виникає ця проблема під час перебування у центрі декількох інформаційних полів та взаємодії з іншими людьми в різних сферах діяльності. Щоб не відставати у розвитку від суспільства, вона змушена постійно розширювати власний комунікативний простір. Таким чином, людина отримує доступ до значних обсягів даних, взаємодіє з великою кількістю людей, що перебувають у тих соціальних групах, до яких вона не належить. Отже, людина починає стикатись з великою кількістю соціальних ролей, що не характерні для її повсякденного життя.

За таких умов особистість має обмежувати власний комунікативний простір, звужуючи коло взаємодії з іншими, підлаштовуватися під мінливе середовище і змінювати власний набір соціальних ролей, демонструючи моделі поведінки, схожі з прийнятими у цьому мікросоціумі. Ці процеси відображають одномірність сучасної людини, яка змушена під впливом суспільства обмежувати власний вибір до гранично малої кількості опцій.

Однак в умовах світової кризи, коли прихильники ідеї глобалізації починають визнавати її провальним проектом, людина отримала шанс позбутися прищепленої їй одномірності. Вона має можливість позбутися обмеженого кола нав'язаних їй потреб і моделей поведінки, які визначають, з плином часу, хід думок людини.

Потрібно детальніше розглянути шляхи виходу зі сформованої ситуації, коли звичне наслідування шаблонів замінює творчий підхід і різнобічне розуміння взаємодії особистості та суспільства. Необхідно згадати про те, чим відрізняється одновимірна особистість від високоорганізованої багатовимірної. У своїй праці «Одновимірна людина» Г. Маркузе [7] вказував на явище трансплантації суспільних потреб в індивідуальні. Це відбувається завдяки тому, що розвинене людство рухається в бік створення інформаційної цивілізації. ЗМІ та Інтернет, величезна кількість інформаційного сміття, методи впливу на людину за допомогою технологій НЛП і public relations здебільшого стають причиною того, що суспільні потреби сприймаються



особистістю не лише як власні, але як потреби, у необхідності задоволення яких вона переконалася самостійно. Разом з тим, задоволення цих потреб відбувається через ті ж засоби, якими ці «помилкові» потреби, як їх називає Г. Маркузе, було нав'язано.

Існують тривожні тенденції в розвитку суспільства, у якому панує інформація, а взаємодія переходить на віртуальний рівень. «Тривожні тенденції тут сформульовано як ризики інформаційного суспільства, пов'язані зі заміщенням духовної культури вузькопрофесійними знаннями, деформацією дозвілля, орієнтацією на розважальність, витісненням реального живого спілкування, зміною характеру людського мислення від творчого до інструментального і формалізованого» [5].

Орієнтація на розважальність, формалізація процесу людського мислення (а отже, і моделей поведінки), призводять до того, що особистість відкидає творчі аспекти власного рутинного існування і однобоко дивиться на життя і оточуюче середовище. На нашу думку, не потрібно вважати особистість багатомірною, якщо вона використовує можливості розширення комунікативного простору за допомогою Інтернету та інших технічних засобів лише для розваг та спрощення процесу задоволення власних бажань, а також, якщо особа використовує у процесі віртуальної взаємодії ті ж соціальні ролі, що й у повсякденному житті.

Розвиток особистості сповільнюється, якщо віртуальний світ стає для неї рутинною і місцем, де втілюються не нові моделі поведінки, які відображають нові смисли нестандартних ситуацій, де проектується звичні шаблони, що стають простішими за рахунок підміни реальної взаємодії з іншими, симуляції спілкування у віртуальному середовищі. Взаємодія через Інтернет і спроби експериментувати зі симулятором власної особистості у віртуальному середовищі часто призводять до того, що людина стикається з чужими її поняттями, смислами і поведінковими моделями. Настороженість, консервативність виборів можуть бути своєрідною реакцією на страх, викликаний думкою особистості про те, що її поведінка у новому для неї середовищі, не буде відповідати очікуванням «жителів» цього мікросоціуму.

Настороженість і страх викликають почуття ворожості у момент, коли людина стикається з новими для неї явищами. Г. Зіммель вважав, що «ворожість виявляється, щонайменше, деякою формою або основою людських відносин, поряд з іншою – симпатією між людьми» [3]. І якщо ворожий настрій відносно інших превалює, то людина, беручи участь у процесі обміну інформацією через Інтернет, починає застосовувати ті ролі, використання яких призводило до досягнення поставленої мети.

Проте боязнь нового і небажання позбуватися старих перевірених методів взаємодії з оточуючими – це не всі причини, що змушують особистість зупинитись у власному розвитку. Якщо взяти основну функцію глобальної інформаційної мережі, то стає очевидно, що для успішного користування Інтернетом, безперешкодного зберігання і виробництва інформації не

обов'язково приміряти на себе нові соціальні ролі. Особистість має бути лише обізнаною щодо технічних і організаційних сторін питання спілкування через Інтернет, оскільки цього достатньо для успішного досягнення цілей. До недавнього часу, суспільство через державні та соціальні інститути заохочувало такий прагматичний і функціональний підхід.

Досить часто у людей змінюється соціальний статус. Відповідно до цього, змін зазнають і соціальні ролі, які люди виконували. Необхідно зазначити, що Інтернет-середовище краще за інші сфери суспільного життя пристосовується до системних трансформацій, викликаних зовнішніми факторами. Однак поштовх, який може слугувати початком змін у суспільному устрої та свідомості, створює для особистості складні комунікативні проблеми, описані нижче.

Перша комунікативна проблема – це невдоволення і агресія, викликані тим, що особистості доводиться змінювати усталені та звичні для неї життєві устрій і поведінкові моделі. Це позначається не лише і не стільки на манері взаємодії з оточуючими, скільки на зміні принципів споживання. Окрім того, сюди можна віднести і страх перед невідомим майбутнім. Це ускладнює комунікацію між людьми, оскільки поведінкові очікування підкріплені застарілою інформацією, а нову думку і, відповідно, нові очікування ще не виробились.

Друга проблема, з якою стикається людина під час зміни або розширення набору соціальних ролей (йдеться про ситуацію, коли обставини змушують людину змінювати поведінкові моделі), – це нездатність швидко адаптуватися до нових умов.

Швидкість розвитку суспільства завжди випереджає розвиток окремої людини. Вона мусить бути обізнаною щодо зовнішніх змін, а внутрішньо ще й бути готовою до прийняття цих змін. Ця готовність виявляється у часі, що супроводжується сприйняттям і засвоєнням нової інформації, прийняттям нових установок, зміною власних моделей поведінки і використанням нових соціальних ролей. Тому друга проблема є більш важливою і актуальною, оскільки неприйнятним для сучасної людини стає «випадіння» з потоку, затримка на стадії засвоєння інформації про зміни суспільства.

Ці комунікативні проблеми, що викликають сумнів щодо становлення інформаційної цивілізації, змушують особистість здійснювати складний вибір. Виникає питання: *Наслідувати звичний спосіб життя, покладаючись на застарілі установки та замінювати одні хибні потреби на інші, такі ж неправдиві або використовувати нові можливості для того, щоб, переосмисливши власне становище у суспільстві, винайти, змінити власні моделі поведінки?* Кожна людина має власну відповідь на це питання. Одні користуються анонімністю, щоб поширювати заздалегідь неправдиву інформацію і ображати оточуючих, інші, одягаючи фальшиві маски, вводять оточуючих в оману і цинічно цим користуються. Особа, яка відмовляється від застарілого способу мислення та



хібних потреб, нав'язаних їй суспільством споживання, і творчо експериментує власним рольовим набором, не підлаштовуючись під ті опції, що існують, а створюючи власні правила і норми, дійсно може стати незалежною від віртуальності.

Віртуальна реальність – це складна самоорганізована система, певне специфічне середовище, що сприймається чуттєво (візуально, аудіально). Вона створюється електронними засобами комп'ютерної техніки і цілком реалізована у психіці сприймаючого (активно діє у цьому середовищі) суб'єкта: особливий, максимально наближений до реальної дійсності (на рівні сприйняття) штучно модельований динамічний континуум, що виникає в межах і за законами (на стадії формування) комп'ютерно-мережевої дійсності.

Суть віртуальної реальності полягає в тому, що реципієнт, який знаходиться у спеціально обладнаному кріслі, за допомогою системи сенсорних датчиків (для з'єднання його з комп'ютером) може:

- проникати в образі електронного двійника («іншого Я») всередину кіберпростору;
- частково формувати власний образ;
- активно брати участь в арт-ігрових ситуаціях, початкові установки яких пропонуються комп'ютерною програмою;
- модифікувати ці арт-ігрові ситуації на свій розсуд;
- комунікувати як з віртуальними, фантомними персонажами програми чи власного винаходу (електронного моделювання), так з іншими реципієнтами-учасниками, арт-партнерами, що увійшли у цей простір через комп'ютер в будь-якій точці земної кулі, і при цьому переживати комплекс почуттів цілком адекватний діям і відчуттям людини в реальній життєвій ситуації [4].

На відміну від класичного мистецтва, віртуальні арт-світи орієнтовано не на зображення життя, а на його вільне моделювання. Вони претендують бути самим життям, що самоорганізується у складній нелінійній психотехногенній системі: «людина – комп'ютер – мережевий просторово-часовий континуум». Це необмежена кількість можливих життів людини, що активно використовує органи чуттів і способи реагування на зовнішні подразники: повна електронна заміна реального життя віртуальним, створюваним за відповідними законами.

Перед реципієнтом відкриваються необмежені можливості «переселення душ» і перевтілення в будь-якого (в іншу людину, історичного чи міфологічного персонажа, тварину, фантастичну істоту, інопланетянина тощо). Важливою умовою такого «перевтілення» має бути постійне збереження реципієнтом «справжнього Я», відчуття дистанції між реальним і «віртуальним Я». Тому віртуальна реальність може претендувати на статус окремого феномена і брати участь у події естетичного досвіду [2].

У сучасній науково-фантастичній літературі та кінематографі можна знайти безліч можливих моделей дій людини у віртуальній реальності (як правило,

нехудожній), де зникає грань між реальним і віртуальним світами або при збереженні цієї межі персонажі відвідують віртуальну реальність не з естетичними цілями. Згадаємо фільм «Матриця» братів Ваховські (1999), де один із можливих варіантів організації фантазмагоричної віртуальної реальності, фактично знищує людину в її сучасному вигляді вільно діючої творчої особистості і переводить її на рівень віртуальної маріонетки, керованої всемогутнім електронним мозком – надкомп'ютером космічного рівня. Зрозуміло, що цей апокаліптичний варіант віртуальної реальності, створено художніми засобами кінематографа за активного використання комп'ютерних технологій. Цей варіант віртуальної реальності далекий від того, що ми маємо на увазі, як естетичний феномен.

Використовуючи поняття «віртуальної реальності», ми вважаємо за доцільне класифікувати сферу віртуальності, яка так або інакше пов'язана з мистецтвом та естетичним досвідом, і частково виявлена наукою, з п'яти розрядів:

- 1) природна віртуальність;
- 2) мистецтво, як віртуальна реальність;
- 3) паравіртуальна реальність;
- 4) протовіртуальна реальність;
- 5) віртуальна реальність [1].

Природна віртуальність – це властива людині сфера її духовно-психічної діяльності, що реалізується у сновидіннях, мареннях, мріях, мареннях наяву, маячних галюцинаціях, дитячих іграх і фантазуванні. У сновидіннях ми з виразністю, яскравістю відчуттів переживаємо як видозмінені картини реально здійснених чи майбутніх подій, так і фантастичні, сюрреалістичні феномени, а також відчуваємо захоплення, відчай, страх, долаємо будь-які відстані, здійснюємо неймовірні вчинки, літаємо, здійснюємо гігантські стрибки в часі тощо. У сновидіннях ми фактично живемо новими віртуальними життями, нерідко відчуваючи, що далеко не все у цій реальності підкоряється нашій волі. Іноді ми відчуваємо, що нібито під впливом зовнішньої сили ми чинимо всупереч нашим бажанням і логіці звичайної поведінки. Як підтверджують дослідження психоаналітиків і психологів ХХ ст., сновидіння, засвідчуючи неусвідомлювану психічну діяльність, показують нам те, що ми нерідко намагаємося приховати від себе, доводять до логічного завершення інтенції, яким чинить опір наш розум. Тому не випадково, упродовж ХХ ст. зростав інтерес до сновидницької концепції сприйняття особистості (З. Фрейд, Ж. Лакан, К. Метц та ін.), що слугувало прологом до сприймання нових художніх реалій, пов'язаних з віртуальним світом.

Мистецтво як віртуальна реальність. Ця проблема добре відома з естетики і розроблена без використання поняття «віртуальна реальність». Проте важливо нагадати, що образно-символічний світ, створюваний мистецтвом, може бути зрозумілий як своєрідний космос віртуальних світів, кожен з яких унікальний і повністю реалізується лише в акті



естетичного сприйняття конкретного твору мистецтва конкретним реципієнтом. У процесі формування художніх образів і символів реципієнт активно переживає (співпереживає) події та стани у внутрішньому світі, як гранично реальні, хоча він завжди усвідомлює периферичними областями свідомості, що бере участь у сприйнятті твору мистецтва, а не в реальній події. До специфіки художньої віртуальної реальності належить свідомо участь реципієнта у ній (настрій на естетичне сприйняття мистецтва). Нерідко людина відчуває більш високий рівень переживань та емоцій, ніж під час діяльності людини в реальній дійсності, а головне формує естетичну насолоду, що супроводжує акт сприйняття буття цієї реальності.

Паравіртуальна реальність. До неї належать дві сфери художньої культури ХХ ст.:

а) психоделічне мистецтво;

б) різні напрацювання елементів віртуальності в авангардно-модерністсько-постмодерністському мистецтві, що виникають на базі традиційних «носіїв» мистецтва, без застосування особливої техніки, (насамперед, електроніки).

Ці елементи і квазівіртуальні світи створюються частково усвідомлено, але частіше виникають мимовільно під впливом сучасної, техногенно орієнтованої атмосфери в культурі, точніше пост-культури.

Протовіртуальна реальність. До цієї сфери ми відносимо форми і елементи віртуальності, що виникають, а також свідомо створені на базі або зі застосуванням сучасної комп'ютерної техніки. Можна виділити три класи віртуальних напрацювань:

1) включення елементів віртуальної реальності у більш сприйнятливі до неї «просунуті» види «технічних» (що виникли на технічній основі) мистецтв, у результаті чого виникають початкові форми художньо-естетичної віртуальної реальності (комп'ютерні спецефекти в кіно, відеоінсталяції);

2) створення на основі елементів віртуальної реальності артефактів масової культури і прикладних продуктів/продукції, що містять ознаки художності (комп'ютерні ігри, відеокомп'ютерні атракціони, лазерно-електронні шоу, комп'ютерні тренажери, інша утилітарна комп'ютерна віртуальність);

3) виникнення арт-практик усередині мережі, що транслюють і адаптують до Інтернету традиційні арт-форми (мережева література, віртуальні виставки, музеї, подорожі пам'ятниками мистецтва тощо),

4) поява нових мережевих арт-проектів (net-арт, транс-музика, комп'ютерні об'єкти та інсталяції, мережевий енвайронмент тощо), розрахованих на аудіо-візуальне сприйняття без сенсорного підключення реципієнта до Мережі [6].

На *протовіртуальному етапі* не втрачається відчуття умовної межі між реципієнтом і артефактом,

зберігається почуття дистанції, не відбувається повного занурення у віртуальну реальність, тобто, естетичний досвід ще не втрачає усталеної сутності. Тут особливої значущості набуває механізм інтерактивного контакту зі сприйманим об'єктом – феномен інтерактивності. Інтерактивність – спосіб впливу реципієнта на віртуальну реальність у режимі реального часу її становлення і сприйняття. Інтерактивність дозволяє поєднати художній образ, що традиційно формується у психіці суб'єкта, з активним впливом на художній об'єкт, що матеріально трансформує і коригує художній образ. Герменевтична множинність духовних інтерпретацій переходить у мультивзаємодію. Діалог є не лише вербальним і візуальним, але і чуттєвим поведінковим полілогом реципієнта зі сприйманим твором (на зразок комунікації користувача з комп'ютером).

Ролі художника та публіки змішуються, мережеві способи передачі інформації заміщують традиційні просторово-часові орієнтири в новітніх мистецьких акціях. Обмеження, пов'язані з простором і часом, зводяться до віртуального нуля. Реципієнт перетворюється зі спостерігача на співтворця, що впливає якщо не на становлення, то на розвиток та модифікацію творів мистецтва. Судження про твір, як відкриту систему, втрачають фігуральний зміст [5].

Таким чином, інформаційно-соціальне середовище як повноцінний феномен комп'ютерно-мережевого акту, перебуває ще на стадії активного становлення. Тим не менше, ми можемо спостерігати за формами та етапами цього становлення, підготувати методологічну базу для вивчення нового феномену буття і свідомості, виявити простір нині існуючих аналогій, пара-, квазі- та протофеноменів комп'ютерно-мережевої віртуальності.

1. Соціалізація особистості – це процес засвоєння особистістю соціального досвіду та відтворення соціальних зв'язків за рахунок активного включення в діяльність інформаційно-соціального середовища.

2. Особливої значущості набуває процес соціалізації для обдарованих дітей, які за наявності розвинених навичок соціальної компетенції можуть успішно актуалізувати власні потенційні можливості.

3. Для успішної соціалізації доцільно створювати таке насичене інформаційне та соціально збагачене середовище, що сприятиме більш стрімкому інтелектуальному та професійному зростанню. Запропонована модель створення такого середовища містить чотири самостійні блоки, метою яких є інформаційне і методичне збагачення, психологічний та соціальний розвиток обдарованої особистості в цілому.

4. Перспективи подальших досліджень ми вбачаємо у розробленні діагностичного інструментарію для комплексної діагностичної оцінки навичок соціальної компетенції обдарованих дітей.



Використані літературні джерела

1. *Бодрийяр Ж.* Прозрачность зла [Текст] / Ж. Болрийяр. – М., 2000. – 258 с.
2. *Божович Л. И.* Личность и ее формирование в детском возрасте [Текст] / Л. И. Божович. – М., 1968. – 464 с.
3. *Гольдштейн А., Хомік В.* Тренінг умінь спілкування. Як допомогти проблемним підліткам [Текст]. – К.: Либідь, 2003. – 520 с.
4. *Дружинин В. Н.* Психология общих способностей [Текст]. – СПб.: Издательство «Питер», 1999. – 368 с.
5. *Литвинцева Л. В.* Виртуальная реальность: анализ состояния и подходы к решению [Текст] / Л. В. Литвинцева, С. Д. Налитов // Новости искусственного интеллекта. – 1995. – № 3. – С. 24–90.
6. *Лукина Н. П.* Информационное общество: состояние и перспективы социально-философского исследования / Н. П. Лукина. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.huminf.tsu.ru>
7. *Маркова А. К.* Формирование мотивации учения в школьном возрасте [Текст]. – М.: Просвещение, 1983. – 96 с.
8. *Папуча М. В.* Психология ранньої юності [Текст] / М. В. Папуча. – Ніжин, 2001. – 108 с.
9. *Фромм Э.* Здоровое общество [Текст] / Э. Фромм. – М.: АСТ: САТ Москва: Хранитель, 2006. – 539 с.
10. *Ясперс К.* Власть массы / К. Ясперс // Призрак толпы. – М.: Алгоритм, 2007. – С. 186.

