

АНТРОПОЛОГІЧНІ ШУКАННЯ

УДК 316.6:004.946

С. В. СТОРОЖУК^{1*}, І. М. ГОЯН^{2*}

^{1*}Національний університет біоресурсів і природокористування України (Київ, Україна), ел. пошта sveta0101@ukr.net, ORCID 0000-0002-7947-6268

^{2*}Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника (Івано-Франківськ, Україна), ел. пошта ivi1970@mail.ru, ORCID 0000-0003-2548-0488

ВПЛИВ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ НА САМОАКТУАЛІЗАЦІЮ ТИНЕЙДЖЕРІВ: АНТРОПОЛОГІЧНИЙ ВИМІР

Мета. Механізація та інформатизація сучасного соціуму, зумовлює кардинальні зміни у формах і методах навчання. Їх своєрідність полягає у залученні комп'ютерної техніки та інтернету до сфери освіти, зумовлюючи формування вкрай полярних соціальних оцінок їх впливу на гармонійний розвиток дітей та підлітків, можливості самоактуалізації природних потенцій підлітків, свідомість яких досить часто балансує на межі реального та віртуальних світів. **Методологія** дослідження обумовлена міждисциплінарним підходом, який передбачає використання не тільки таких загальнонаукових методів як аналіз, синтез та узагальнення, але й методу компаративного аналізу та аналогії, які використовувалися для вирішення конкретних дослідницьких завдань пов'язаних з дослідженням впливу комп'ютерної техніки та створеної завдяки їй віртуальної реальності на самоактуалізацію тинейджерів. **Наукова новизна** роботи полягає у експлікації філософської методології, необхідної для дослідження впливу віртуальної реальності на самоактуалізацію тинейджерів та обґрунтуванні доцільності розмежування таких понять як «актуалізація» та «самоактуалізація» при дослідженні особливостей розвитку тинейджерів. Такий підхід забезпечує теоретичне обґрунтування основних колізій становлення особистості в підлітковому віці та однозначно демонструє ті загрози, що несе віртуальна реальність в процесі становлення особистості та розвитку людства. **Висновки.** В силу високого рівня емоційного навантаження світосприйняття тинейджерів, немає підстав говорити про те, що вони перебувають на рівні самоактуалізації особистості. Остання можлива лише у випадку органічного включення підлітків у реальні соціокультурні процеси, в той час як їх симуляція у віртуальному світі може призводити до гальмування розвитку особистості.

Ключові слова: актуалізація; самоактуалізація; віртуальна реальність; симуляція; особистість; світогляд

Актуальність теми дослідження

Інтенсивна механізація та інформатизація соціуму у єдності із зумовленим нею посиленням поляризації соціальних оцінок комп'ютерної реальності: від украй захоплених до різко негативних, актуалізують дослідження пов'язані з вивченням впливу «віртуальної реальності» на процес самоактуалізації особистості. Особливо гостро ця проблема виявляється в підлітковому віці - в цей період виразно проявляються зміни фізіологічних властивостей та когнітивних здібностей дитини, що, безумовно, має важливе значення в процесі становлення та самоідентифікації підлітків. Іntenція на емоційну незалежність зумовлена природними змінами людського організму, супроводжується пошуком тих соціальних стандартів, що відповідатимуть природним потягам дитини. Провідне значення в цьому процесі, звичайно, відіграє соціальне середовище - воно пропонує основні моделі соціальної поведінки

та ті життєві стандарти до яких має долучитися підліток. Не меншу роль в процесі формування власного «Я» відіграє широке розповсюдження комп'ютерної техніки та доступність інтернету - вони відкривають можливість створення великої кількості «віртуальних Я», в межах яких пропонуються варіативність бачення себе та визначається напрям самоактуалізації.

Дослідження впливу комп'ютерної техніки та віртуальної реальності на самоактуалізацію тинейджерів поки що не отримало належного наукового вивчення. Дослідники, частіше за все, обмежуються конститування онтологічного статусу «віртуальної реальності» та дослідженням її впливу на сучасний процес культуротворення. Такий підхід досить виразно проглядається в працях Ж. Ланьє, Д. Іванова, М. Кунафіна, Р. Ярцева, І. Бурлакова, Д. Свириденка, В. Тарасенка, Ю. Мелкова, М. Новова, В. Лук'янця та ін. В працях цих дослідників знаходимо висвітлення історичних колізій становлення змістовного навантаження терміну

АНТРОПОЛОГІЧНІ ШУКАННЯ

«віртуальне» (лат. «virtus») та особливості його сучасного тлумачення.

Важливе значення в контексті нашого дослідження має робота «Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда» [1] українського дослідника Ф. Власенко. Намагаючись розкрити основні фактори соціалізації особистості, вчений підкреслює високий рівень віртуалізації реальності на сучасному рівні соціокультурного розвитку. Показово, що саму віртуальну реальність Ф. Власенко розглядає крізь призму симуляції, в межах якої відносини між людьми починають набувати форми відносин між образами, втрачаючи при цьому розрізнення знака-образа і референт-реальності. Такі кардинальні зміни умов соціалізації та ідентифікації особистості, на думку дослідника, зумовлені тотальною комп'ютеризацією сучасного суспільства, яка, забезпечуючи формування альтернативної реальності, може значно нівелювати фрустрацію.

Запропоноване Ф. Власенко тлумачення змісту віртуальної реальності, хоча й корелює з теоретичними розробками таких провідних сучасних теоретиків як Ж. Бодриар та Ж. Дельоз, все ж не виходить за рамки премодерного та модерного його тлумачення, й у певних випадках виступає суголосним таким поняттям як ілюзія, вигадка, ефемерність, як те, чому не вистачає властивості існування та присутності. Показово, що такий підхід до змісту віртуальної реальності у вітчизняному інтелектуальному дискурсі є домінуючим, що, в свою чергу, значною мірою знецінює теоретичні надбання вітчизняних дослідників. Адже, навіть позірне звернення до напрацювань світового наукового товариства, чітко демонструє, що тут віртуальна реальність хоча й розглядається крізь призму симуляції, однак не зводиться виключно до неї, а позначає насамперед зміни, які відбулися в засобах комунікації внаслідок розвитку комп'ютерної техніки та ІТ технологій. Показовим, в даному контексті, може бути запропоноване сучасним американським дослідником М. Колтко-Рівера, визначення. Він підкреслює, що «термін віртуальна реальність відноситься до захоплюючого, інтерактивного досвіду, заснованого на реальному часі 3-D графічних зображень, отриманих за допомогою комп'ютера» [10]. Змістовно споріднене, хоча, на наш погляд, більш точне тлумачення змісту віртуальної реальності пропонує колектив авторів робо-

ти «Віртуальна реальність для забудови навколишнього середовища: критичний огляд останніх досягнень». В цій праці, віртуальна реальність розглядається як генерована комп'ютером модель тривимірних зображень навколишнього середовища або послідовності подій, яку кожен за допомогою спеціального електронного обладнання може переглядати, й взаємодіяти з нею, здавалося б, фізичним способом» [10]. Подекуди, віртуальна реальність розуміється і як «комп'ютерне моделювання реальної чи уявної системи, що дозволяє користувачеві виконувати операції по моделюється системі і показує ефекти в режимі реального часу» [9].

Ці, та багато інших визначень яскраво демонструють, що тлумачення змісту віртуальної реальності, хоча й корелює і з класичним розумінням реальності - об'єктивно існуюча дійсність, однак не зводиться до нього, оскільки позначає насамперед штучно сформовану модель світу в якій людина вибудовує соціальні зв'язки, формуючи нове розуміння досвіду.

Виходячи з відмінностей розуміння змісту віртуальної реальності, які існують у вітчизняному та зарубіжному інтелектуальному дискурсі, моделюються перспективи майбутнього, розвитку людини та соціуму. Так частина праць спрямована на підкреслення компенсаторної функції віртуальної реальності. Ця ідея простежується і у згаданій роботі Ф. Власенко. Аналізуючи своєрідність впливу «віртуальної реальності» в процесі соціалізації особистості, дослідник підходить до цього питання досить однобоко - він зосереджує свою увагу переважно на позитивній ролі цього соціокультурного феномену. Прямо протилежну точку зору, зустрічаємо у працях М. Андрєвої, Г. Дильнова, Т. Калугіна, Б. Шлімовича та ін. Ці дослідники, як правило, акцентують увагу на вкрай негативному впливі «віртуальної реальності» та комп'ютерних ігор на процес соціалізації та ідентифікації особливо в молодому віці.

В той час, інтелектуальний дискурс пострадянського простору коливається між вкрай полярними оцінками впливу віртуальної реальності на розвиток соціуму, й зокрема молодих людей, світове наукове товариство або ж зосереджує свою увагу на перевагах, що несе з собою впровадження нових комп'ютерних технологій [17], або ж пропонує вкрай зважені оцінки цього процесу. Зокрема, досить часто

АНТРОПОЛОГІЧНІ ШУКАННЯ

дослідники приділяють увагу вивченню перспектив віртуальної взаємодії людей [11], або ж змінам, що відбуватимуться в соціумі в результаті розвитку ІТ комунікацій та інтернету, психологічного досвіду людини та, відповідно, соціуму [22]. При цьому привертає увагу те, що дослідники частіше зосереджують свою увагу на вивченні кола проблем пов'язаних насамперед з соціокультурними трансформаціями дорослої людини, в той час як вплив ІТ технології на освіту та безпосередньо становлення молодих людей залишається поза увагою широкого кола фахівців. І лише подекуди зустрічаються праці присвячені вивченню окремих проблем підлітків за допомогою засобів віртуального середовища [18, с.20]. Такий підхід, на наш погляд, є вкрай обмеженим, адже становлення молодої людини, що відбувається у віртуальному світі, безумовно, повинно накладати відображення на особливості його розвитку, соціальних навичок та бачення себе.

Вивчення вказаної проблеми, на наш погляд, значно ускладнюється своєрідною популяризацією наукових понять, що особливо виразно проявляється у відношенні поняття «самоактуалізація». Як відомо, воно було введено як пояснювальне в межах певного парадигмального підходу, однак згодом увійшло в буденну мову та використовується переважно для підсилення патетичності поняття «самореалізація». Однак, починаючи від праць Аристотеля, Марка Тулія Цицерона, Фоми Аквінського, Миколи Кузанського, Дунса Скота, і закінчуючи творами І. Канта, Г. Лейбніца, Г. Гегеля, А. Бергсона та ін., ідея реалізації закладених в людині (або в бутті) потенцій завжди була іманентно присутня. Своє концептуальне оформлення поняття «самоактуалізація» отримало у працях К. Гольдштейна, К. Роджерса, А. Маслоу, В. Франкла та ін. Відзначимо, що згадані дослідники, акцентували увагу переважно на особливостях самоактуалізації дорослих людей, однак, з часом, дане поняття некритично було запозичене у вітчизняний педагогічний дискурс, й стало використовуватися переважно тоді коли мова йде про виховання та розвиток підлітків.

Мета

Кардинальні зміни в процесі передачі інформації, що відбуваються завдяки інтенсивному розвитку ІТ технологій, які стали

невід'ємними атрибутами буденного людського життя, зумовлюють і кардинальні зміни у сфері освіти. Зокрема, останнім часом небувалої популярності набувають дисципліни пов'язані з використанням і створенням комп'ютерної техніки та інформаційних технологій в сучасному житті. Школи пропонують навчання у віртуальних класах, в той час як вузівська освіта все більше спрямована на розробку та впровадження різних форм дистанційного навчання. Тісно пов'язані із засобами комп'ютерної техніки інтерактивні методи навчання, реалізуються на всіх рівнях розвитку дітей та підлітків.

Широке використання інформаційних технологій та комп'ютерної техніки в процесі навчання на виховання супроводжується гострим дефіцитом комплексних фундаментальних досліджень присвячених проблемі взаємодії між комп'ютером і особистістю. Ще гостріше проявляється брак наукових досліджень у випадку, коли спробуємо зрозуміти вплив створеної засобами комп'ютерної техніки віртуальної реальності на самоактуалізацію особистості й особливо розвиток підлітків, свідомість яких досить часто балансує на межі реального та віртуальних світів. Зважаючи на сказане досить своєчасним видається дослідження спрямоване на розкриття основних векторів впливу віртуальної реальності на процес самоактуалізації тинейджерів.

Методологія

Методологія дослідження обумовлена міждисциплінарним підходом, який передбачає використання не тільки таких загальнонаукових методів як аналіз, синтез та узагальнення, але й методу компаративного аналізу та аналогії, які використовувалися для вирішення конкретних дослідницьких завдань пов'язаних з дослідженням впливу комп'ютерної техніки та створеної завдяки їй віртуальної реальності на самоактуалізацію тинейджерів.

Виклад основного матеріалу

Перш ніж говорити про вплив комп'ютерної техніки і насамперед «віртуальної реальності» на процес самоактуалізації тинейджерів, варто зосередити свою увагу на розумінні змістовного навантаження поняття «самоактуалізація». Як відомо, своє концептуальне оформлення воно отримало у творчості К. Гольдштейна, який доводив, що головним рушієм людського

АНТРОПОЛОГІЧНІ ШУКАННЯ

організму є прагнення максимально повно актуалізувати закладені в ньому можливості, здібності, тобто свою «природу». Ідею самоактуалізації як єдиної потреби живого організму, К. Гольдштейн протиставляє утвердженню багатьох так званих «приватних потреб». Останні, на його думку, не мають ніякого сенсу хоча б тому, що самоактуалізація, як домінуюча потреба людського організму реалізується крізь призму реалізації так званих «приватних потреб». При цьому, К. Гольдштейн визнає, що прагнення до самоактуалізації якимось однією потреби може домінувати настільки, що організмом рухатиме переважно вона одна, тим самим створюючи ілюзію існування окремих ізольованих потреб.

Розглядаючи процес самоактуалізації природних задатків людини, К. Гольдштейн у ранніх роботах обґрунтовував існування неминучого конфлікту з силами зовнішнього оточення. «Самоактуалізація одного індивіда, - писав він, - може досягатися лише за рахунок певної поступки з боку іншого, і кожен змушений вимагати від інших цієї поступки. Тому між людьми немає встановленої гармонії» [5, с.203-204]. Однак, у більш пізніх його роботах навколишній світ перестає розглядатися ним лише як джерело перешкод для самоактуалізації, а навпаки, отримує позитивне тлумачення, оскільки «Самореалізація <...> у наявності, коли індивід здатний виконати те, що вимагає від нього світ» [6, с.181]. Фактично, мова в даному випадку йде про зміну біологічної самоактуалізації на сутнісну реалізацію людини. Існування індивіда ототожнюється з реалізацією його сутності (intrinsic nature), яка розкривається лише у відношенні і в єдності з іншими. В свою чергу, неможливість такої самореалізації постає одночасно як причина і як наслідок душевних недуг. «Хвороба, - на думку К. Гольдштейна, - виступає як втрата або ослаблення <...> цінності самореалізації» [6, с.183].

Незважаючи на те, що у пізніх роботах К. Гольдштейн починає розглядати інших людей не в якості перешкод, а в якості необхідної умови самореалізації індивіда, провідне значення у його концепції й надалі надається біологічним аспектам самоактуалізації. Ця ідея отримала свій подальший розвиток у працях К. Роджерса, який розумів актуалізацію, як властиве всім живим організмам «... прагнення до зростання,

розвитку, дозрівання, тенденцію проявляти і активізувати всі здатності організму в тій мірі, в якій ця активізація сприяє розвитку організму або особистості (self)» [16, с.140]. Розкиваючи зміст самоактуалізації, К. Роджерс не обмежується суто вітальними потребами людського організму (потреба в їжі, воді, сні тощо), а розглядає її більш широко. На його думку, самоактуалізація - це «розвиток у формі зростання, підвищення ефективності зусиль за рахунок використання знарядь. Воно включає прагнення до нових вражень заради них самих, яке виразно видно вже у немовляти. Воно включає експансію (enhancement) і диференціацію організму шляхом розмноження. Це прагнення до автономії, до посилення контролю над подіями» [9, с.22].

Позірною спорідненістю поглядів К. Гольдштейна та К. Роджерса все ж не дає підстав для їх повного ототожнення. На відміну від К. Гольдштейна, К. Роджерс підкреслює принципову несумісність напрямів актуалізації організму та особистості. Головна причина цього, на думку вченого, полягає в неадекватному соціальному середовищі, яке формує особистість, розвиваючи універсальну здатність людини до символізації у відриві від вродженого прагнення до актуалізації організму. У цьому випадку порушується «вітальна гармонія» і цілісність індивідуума [8].

Дистанціюючись від аналізу та оціночних характеристик запропонованих у працях К. Гольдштейна та К. Роджерса концептів «самоактуалізації», наразі зосередимося лише на особливостях її тлумачення. По-перше, привертає увагу той факт, що поняття «самоактуалізація» межує з поняттям «актуалізація», які, на наш погляд, ототожнювати не варто. Актуалізація, як слушно підкреслив К. Роджерс, - це природний розвиток будь-якого живого організму, який найповніше реалізується у найбільш сприятливих умовах. В свою чергу, самоактуалізація - явище притаманне лише людині, процес становлення якої супроводжується тісною взаємодією природних потенцій, що можуть реалізуватися лише в соціальному середовищі. Зважаючи на це, немає потреби сперечатися з К. Роджерсом в тому, що самоактуалізація призводить до порушення «вітальної гармонії». Адже, людина - це не тільки живий організм, від народження в ній закладені можливості завдяки яким вона стає органічною частиною

АНТРОПОЛОГІЧНІ ШУКАННЯ

соціального середовища та формує своє власне відношення до світу.

Зроблені нами зауваження, дають всі підстави сумніватися у правомірності запропонованої А. Маслоу ієрархії потреб, як основи людської мотивації [20]. На наш погляд, вітальні потреби людського організму, хоча й виступають важливим чинником розвитку людського організму, однак не мають нічого спільного з людською самоактуалізацією. Більше того, сам А. Маслоу, аналізуючи особливості людей, що самоактуалізуються підкреслював соціальний характер тих особливостей, які відрізняють їх від інших людей [20]. При цьому, як цілком справедливо зауважує С.А. Маклеод, коли йдеться про самоактуалізацію, А. Маслоу веде мову не стільки про утвердження життя людської особи, завдяки реалізації її вітальних потреб, як про прагнення реалізувати свій соціальний потенціал [20].

Поточення С.А. Маклеод щодо соціального змісту самоактуалізації, на наш погляд, вкрай важливі, і не лише у випадку коли мова йде про самоактуалізацію дорослої людини, або ж підприємця, але насамперед тоді, коли йдеться про самоактуалізацію підлітків. Адже, в такому випадку, поняття самоактуалізація, або ж реалізація власних соціальних потенцій, більш тісно межує з поняттям актуалізація, яке в даному випадку межує із забезпеченням вітальних потреб та відповідними природними змінами людського організму.

При такому підході, на наш погляд, більш зрозумілими видаються зауваги К. Гольштейна та К. Роджерса щодо змісту самоактуалізації, що розглядається як розвиток вродженого потенціалу, специфічних людських властивостей і характеристик, які лише у сприятливих соціальних умовах переходять в актуальну форму. Фактично, мова в даному випадку йде не про особистісний розвиток в цілому, а лише про актуалізацію окремої частини «біологічного» потенціалу людини. Такий підхід до розуміння самоактуалізації особистості може мати значний пояснювальний потенціал у відношенні до питання про особливості самоактуалізації тінейджерів. Адже, сьогодні ні в кого не викликає сумніву, що психічні особливості підлітків обумовлені особливостями розвитку їх організму. Показовими в цьому відношенні можуть стати зауваження Ф. Райс та К. Долджин, які, розкриваючи особливості

фізіологічних змін тінейджерів, підкреслюють високий рівень невдоволення підлітків власним тілом. Зумовлені біологічними особливостями розвитку організму зміни, в силу запропонованих у ЗМІ соціальними стандартами краси, формуючи почуття невдоволення та невпевненості. Їх нівеляція забезпечується завдяки симуляції, що максимально повно досягається у штучно створеній віртуальній реальності. В межах останньої відносини між людьми та зовнішнім світом реалізується виключно за допомогою образів (аватарів), які не мають відповідних референтів у реальності [3].

В цілому погоджуючись з висновками американський дослідників щодо важливості фізіологічного розвитку підлітків в процесі їх самоактуалізації, все ж хотілось б зробити ряд суттєвих уточнень. Зокрема, наведений нами приклад, досить повно розкриває амбівалентність самоактуалізації, яка найбільш гостро проявляється в підлітковому віці. З одного боку, мова йде фізіологічні зміни підлітків - природно закладену потенцію трансформуватися в особин чоловічої та жіночої статі. А з іншого боку, виявляється й прямо протилежний процес, зокрема: становлення підлітків - це не тільки становлення особин, це становлення людини, яке реалізується крізь призму соціального досвіду та соціальних зразків та стандартів. Відповідно, відношення до себе завжди обумовлене тими зразками, що пропонує соціальне середовище та рівнем сформованості світогляду. У випадку, коли йдеться про дорослу людину й тим паче особистість, питання відношення до соціальних зразків перетворюється на другорядне, оскільки маючи розвинений світогляд, людина має творче відношення до світу, а відтак здатна перетворювати і себе (в тому числі і тіло), і відношення до себе, і соціальні зразки та ідеали. Що стосується підлітків, то тут ситуація значно складніша, оскільки їх актуалізація здійснюється в системі наперед заданих зразків та ідеалів, що продиктовані чітко визначеним соціальним середовищем - ЗМІ, родина, школа, формальні та неформальні об'єднання підлітків тощо, яке, на наш погляд, і зумовлює підліткову фрустрацію.

Іншими словами, підлітковий вік є чутливим для сприйняття соціального досвіду та соціальним стандартів. Відповідно, коли йдеться про самоактуалізацію тінейджерів, то тут маємо два зрізи проблеми: з одного боку, ак-

АНТРОПОЛОГІЧНІ ШУКАННЯ

туалізацію «природних» здібностей, а з іншого - відповідні останній наперед задані ідеали та зразки, сприйняття яких обумовлене рівнем розвитку світогляду підлітків. Пошук найсприятливішого середовища для їх об'єктивації та, в силу кардинальних відмінностей сприйняття світу дорослими та дітьми, подолання внутрішнього конфлікту з дійсністю в сучасних соціокультурних умовах, може зумовлювати відхід в простір «віртуальної реальності» у всьому різноманітті її тлумачення (і як штучно створена реальність, і як символічна реальність, що немає референта в дійсності (симуляція), і як симулякр тощо). Постаючи штучно сконструйований феноменом, «віртуальна реальність» пропонує, хоча й позірну, але свободу вибору та різноманіття соціальних зразків, які продукуються відмінними смисловими віртуальними світами та, в межах цієї відносної свободи, варіативність конструювання власного «Я». Крім того, віртуальна реальність може виступати важливим компенсаторним засобом нівеляції світоглядного протиріччя підлітків та дорослих, або ж підлітків з відмінними соціальними зразками, й повністю реалізувати їх потребу в повноцінному спілкуванні та самоактуалізації.

Позірний оптимізм вище вказаного припущення зустрічається із суттєвими засторогами багатьох сучасних психологів, які акцентують увагу насамперед на негативному впливі «віртуальної реальності» на становлення тінейджерів. Адже, як зауважує Д. Макміл, віртуальна реальність забезпечує можливість миттєвого задоволення первинного імпульсу, крім того, віртуальна гра, досить часто заповнює внутрішню пустоту за рахунок формування віртуальних соціальних спільнот [21]. В межах останніх, молоді люди, частіше за все почуваються вкрай комфортно, вони не потребують витрати додаткових зусиль на формування власного соціального Я.

Правомірність висновків Д. Макміла не викликає жодних сумнівів. Дійсно, самоактуалізація підлітків, що відбувається виключно в соціальному середовищі, може значно полегшуватися завдяки віртуальній реальності. Разом з тим, формування простору «свого» із наперед заданими правилами, часто призводить до суспільної дезінтеграції [21]. Крім того, дуже часто діти, які мають можливість і потребу використовувати засоби ІТ технологій в

процесі навчання, можуть досить швидко знаходити інформацію, однак, коли мова йде про значимість цієї інформації, вони відчувають значну проблему [19].

Зосереджений переважно на емпіричних дослідженнях зарубіжний інтелектуальний дискурс, як правило акцентує увагу на проблемах, з якими зустрічаються діти та підлітки в процесі інформатизації та комп'ютеризації освіти. Разом з тим, тут відчувається глибокий дефіцит праць присвячених дослідженню філософських підвалин тих проблем, з якими стикають молоді люди в процесі навчання. Констатуючи зміни, які відбуваються в суспільстві та психічному досвіді людей, вони повністю ігнорують той світоглядний фундамент, який напрацювало людство в процесі свого становлення.

Зокрема, коли мова йде про самоактуалізацію людини, й зокрема, підлітків, не можна ігнорувати того, що вона завжди здійснюється у відповідності з віковими особливостями розвитку психіки. Для пояснення цього аспекту проблеми показовими можуть стати зауваження Д. Овсянико-Куликовського, який доводив, що головною характеристикою сучасного йому рівня розвитку психіки людини, є наявність психічного розриву розуму та почуттів. Розглянувши це припущення крізь призму, запропонованих у передмові до «Феноменології духу» теоретико-методологічних зауваг Г. Гегеля про те, що кожна людина в процесі свого розвитку проходить усі стадії людського розвитку, маємо всі підстави припускати, що у тінейджерів цей розрив не тільки проявляється гостріше, але й набуває більш важливого значення. Головну роль в процесі їх самоактуалізації відіграє саме сфера чуттєвості, як мінімум в силу того, що становлення особистості розпочинається в результаті порушення рівноваги її чуттів [2, с.6].

Підкреслюючи домінуюче значення чуттєвості та почуттів у процесі самоактуалізації тінейджерів, варто звернути увагу на своєрідність чуттєвості, яка, як зазначає Д. Овсянико-Куликовський, завжди передбачає забарвлення (наприклад, приємно чи неприємно) - вона завжди індивідуальна та вкрай суб'єктивна. При цього рівень проявів цього забарвлення теж може значно різнитися, хоча б силу того, що в одних вона зумовлює одні почуття та асоціації а в інших - з інші, або ж доповнюється якимось нюансами. Так відбуваєть-

АНТРОПОЛОГІЧНІ ШУКАННЯ

ся завжди, що повністю підтверджують спостереження переживання почуття любові, гніву або відрази різними людьми. В силу того, що почуття завжди тісно пов'язані з емоціями індивіда, Д. Овсянико-Куликовський відносить їх до егоїстичних проявів людської психіки. При чому, чим яскравіше виявляються почуття, тим яскравіше виявляється ця егоїстичність.

Поряд з вказаним, Д. Овсянико-Куликовський акцентує увагу на тому, що почуття та чуттєвість в цілому є тим первинним матеріалом, на якому з плином часу починає формуватися думка. Саме тому, перші думки завжди мають емоційне забарвлення, яке в процесі розвитку думки поступово нівелюється. Одним із найголовніших висновків дослідника, в контексті нашого дослідження, є зауваження щодо принципової відмінності емоційного забарвлення чуттєвості у дорослого та дітей [2, с.8-9].

Зроблені нами попередні зауваження щодо особливостей розвитку особистості дають всі підстави стверджувати, що тінейджери з притаманним їм розвитку психіки високим рівнем егоїстичності, ще не мають емоційно незабарвленої думки, а відтак не мають і світогляду у повності усіх його структурних компонентів - світовідчуття, світосприйняття, світорозуміння. Не вміння, аналізувати широко представлену засобами ІТ технологій інформацію, це один із перших сигналів про те, що молодь, яка соціалізується за допомогою віртуальної реальності, втрачає навичок світорозуміння, через нездатність адаптуватися до невизначених однозначно правил реального життя [21], в результаті чого притуплюється й розвиток світогляду.

Крім того, у тінейджерів чітко проявляється прискорення фізіологічного розвитку, обумовлене змінами гормонального фону організму, що, в свою чергу, зумовлює ріст цікавості до власного тіла та статевої ідентифікації. Фактично, в даному випадку мова йде про те, що самоактуалізація тінейджерів відповідно до особливостей їх «природи» має відбуватися у двох напрямках - як біологічного організму та як особистості. При цьому, зважаючи на зауваження Ф. Райс та К. Долджин, є всі підстави стверджувати цілковиту взаємообумовленість цих двох видів розвитку у тінейджерів. Адже, цілком очевидно, що актуалізація нових можливостей тіла здійснюється крізь призму

відповідності соціокультурним стандартам. При чому, саме невідповідність останнім зумовлює занурення у «віртуальну реальність» та формування бажаного образу «я».

Поширений у підлітковому віці «вихід» у створену комп'ютерними технологіями «віртуальну реальність», поряд з вказаними (компенсаторною, нарративною, сигніфікативною) функціями, має й ряд негативних впливів на підлітків. Зокрема, як зауважує Н. Чудова, відхід у віртуальну реальність більш притаманний людям з низькою самооцінкою. Остання, як показали Ф. Райс та К. Долджин, у підлітковому віці, значною мірою обумовлена особливостями розвитку людського організму, невідповідність якої особистісним очікуванням, зумовлює пригнічення й особистісної самоактуалізації, в результаті низької самооцінки [3].

У прагненні подолати фрустрацію, тінейджери вдаються до створення «віртуальних світів» з бажаними «віртуальними Я», тим самим симулюючи реальність. В результаті, спочатку може сформуватися почуття задоволення завдяки компенсації тих якостей, яких не вистачає в дійсності [12, с.92]. Однак, позитивна компенсація браку спілкування, який став результатом невдоволення власним тілом, лише поглиблює розрив з реальністю в силу деградації ще несформованих комунікативних навичок [4

<<http://www.psychology.ru/internet/ecology/07.stm>>]. В результаті, у підлітків може деформуватися розвиток світогляду (відношення «Я - світ»), що, безумовно, визначатиме й особливості розуміння ними як власного «Я» так і місця в світі, сприяючи формуванню залежності від комфортної зони віртуальної реальності та антисоціальних настроїв [10].

Підкреслений «вихід» у світ симуляції [22, с.92] та віртуальної реальності розмиває межі реального та вигаданого [11], а тому може компенсувати обумовлену різними чинниками фрустрацію тінейджерів. Разом з тим, цілком очевидно, що зумовлена природним розвитком організму потреба самоактуалізації починає гальмуватися. Адже, як зазначав, А. Маслоу, особистісна самоактуалізація виявляється насамперед у прийнятті людиною себе (та іншого) такою, якою вона є насправді, без штучних захисних форм поведінки чи неприйняття такої поведінки з боку інших. Крім того, самоактуалізація передбачає високий рівень демо-

АНТРОПОЛОГІЧНІ ШУКАННЯ

кратизації відносин з іншими людьми та високу здатність до навчання [7, с.20]. При цьому, як зауважує С.А. Маклеод, головна увага приділяється соціальним, а не біологічним, як у тинейджерів характеристикам [20].

Схарактеризована нами програма поведінки тинейджерів дає підстави стверджувати, що у межах запропонованої А. Маслоу парадигми самоактуалізації, підлітки не належать до кола осіб, що знаходяться в процесі особистісної самоактуалізації. Це обумовлено тим, що виявлені вченим риси самоактуалізуючихся людей не мають ніякого значення доти, доки не втраять свій сенс класичні протиріччя: почуттів і розуму, самості й альтруїзму, духовності й чуттєвості, обов'язку й насолоди тощо [7, с.178-179]. В свою чергу, поведінка підлітків, в силу високого розвитку чуттєвої та емоційної сфери, ґрунтується саме на вказаних протиріччях. Останні виявляються в силу нерозвиненості особистості, яка, як доводив Д. Овсянико-Куликовський, з'являється у той момент, коли зникає чітко виражене протиріччя сфери чуттєвості та розуму. В цей момент починає формуватися особистість, яку вчений розглядає як «кінцевий результат психологічної переробки індивіда силами поступово прогресуючої громадськості» [2, с.21]. Особистість, на відміну від індивіда, маючи силу протиставити себе спільноті, все ж чітко розуміє, що своє місце в суспільній організації [2, с.21]. Іншими словами, особистість - це продукт цивілізації.

Користуючись теоретико-методологічними засновками Д. Овсянико-Куликовського та рядом зауваг А. Маслоу, маємо всі підстави стверджувати, що тинейджери постають як до-особистісні індивіди, що знаходяться в процесі становлення та отримання цивілізаційного досвіду людства. Виходячи з цього, є всі підстави вважати, що самоактуалізація підлітків - це не особистісна самоактуалізація, а актуалізація природних здібностей і задатків, які можуть розвиватися лише в людському середовищі. Відповідно, вихід у віртуальний світ, зумовлений формуванням віртуального «Я» постає не просто як симуляція, а як процес гальмування природного розвитку організму. В результаті, примальовується не тільки актуалізація природних задатків, але й розвиток особистості.

Наукова новизна

Експліковано концептуальне філософське

ядро дослідження впливу віртуальної реальності на самоактуалізацію тинейджерів та доведено, що розвиток психіки тинейджерів хоч і корелює з розвитком людської психіки загалом, однак має власну специфіку - обумовлений виразними фізіологічними змінами розвиток когнітивних здібностей підлітків, має високий рівень емоційного навантаження і відбувається виключно під соціально зумовлених зразків та стандартів, що засвідчує відсутність чітко сформованої програми Я та, відповідно, відношення «Я - світ». На цьому тлі обґрунтовано доцільність розмежування таких понять як «актуалізація» та «самоактуалізації» при дослідженні особливостей розвитку тинейджерів - їх природні потенції реалізуються, як правило, під впливом зовнішніх чинників - родини, друзів, освітніх закладів того і не мають свідомого та визначеного напрямку розвитку. На цьому тлі виявлено ситуативний та тимчасовий характер позитивних функцій віртуальної реальності, яка компенсуючи ряд соціальних потреб молодшої людини, сприяє консервації його світоглядного розвитку, що на рівні особистості виявляється у вигляді світорозуміння.

Висновки

Об'єктивне та неупереджене вивчення процесу самоактуалізації тинейджерів вимагає однозначного використання понятійного апарату дослідження й, зокрема, поняття «самоактуалізація» та змістовного близького йому поняття «актуалізація». Підкреслено, що останнє варто використовувати тоді, коли йдеться про розвиток живого організму в цілому, в той час як поняття «самоактуалізація» використовується виключно тоді, коли мова йде про саморозвиток людини та формування її соціальних якостей. Останній, незважаючи на обумовленість соціальним середовищем, постає не стільки сформованим свідомо та цілеспрямовано соціальним конструктом, як результатом органічного розвитку природних потенцій людини у соціально сприятливому середовищі.

Експлікація основних колізій психічного розвитку особистості, дає можливість розглядати особливості самоактуалізації тинейджерів. Остання обумовлена актуалізацією природних (біологічних) потенцій людини, які реалізуються в контексті соціальних зразків та стандартів. Виразні фізіологічні та породжені ними зміни когнітивних здібностей підлітків, в силу

АНТРОПОЛОГІЧНІ ШУКАННЯ

домінування чуттєво-емоційної сфери в процесі пізнання світу, не дають підстав говорити про самоактуалізацію особистості, оскільки остання існує в цей час лише у рудиментарній формі. Її реалізація можлива лише у випадку органічно-

го включення підлітків у реальні соціокультурні процеси, в той час як їх симуляція у віртуальному світі може призводити до гальмування розвитку особистості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Афанасьева, В. В. Homo Virtualis: психологические характеристики / В. В. Афанасьева // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Философия. Психология. Педагогика. – 2010. – Т. 10, №2. – С. 59–64
2. Баева, Л. В. E-homo sapiens: виртуальный микрокосм и глобальная среда обитания / Л. В. Баева, И. Ю. Алексеева // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2014. – №1. – С. 86–97.
3. Вершинская, О. Н. Социокультурные аспекты электронного развития / О. Н. Вершинская // Информационное общество. – 2013. – Вып. 4. – С. 12–21.
4. Власенко Ф. П. Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда / Ф. П. Власенко // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. – 2014. – Вып. 56. – С. 208–217.
5. Овсяннико-Куликовский, Д. Н. Введение в ненаписанную книгу по психологии умственного творчества (научно-философского и художественного) / Д. Н. Овсяннико-Куликовский // Овсяннико-Куликовский Д. Н. Психология мысли и чувства. Художественное творчество. Основы ведаизма / Д. Н. Овсяннико-Куликовский. – Санкт-Петербург : Изд. т-ва «Общественная польза», 1909. – С.5–41.
6. Прокудин, Д. Е. Проблемы социокультурной адаптации в пространстве компьютерных игр / Д. Е. Прокудин // Информационное общество. – 2013. – Вып. 5. – С. 59–66.
7. Райс, Ф. Психология подросткового и юношеского возраста [Электронный ресурс] / Ф. Райс, К. Долджин. – Режим доступа: http://www.e-reading.club/bookreader.php/1025802/Rays_-_Psihologiya_podrostkovogo_i_yunosheskogo_vozrasta.html. – Назва з екрана. – Перевірено : 07.06.2016.
8. Чудова, Н. В. Особенности образа Я «жителя» интернета / Н. В. Чудова // Психологические аспекты деятельности человека в Интернет-среде : тез. 2-й Российской конференции по экологической психологии (12.04.-14.04.2000). – Москва: Эксплицентр РОСС, 2000. – С.269–270.
9. Beheshti, J. Teens, virtual environments and information literacy / Jamshid Beheshti // Bulletin of the American Society for Information Science and Technology. – 2012. – Vol. 38. – Iss. 3. – P. 54–57. doi : 10.1002/bult.2012.1720380313.
10. Goldstein, K. Health as value / K. Goldstein // Maslow A. H. New knowledge in human values / A. H. Maslow. – New York : Harperand Brothers, 1959. – P. 178–188.
11. Goldstein, K. Human nature in the light of psychopathology / K. Goldstein. – Cambridge: Harvard University Press, 1940. – P. 258. doi: 10.4159/harvard.9780674492103.
12. Koltko-Rivera, M. E. The Potential Societal Impact of Virtual Reality [Електронний ресурс] / M. E. Koltko-Rivera // Advances in virtual environments technology: Musings on design, evaluation, and applications. – 2005. – Режим доступу: http://ww3.haverford.edu/psychology/ddavis/psych214/koltko-rivera_2005_VR-rev.pdf. – Назва з екрана. – Перевірено : 07.06.2016.
13. Maslow, A. H. Motivation and Personality. 2nd cd. / A. H. Maslow. – New York : Harper and Row, 1970. – 336 p.
14. McLeod, S. Maslow's Hierarchy of Needs [Електронний ресурс] / S. McLeod. – 2007 – Режим доступу: <http://www.simplypsychology.org/maslow.html>. – Назва з екрана. – Перевірено : 07.06.2016.
15. McMeel, D. Unstable Building: virtual environments and real relevance / D. McMeel, J. Cockram // ITcon. – 2011. – Vol. 16. – P. 231–242.
16. Mobile ICT support for construction process improvement / S. Bowden, A. Dorr, T. Thrope, C. Anumba // Automation in Construction. – 2006. – Vol. 15. – Iss. 5. – P. 664–676. doi: 10.1016/j.autcon.2005.08.004.
17. Passig, D. The impact of Virtual Reality on the awareness of teenagers to social and emotional experiences of immigrant classmates / D. Passig, S. Eden, M. Heled // Education and Information Technologies. – 2007. – Vol. 12. – Iss. 4. – P. 267–280. doi: 10.1007/s10639-007-9031-y.
18. Rogers, C. R. A humanistic conception of man / C. R. Rogers // Science and human affairs. – Palo Alto : Science and Behavior Books, 1965. – P. 18 – 31.
19. Rogers, C. R. The actualizing tendency in relation to «motives» and to consciousness / C. R. Rogers // Nebraska symposium on motivation. –

АНТРОПОЛОГІЧНІ ШУКАННЯ

- Lincoln : University of Nebraska Press, 1963. – Vol. 11.– P. 1–24.
20. Rogers, C. R. Towards a theory of creativity / C. R. Rogers // Creativity. – Harmondsworth : Penguin, 1970. – P. 137–151.
21. Schmidt, E. The New Digital Age: Reshaping the Future of People, Nations and Business / E. Schmidt, J. Cohen. – London : John Murray, 2013 – 315 p.
22. Virtual reality for the built environment: a critical review of recent advances / M. J. Kim, X. Wang, Love P. ED. at all // ITcon. – 2013. – Vol. 18. – P. 279–305.

С. В. СТОРОЖУК^{1*}, И. Н. ГОЯН^{2*}

^{1*}Национальный университет биоресурсов и природопользования Украины (Киев, Украина), эл. почта sveta0101@ukr.net, ORCID 0000-0002-7947-6268

^{2*}Прикарпатский национальный университет имени Василия Стефаника (Ивано-Франковск, Украина), эл. почта ivi1970@mail.ru, ORCID 0000-0003-2548-0488

ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА САМОАКТУАЛИЗАЦИЮ ТИНЭЙДЖЕРОВ: АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

Цель. Механизация и информатизация современного социума, обуславливает кардинальные изменения в формах и методах обучения. Их своеобразие заключается в привлечении компьютерной техники и интернета в сферу образования, вызывая формирование крайне полярных социальных оценок их влияния на гармоничное развитие детей и подростков, возможности самоактуализации природных потенций подростков, сознание которых достаточно часто балансируют на грани реального и виртуальных миров. **Методология** исследования обусловлена междисциплинарным подходом, который предусматривает использование не только таких общенаучных методов как анализ, синтез и обобщение, но и метода сравнительного анализа и аналогии, которые использовались для решения конкретных исследовательских задач, связанных с исследованием влияния компьютерной техники и созданной благодаря ей виртуальной реальности на самоактуализацию тинэйджеров. **Научная новизна** работы заключается в экспликации концептуального философского ядра для исследования влияния виртуальной реальности на самоактуализацию тинэйджеров и обосновании целесообразности разграничения таких понятий как «актуализация» и «самоактуализации» при исследовании особенностей развития тинэйджеров. Такой подход обеспечивает теоретическое обоснование основных коллизий становления личности в подростковом возрасте и однозначно демонстрирует те угрозы, которые несет виртуальная реальность в процессе становления личности и развития человечества. **Выводы.** В силу высокого уровня эмоциональной нагрузки мировосприятия тинэйджеров, нет оснований говорить о том, что они находятся на уровне самоактуализации личности. Последняя возможна лишь в случае органичного включения подростков в реальные социокультурные процессы, в то время как их симуляция в виртуальном мире может приводить к торможению развития личности.

Ключевые слова: актуализация; самоактуализация; виртуальная реальность; симуляция; личность; мировоззрение

S. V. STOROZHUK^{1*}, Y. N. GOYAN^{2*}

^{1*}National University of Life and Environmental Sciences of Ukraine (Kiev, Ukraine), e-mail sveta0101@ukr.net, ORCID 0000-0002-7947-6268

^{2*}Vasyl Stefanik Precarpathian National University (Ivano-Frankovsk, Ukraine), e-mail ivi1970@mail.ru, ORCID 0000-0003-2548-0488

THE IMPACT OF VIRTUAL REALITY ON SELF-ACTUALIZATION OF TEENAGERS: ANTHROPOLOGICAL DIMENSION

Purpose. Mechanization and computerization of modern society causes dramatic changes in the forms and methods of teaching. Their uniqueness lies in bringing computer technology and the Internet for education, causing formation of extreme polar social assessments of their impact on the harmonious development of children and adolescents, on possibility of self-actualization of natural potentials of teenagers whose minds are often on the brink of real and virtual worlds. **Methodology** is caused by interdisciplinary approach, involving not only the use of

АНТРОПОЛОГІЧНІ ШУКАННЯ

scientific methods such as analysis, synthesis and generalization, but also the methods of comparative analysis and analogies which were used to solve specific research problems related to the study of influence of computer technology and created through it virtual reality on self-actualization of teenagers. **Originality** lays in the explication of conceptual philosophical core to study the impact of virtual reality on self-actualization of teenagers and to prove possibility of differentiation of such concepts as "actualization" and "self-actualization" for the study of specific features of teenagers' development. Such the approach provides a theoretical justification of major conflicts of personality development in adolescence and clearly demonstrates the threats that virtual reality brings to the process of person formation and development of mankind. **Conclusions.** Due to high levels of emotional stress in teenagers' worldview, there is no evidence to suggest that they are at the level of self-actualization. The latter is possible only in the case of organic inclusion of adolescents in real socio-cultural processes, while their simulation in the virtual world can lead to inhibition of personality development.

Key words: actualization; self-actualization; virtual reality; simulation; personality; world outlook

REFERENCES

1. Afanasyeva V.V. Homo Virtualis: psikhologicheskiye kharakteristiki [Homo Virtualis: psychological characteristics]. *Izvestiya Saratovskogo universiteta. Novaya seriya. Seriya: Filosofiya. Psihologiya. Pedagogika – Proceedings of Saratov University. New Series. Series: Philosophy, Psychology, Pedagogy*, 2010, vol. 10, no. 2, pp. 59-64. Available at: <http://cyberleninka.ru/article/n/homo-virtualis-psikhologicheskie-harakteristiki>.
2. Bayeva L.V., Alekseyeva I.Yu. E-homo sapiens: virtualnyiy mikrokosm i globalnaya sreda obitaniya [E-homo sapiens: Virtual microcosm and the global habitat]. *Filosofskiye problemy informatsionnykh tekhnologiy i kiberprostranstva – Philosophical problems of information technologies and cyberspace*, 2014, no. 1, pp. 86-97.
3. Vershinskaya O.N. Sotsiokulturnyye aspekty elektronnoy razvitiya [Social and cultural aspects of the e-Development]. *Informatsionnoye obshchestvo – Information Society*, 2013, issue 4, pp. 12-21.
4. Vlasenko F.P. Virtualna realnost yak prostir sotsializatsii indyvida [Virtual reality as a space of socialization of the individual]. *Humanitarniy visnyk Zaporizkoi derzhavnoi inzhenernoi akademii [Humanitarian Bulletin of Zaporizhzhia State Engineering Academy]*, 2014, issue 56, pp. 208-217.
5. Ovsyaniko-Kulikovskiy D.N. Vvedeniye v nenapisannuyu knigu po psihologii umstvennogo tvorchestva (nauchno-filosofskogo i hudozhestvennogo). *Psihologiya mysl'i i chuvstva. Khudozhestvennoye tvorchestvo. Osnovniye vedaizma* (Introduction to the unwritten book on mental psychology of creativity (scientific, philosophical and artistic. Psychology of thoughts and feelings. Artistic creation. Fundamentals of Vedaism). Saint Petersburg, Obschestvennaya polza Publ., 1909, pp. 5-41.
6. Prokudin D.Ye. Problemy sotsiokulturnoy adaptatsii v prostranstve kompyuternykh igr [Issues of socio-cultural adaptation in the space of computer games]. *Informatsionnoye obshchestvo – Information Society*, 2013, vol. 5, pp. 59-66.
7. Rays F., Doldzhin K. *Psihologiya podrostkovogo i yunosheskogo vozrasta* (Psychology of adolescence and youth). Available at: URL: http://www.e-reading.club/bookreader.php/1025802/Rays_-_Psihologiya_podrostkovogo_i_yunosheskogo_vozrasta.html. (Accessed 7 June 2016).
8. Chudova N.V. Osobennosti obraza Ya «zhitel'ya» interneta [Features of an image I «resident» of the Internet]. *Tezisy 2-oy Rossiyskoy konferentsii po ekologicheskoy psihologii «Psikhologicheskiye aspekty deyatel'nosti cheloveka v Internet-srede»* [2nd Russian Conference on Ecological Psychology «Psychological aspects of human activity in the Internet environment»]. Moscow, 2000, pp. 269-270.
9. Beheshti J. Teens, virtual environments and information literacy. *Bulletin of the American Society for Information Science and Technology*, 2012, vol. 38, issue 3, pp.54-57. doi: 10.1002/bult.2012.1720380313.
10. Goldstein K., Maslow A.H. Health as value. New knowledge in human values. New York, Harper and Brothers Publ., 1959. pp. 178-188.
11. Goldstein K. Human nature in the light of psychopathology. Cambridge, Harvard University Press Publ., 1940. 258 p. doi: 10.4159/harvard.9780674492103.
12. Koltko-Rivera M.E. The Potential Societal Impact of Virtual Reality. *Advances in virtual environments technology: Musings on design, evaluation, and applications*, 2005, no. 9. Available at: http://www3.haverford.edu/psychology/ddavis/psych214/koltko-rivera_2005_VR-rev.pdf. (Accessed 7 June 2016).
13. Maslow A.H. Motivation and Personality. 2nd ed. New York, Harper and Row Publ., 1970. 336 p.
14. McLeod S. Maslow's Hierarchy of Needs, 2007. Available at: <http://www.simplypsychology.org/maslow.html> (Accessed 7 June 2016).
15. McMeel D., Cockeram J. Unstable Building: virtual environments and real relevance, *ITcon*, 2011, vol. 16, pp. 231-242.

АНТРОПОЛОГІЧНІ ШУКАННЯ

16. Bowden S., Dorr A., Thrope T., Anumba C. Mobile ICT support for construction process improvement. *Automation in Construction*
17. , 2006, vol. 15, pp. 664-676. doi: 10.1016/j.autcon.2005.08.004.
18. Passig D., Eden S, Heled M., Passig D. The impact of Virtual Reality on the awareness of teenagers to social and emotional experiences of immigrant classmates. *Education and Information Technologies*, 2007, vol. 12, issue 4, pp 267-280. doi: 10.1007/s10639-007-9031-y.
19. Rogers C.R. A humanistic conception of man. Science and human affairs. Palo Alto, Science and Behavior Books Publ., 1965. pp. 18-31.
20. Rogers C.R. The actualizing tendency in relation to «motives» and to consciousness. Nebraska symposium on motivation. Lincoln, 1963, vol. 11, pp. 1-24.
21. Rogers C.R. Towards a theory of creativity. Creativity. Harmondsworth, Penguin Publ., 1970. pp. 137-151.
22. Schmidt E., Cohen J. The New Digital Age: Reshaping the Future of People, Nations and Business. London, John MurrayPubl., 2013. 315 p.
23. Kim M.J., Wang X., Love P., Li H., Kang S.C. Virtual reality for the built environment: a critical review of recent advances. *ITcon*, 2013, vol. 18, pp. 279-305.

Стаття рекомендована до публікації д. філос. н., проф. В. В. Хмілем (Україна)

Надійшла до редколегії 21.03.2016

Прийнята до друку 10.06.2016