

НОВІ РОЛІ ЛЮДИНИ НА ТЛІ СУЧАСНОГО ПРОСТОРУ ЕКРАНА

Мищенко

Марина Олексіївна

кандидат юридичних наук,
Інститут культурології
Національної академії
мистецтв України, Київ
mishchenko_m@ukr.net

Мищенко

Марина Алексеевна

кандидат юридических наук,
Інститут культурології
Національної академії
искусств України, Київ
mishchenko_m@ukr.net

Maryna Mishchenko

Ph.D. in Law, Institute
for Cultural Research, National
Academy of Arts of Ukraine, Kyiv
mishchenko_m@ukr.net

Анотація. У статті досліджено проблематику, пов'язану з визначенням змісту та сутності ролі, здійсненням класифікації найбільш типових ролей, які людина обирає для себе в межах віртуального простору екрана. З'ясовано, що з огляду на різні тлумачення змісту поняття «роль», для потреб даного дослідження його варто розглядати більш узагальнено як сукупність оприявлених за допомогою екранних технологій проявів власного «Я» залежно від потреб, інтересів та індивідуальних особливостей конкретної особи. Наголошено на тому, що є підстави вести мову про окремий тип суспільної формації, яка існує у межах віртуального простору екрану, має розгалужену й чітко налагоджену систему, надає широкі можливості для взаємодії, але разом із цим дозволяє на власний розсуд змінювати міру заглибленості персони в процеси індивідуальної та міжгрупової комунікації. Визначено й аргументовано, що під час формування типології соціальних ролей людини в межах віртуального простору екрану, варто враховувати певні критерії: мету, яку людина переслідує, її власну оцінку себе, своїх можливостей і досягнень, ті форми міжособистісної взаємодії, які вона обирає у мережі Інтернет.

Ключові слова: простір екрану, роль, суспільство, соціальна роль.

Постановка проблеми. Нині суспільство розвивається одночасно й спільно з новітніми віртуальними засобами індивідуальної та міжгрупової комунікації, що вимагає ґрунтовного наукового пояснення змісту, наслідків взаємодії з ними для людини як їх творця та головного користувача. Людина перебуває у вирі інформаційного простору, який, поступово розширюючись, трансформується у нову змінювану культурну реальність. Простір екрана, який є полем для її існування, змушує персону переосмислити власне місце в ньому, шукати як нові способи для оприявлення себе, власного «Я», так і шляхи для колективної взаємодії, ефективні способи для налагодження суспільної комунікації в змінюваних умовах.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Загалом проблематика, пов'язана з дослідженням місця та ролі людини в соціумі протягом багатьох років становила обсяг наукових інтересів переважно представників філософських та соціологічних наукових напрямів. Зокрема, серед зарубіжних філософів, питання місця та ролі людини у формаціях суспільного типу цікавили І. Канта, Е. Фромма, Ж.-П. Сартра, М. Вебера,

Дж. Міда, Р. Лінтона, Т. Парсонса та багатьох інших відомих дослідників.

Так, Е. Фромм у одній зі своїх фундаментальних праць «Людина для себе» зосередив увагу на соціальній стороні людського буття, намагаючись відповісти на такі основоположні питання: що є людина, яким має бути її життя, як обрати раціональний спосіб для виявлення та реалізації власної енергії.

Людина є істота, яка, на думку автора, заряджена енергією та структурована певним чином, істота, яка адаптується, реагує специфічним і визначеним чином на зовнішні умови. За цього людська еволюція обумовлена здатністю до адаптації та певними непорушними властивостями природи людини, які примушують її ніколи не припиняти пошук умов, найбільш відповідних для внутрішніх потреб (Фромм, 1992, с. 13).

Ж.-П. Сартр як знаний представник французького екзистенціалізму писав про три форми вияву буття у людській реальності — «буття у собі», «буття для себе» та «буття для іншого». За цього, на його думку, це три сторони такої реальності, розділені лише в абстракції (Сартр, 2000).

Вітчизняні психологи, зокрема П. Горностай, З. Мірошник, П. Смирнов, Т. Титаренко в різні періоди досліджували не лише людину як окремого індивіда, а й рольові підходи стосовно формування її особистості, які актуалізуються саме в умовах соціуму.

У науковій монографії «Візуалізація реально-го в сучасному культурному просторі» Г. Чміль та Н. Корабльова, досліджуючи зміну реальності видовищем, акцентували свою увагу на ролі як личині людини соціальної, а також личинах та ролях Людини Телематичної (Чміль & Корабльова, 2013, с. 97–126). Однак більш ґрунтовних досліджень, спрямованих на виявлення змісту та сутності ролей людини в процесі оприявлення різноманітних творчо-комунікативних практик, як складових реальних і віртуальних проявів простору екрана, не було.

Наукові пошуки щодо змісту та сутності сучасних культуротворчих процесів у межах простору екрана, на нашу думку, будуть мати поверхневий характер без детального розгляду змісту та сутності ролей людини у віртуальному просторі мережі Інтернет. Означені дослідження видаються актуальними також з огляду на певні відмінності рольових моделей поведінки людини в умовах

реального соціуму та новій зміненій віртуальній реальності, що в підсумку не може не вплинути на формування найбільш важливих сфер життя сучасного суспільства.

Отже, враховуючи попередній науковий доробок, а також наявні результати досліджень за фундаментальною темою «Культуротворчий простір екрану: сучасні інтерпретації і смисли» *метою даної статті* є дослідження змісту та сутності ролей людини, а також формування їхніх типологій, які є актуальними саме для віртуального простору екрану.

Виклад основного матеріалу дослідження. Вивчення ролей людини в межах сучасного простору екрану варто розпочати зі з'ясування дійсного змісту та сутності поняття «роль», а також детального розгляду найбільш відомих наукових підходів щодо визначення ролей та соціальних статусів індивіда у суспільстві.

Загалом лексичний зміст поняття «роль» доволі багатогранний і передбачає декілька різних тлумачень. Насамперед, буквально під роллю розуміють певний художній образ, втілюваний актором на сцені, у кінофільмі тощо; повний текст однієї дійшової особи в п'єсі. Серед інших змістів означеного поняття варто назвати такі яка-небудь робота, якась заняття, певний вияв себе в чому-небудь; становище, стан, обумовлені певними обставинами; вплив кого-, чого-небудь на щось, чия-небудь участь у чомусь. Таким чином «брати роль» означає «бути ким-небудь, виконувати чийсь обов'язки» (Білодід (ред.), 1977).

Важливу роль у дослідженні теорії соціальних ролей у першій половині ХХ ст. відіграли американські науковці Дж. Мід та Р. Лінтон. Вони хоч не в межах спільного дослідження, але майже одночасно долучили поняття «роль» до наукової термінології. За цього Дж. Мід, як представник символічного інтеракціоналізму, вважав роль складовою суспільної структури, результатом і очікуваною поведінкою індивіда як учасника процесу творчої взаємодії.

Р. Лінтон у своїй праці «Вивчення людини», вдало поєднуючи власні наукові здобутки з антропології, соціології та психології, розглядав культуру як сукупність форм поведінки, спільних для більшості членів суспільства (Linton, 1936, pp. 113–132). Саме з метою аналізу суспільних явищ і процесів ним було розроблено концепцію статусів і

ролей. За цього статус уважався структурною одиницею та місцем індивіда в суспільній структурі, певною сукупністю прав та обов'язків, а роль — динамічним аспектом означеного статусу.

Сучасні науковці розглядають поняття «роль» переважно з позицій соціальної психології. Зокрема, О. Михайленко (2013), аналізуючи рольовий підхід до вивчення особистості, розглядав роль як «аспект цілісної поведінки» (с. 433), спосіб соціальної взаємодії, пов'язаний з постійним відтворенням певних поведінкових стереотипів.

На думку П. Горностая (2007), роль — це сукупність різноманітних характеристик: поведінкова модель соціальної позиції, норма, функція, символ, цінність, психічний стан, особистісний модус, установка, ресурс та захисний механізм.

У сенсі дослідження сучасних форм, у яких знаходять свій вияв складові простору екрану поняття «роль» так само можна тлумачити залежно від того, про яку складову означеного простору йдеться. Закономірно, що у процесі планування, продукування та споживання екранної продукції різного штибу зацікавлені особи переважно вдаються до буквального розуміння змісту ролі як втілення на екрані певного художнього образу залежно від виду та масштабності видовищного заходу. Разом із цим, у процесі здійснення різних видів суспільної комунікації¹ актуалізуються також інші розуміння ролей та їхніх типологій. А саме, роль у межах віртуального простору екрана можна розглядати більш узагальнено як сукупність оприявлених за допомогою екранних технологій проявів власного «Я» залежно від потреб, інтересів та індивідуальних особливостей конкретної особи.

Для уникнення цілком слушного питання стосовно того, чи наявний взаємозв'язок між соціальною роллю людини та простором екрана, пропонуємо через призму сучасних поглядів на суспільство та його типи детально розглянути особливості сучасних віртуальних комунікативних практики, особливості участі в них людини й подальший вплив означених процесів на найбільш значущі сфери життя особи.

Важко заперечити, що соціальні ролі мають місце винятково у межах певного суспільства. Незважаючи на постійну змінюваність, швидкоплинність сучасних суспільних процесів, наявність взаємодії рольового характеру залишається однією з базових ознак соціуму.

Суспільство являє собою певну кількість людей, які, *взаємодіючи*, мають на меті підтримання власного життя, зокрема, шляхом організації виробництва й відтворення необхідних умов для існування. Окремий індивід сам не може створити суспільну групу, бути уособленням суспільства, єдиним носієм суспільної свідомості, а отже, і людиною, адже не має можливостей для власної соціалізації.

Нині сучасне суспільство як багатогранне утворення, якого прагне досягти людство, у літературі, наукових та громадських дискурсах має не лише відмінне змістовне наповнення, але й різні назви — інформаційне суспільство, постіндустріальне суспільство, суспільство знання, комп'ютерне суспільство та ін.

У цьому сенсі не втратили своєї актуальності дослідження, присвячені розвитку та змінам у суспільстві, ставленню до майбутнього відомого американського футуролога й соціолога Е. Тоффлера. Він ще на початку 1970-х років, убачаючи те, що основними рисами прийдешнього дня є швидкоплинність, новизна та різноманітність, писав, що за постіндустріальним слідує суперіндустріальне суспільство. Людські відносини в ньому носять тимчасовий, нестабільний характер, вони побудовані за функціональним принципом, однак це вже навіть не недолік, а суттєва перевага на шляху до нового суспільства.

Е. Тоффлер (2002), проводячи у своєму дослідженні паралелі між ставленням до людини як реалізатора певних благ і побудовою системи особистісних відносин з багатьма індивідами зазначив: «Мы применяем модульный принцип к человеческим отношениям. Тем самым мы создаем личность, подобную предметам одноразового использования: Модульного Человека» (с. 112). Отже, науковець доволі влучно охарактеризував ситуацію, характерну для сучасного суспільства — умови життя постійно змінюються, світ стає іншим, сповненим новими можливостями з широким варіативним набором засобів для їхньої реалізації. Людина вже не є закостенілим непорушним елементом певної системи, її успішність безпосередньо залежить від здатності швидко адаптуватися до особливостей змінюваної реальності, бути мобільною і комунікабельною, водночас за цього не надто заглиблюватися у міжособистісне спілкування.

Чи можна говорити про суспільство в межах

простору екрану? На нашу думку, у класичному, більш звичному для людей розумінні — ні, однак у межах віртуального простору екрану, це фактично окремий його тип, з більш розвиненими формами персональної та міжгрупової комунікації, яка має своїм наслідком щоденне збільшення кількості формацій суспільного типу². Це обов'язково варто враховувати під час визначення місця людини в ньому, адже людство постійно шукає власне «Я», робить спроби ідентифікувати себе в мінливому світі, реалізувати власні творчі та професійні амбіції. Нині деякі науковці навіть виокремлюють мережеве суспільство як окремий його тип (Найдьонов, 2019, с. 66–73).

Бажання володіти персонально привабливим соціальним статусом, «грати» ті соціальні ролі, втілювати образи, які з різних причин недоступні або не можуть виконуватися людиною в реальному житті, бути кращою, ніж є насправді — ці риси характеризують мету, яку переслідує більшість користувачів такого типу соціальних структур як соціальні мережі. Можливості, які надає віртуальний простір, дозволяють одночасно проживати декілька паралельних життів, бути «іншим» як для себе, так і для оточуючих, бачити ніби зі сторони трансформації власної особистості.

Свідченням цього є ситуація, коли людина в соціальних мережах демонструє на широкий загал кардинально іншу проєкцію себе, ніж є насправді. Це видається можливим, оскільки для того, щоб стати частиною мережевої спільноти не потрібно візуальних атрибутів для ідентифікації власної персони. Для цього достатньо мати електронну пошту та/або номер мобільного телефону, інших персональних даних для встановлення особистості у віртуальному просторі (будь-то оригінали чи копії офіційних документів, власний підпис на будь-яких юридичних паперах, візит до певної установи тощо) не потребується.

Однак варто зауважити, що не для кожного користувача Інтернету соціальна мережа є винятково способом оприявлення на широкий загал прихованих граней власної особистості. У мережі є додаткові можливості візуально «прикрасити» себе, не вдаючись за цього до глибинних особистісних змін.

Мережу Інтернет цілком закономірно можна порівняти зі сховищем, яке містить величезну кількість різноманітної інформації, однак це не єдина перевага, яка з кожним днем збільшує кількість її

користувачів. Окрім цього, Всесвітня мережа надає людині значну кількість варіативних можливостей для реалізації творчих, освітніх, професійних та інших видів персональних потреб. Означені обставини обов'язково необхідно враховувати в процесі розробки базових критеріїв для поділу ролей людини на типи.

Ролі в межах віртуального простору екрану характеризуються значною змінюваністю та варіативністю. Це означає, що людина може одночасно випробувати для себе різні ролі, однак це не імператив, який зобов'язує її оприявлювати всі результати власних пошуків у реальному світі та не має обов'язкового впливу на її дійсний соціальний статус. Практично ця підстава дозволяє розмежовувати між собою ролі у віртуальному просторі екрану та ролі в умовах реального життя, оскільки останні не можуть одночасно й так різноманітно реалізовуватися для однієї персони, це скоріше виняток, ніж закономірна ситуація.

Першим серед науковців, хто, досліджуючи питання суспільства, його соціальної структури та особистості, спробував у межах соціології надати знанням про ролі систематизованого вигляду, був Т. Парсонс.

На його думку, у процесі соціальної взаємодії кожна з ролей характеризується за такими критеріями: емоційністю (виконання ролей передбачає різний ступінь емоційного навантаження для особи); способом одержання (є ролі як закономірний результат зусиль особистості, інші ж особа набуває автоматично як складову наявного в неї статусу); масштабом (залежить від рівня персональних узасмодій у межах ролі); формалізацією (взаємодія у межах ролі жорстко регламентована або ж дозволені певні винятки); мотивацією (різна мотиваційна обумовленість ролей, залежно від прагнень особистості) (Парсонс, 1996, с. 494–526).

Найперший критерій, який, на нашу думку, може слугувати підставою для поділу ролей людини в межах віртуального простору екрану, є мета, з якою людина власне занурюється в нього.

У контексті дослідження практичних аспектів сучасного мистецтва на просторах мережі Інтернет нами вже наголошувалося на тому, що у Всесвітній мережі людина може виступати в декількох образах — «шукач», «споживач» і «творець» (Міщенко, 2018). За цього «шукачем» є особа, яка для задоволення власних творчо-пізнавальних потреб,

буквально здійснює пошук на просторах мережі. Предмет і мета означеного пошуку також можуть бути різними, а залежати винятково від побажань людини — текстова інформація, електронні версії мистецьких видань, відомості про минулі чи майбутні мистецькі події, персоналії, фото-, аудіо- або відеоматеріали тощо. «Споживач» у різний спосіб використовує всі ті можливості, які надає Інтернет, за цього досить часто людина в мережі поетапно спочатку є шукачем, а потім уже споживачем знайденого. «Творець», набувши необхідні знання та досвід, занурюється у процес творення чогось нового, прагне збагатити сучасне мистецтво власними здобутками. Означені ролі періодично виявляються залежно від етапу конкретного процесу творення чи пізнання щодо кожного окремо взятого суб'єкта або ж ситуативно оприявлюються у особистості творчої людини.

Отже, з огляду на мету, якої прагне досягти людина, перебуваючи й виконуючи певні усвідомлені дії у неконтрольованому інформаційному просторі мережі, пропонуємо виокремити три групи ролей: ролі, спрямовані на пошук; ролі, орієнтовані на споживання та ролі, що передбачають процеси творення.

Реальний та віртуальний виміри людського буття в сучасному суспільстві існують і розвиваються майже одночасно, нині вони так суттєво поєдналися між собою, що особа не завжди повною мірою розуміє своє дійсне місце, не співвідносить правду з вигадкою, наявне з бажаним. Це спонукає замислитися над модусами рольової поведінки людини залежно від істинності або хибності персонального усвідомлення нею власного «Я» в усіх його проявах за умов реальної дійсності.

Таким чином, *залежно від рівня істинності* ролей з огляду на персональний статус, а також власну оцінку місця у соціумі конкретної людини пропонуємо поділити їх на:

1. Дійсні ролі. Це ролі-відповідники, які за своїм смисловим наповненням цілком відповідають ролям, виконуваним людиною в реальних життєвих умовах, тут і зараз. Характеризуються тим, що люди, які обирають означені установки, власною поведінкою послідовно демонструють відповідність між своїм реальним та віртуальним «Я»; людина-послідовник означених ролей не намагається бути кимось іншим, вона не приховує свій статус (або статуси, якщо їх декілька залежно

від сфери діяльності та власних зацікавленостей), вільно демонструє атрибути, що його супроводжують, вдало використовуючи Всесвітню мережу для персонального та професійного зростання, просування власних проєктів, пошуку однодумців тощо.

2. Ролі-замінники. Вони актуалізуються ситуативно в умовах нової реальності віртуального простору екрану, коли людина намагається компенсувати свої обмежені, з різних причин (зокрема, фізичних, психологічних, матеріальних, організаційних тощо), можливості, являючи себе такою, якою не є і ніколи не була в реальній дійсності. Прикладом тут слугують онлайн-ігри у мережі. Нині їх кількість і тематичне різноманіття не може не вражати, що застосовується багатьма користувачами Всесвітньої мережі для того, аби увияти себе кимось «іншим» — людиною іншої професії, віку, статі, історичної епохи, національності, тощо, а досить часто навіть вигаданими фантастичними персонажами, наділеними надприродними здібностями.

3. Ролі-симулятори. Йдеться про випадки, коли мережа дає особі можливості випробувати нові для себе ролі, за цього цілком від неї залежить, чи матимуть такі «експерименти» подальший розвиток і вплив на її реальне життя. Зокрема, цією категорією охоплюються випадки, коли людина розміщує на інтернет-ресурсах результати власної творчості (музику, відео, фотоматеріали, прозу чи поезію, винаходи чи раціоналізаторські пропозиції та ін.) для того, аби бачити їхню оцінку — подобається/не подобається від інших, не обов'язково компетентних у певній сфері користувачів.

Матеріалізовані прояви наслідків реалізації людиною ролей симуляційного типу цілком закономірно можуть позначитися не лише на її особистості, але й на процесах реформування культурно-мистецької сфери, рушійною силою яких вона є.

Практично це може мати різні прояви. Так, людина не змінюючи своєї основної, не завжди пов'язаної з культурно-мистецькою сферою, діяльності, може використати мережу Інтернет для поширення у вільному або частково обмеженому (у соціальних мережах з поміткою — «для вільного доступу») або для обмеженої цільової аудиторії — лише для перегляду людей, приналежних до категорії «мережеві друзі» або тільки зареєстрованих користувачів тематичних спільнот, дотичних до потреб автора, тематичних форумів або персонально організаторів мистецьких перформансів

тощо) доступі оприявлені в обраній нею формі результати власної творчості. Це напрочуд актуально з огляду на важливу рису, притаманну Всесвітній мережі, — це можливість зберегти анонімність. Відсутня обов'язкова вимога кожну власну дію в Інтернеті вчиняти персоналізовано, свою особистість легко приховати за будь-якою прийнятною для творця «маскою», і остаточне рішення порушувати своє інкогніто чи ні лишається за ним.

Значна кількість міжнародних проєктів сучасного мережевого мистецтва робить його доступним для широкого кола зацікавлених осіб з різним рівнем достатку, освіти, фізичних та темпоральних можливостей. Ідеться про нет-арт-проєкти, які дозволяють звичайним користувачам Інтернету онлайн, інколи навіть у режимі реального часу, долучатися до мистецьких заходів, брати участь у творенні як індивідуальних, так і спільних художніх інсталяцій, музичних творів, відеоробіт тощо. Разом із цим, суттєвою проблемою таких проєктів є те, що вони не так активно рекламуються, тому їх важко знайти без спеціальних посилань.

Якщо зробити спробу провести паралелі між рольовими підходами у формуванні особистості людини в реальному соціумі та в межах віртуального простору екрана, то спільною для них є така риса — змінюваність. Протягом свого життя людина має певний набір ролей, однак це не означає, що він є сталим. Залежно від хронологічних меж життєвого періоду особи (це стосується більшою мірою саме реального життя) і конкретних обставин та потреб (характерніше для віртуальної реальності) вона змінює ролі, намагаючись розвинути себе, однак не завжди це відбувається органічно, інколи означені процеси супроводжують складні рольові конфлікти або особистісні кризи.

Таким чином, з урахуванням усього вищевикладеного варто зауважити:

1. Поняття «роль» не варто розглядати обмежено, воно містить в собі декілька різних значень,

але в межах віртуального простору екрана його можна розглядати більш узагальнено як сукупність оприявлених за допомогою екранних технологій проявів власного «Я» залежно від потреб, інтересів та індивідуальних особливостей конкретної особи.

2. Є підстави вести мову про окремих тип суспільної формації, яка існує у межах віртуального простору екрана, має розгалужену й чітко налагоджену систему, надає широкі можливості для взаємодії, але разом із цим дозволяє на власний розсуд змінювати міру заглибленості персони в процеси індивідуальної та міжгрупової комунікації.

3. Залежно від усього спектру тих наявних умов, які постають перед людиною з огляду на її залучення до віртуального простору екрану та мету, яку реалізує людина, перебуваючи й виконуючи певні усвідомлені дії у мережі, можна виокремити такі їх види: ролі, спрямовані на пошук, ролі, орієнтовані на споживання, та ролі, що передбачають процеси творення; залежно від рівня істинності ролей їх варто поділяти на дійсні ролі, ролі-замінники та ролі симулятори.

Подальші наукові пошуки, присвячені рольовій поведінці людини в межах простору екрану, окрім іншого, сприятимуть реалізації важливих персональних, соціальних та загальнодержавних цілей, зокрема, допомога людині в пошуку ефективних способів для особистого та творчого самовираження за умови обмежених матеріальних, фізичних та персональних можливостей; дослідження впливів різних видів екранних продуктів на людину, її інтелектуальну, фізичну та психологічну сфери; пошук ефективних та економічно обґрунтованих проєктів, спрямованих на розвиток національних галузей культури, науки та освіти; розробка різноманітних освітньо-інформаційних засобів (соціальна реклама, навчальні онлайн-програми, курси, тематичні заходи тощо), спрямованих на адаптацію найбільш вразливих категорій людей до змінюваних умов життя у сучасному соціумі.

Примітки:

¹ Під видами комунікації у цьому сенсі варто розуміти безпосередню комунікацію в межах реального групового та/або індивідуального спілкування, а також комунікацію у віртуальному просторі мережі Інтернет, яка не передбачає безпосереднього візуального контакту, часто відбувається анонімно, без суттєвих обмежень у часі та просторі.

² Формаціями суспільного типу в цьому випадку вважаємо соціальні мережі як соціальні структури, які створюються індивідами чи організаціями на теренах мережі Інтернет і мають за мету різні прояви суспільної комунікації.

Література:

- Білодід, І. К. (ред.). (1977). *Словник української мови*: в 11 т. Т. 8, С. 876. К.: Наукова думка.
- Горностай, П. П. (2007). *Личность и роль: ролевой подход в социальной психологии личности*. К.: Интерпресс ЛТД.
- Михайленко, О. Ю. (2013). Рольовий підхід до вивчення особистості. Збірник наукових праць КПНУ імені Івана Огієнка, Інституту психології імені Г. С. Костюка НАПН України. *Проблеми сучасної психології*. Випуск 21. С. 426–435.
- Мищенко, М. О. (2018). Плагіат як невід’ємна складова залучення людини до екранного простору. *Культурологічна думка: щорічник наукових праць*. К.: Інститут культурології Національної академії мистецтв України, № 13. С. 132–138.
- Найдьонов, Олександр. (2019). Екранна культура мережевого суспільства: виникнення, зміст, цінності, смисли. *Вісник Львівського університету. Серія філософсько-політологічні студії*. Випуск 23. С. 66–73.
- Парсонс, Т. (1996). Понятие общества: компоненты и их взаимоотношение. *Американская социологическая мысль*. Москва. С. 494–526.
- Сартр, Жан-Поль. (2000). Бытие и ничто: Опыт феноменологической онтологии. Перевод В. И. Колядко. Москва: Республика.
- Тоффлер, Э. (2002). *Шок будущего*. Пер. с англ. М.: ООО «Издательство АСТ».
- Фромм, Э. (1992). *Человек для себя*. Пер. с англ. и послесл. Л. А. Чернышовой. Мн.: Коллегиум.
- Чміль, Ганна, & Корабльова, Надія. (2013). *Візуалізація реального в сучасному культурному просторі: монографія*. К.: Ін-т культурології НАМУ.
- Linton, Ralph. (1936). *The study of man*. New York: APPELTON-CENTURY-CROFTS INC.

References:

- Bilodid, I. K. (Ed.). (1977). *Slovyk ukrainskoi movy [Dictionary of the Ukrainian Language]*. In 11 vol. Vol. 8, p. 876. Kyiv: Naukova dumka. (in Ukrainian)
- Chmil, Hanna & Korablova, Nadiia. (2013). *Vizualizatsiia realnoho v suchasnomu kulturnomu prostori: monohrafiia [Visualization of the Real in the Modern Cultural Space]*. Kyiv: The Institute for Cultural Research of the National Academy of Arts of Ukraine. (in Ukrainian)
- Fromm, E. (1992). *Chelovek dlia sebja [Man for Himself. An Inquiry into the Psychology of Ethics]*. Translated from English and afterword by L. A. Chernyshova. Minsk: Kollegium. (in Russian)
- Gornostai, P.P. (2007). *Lichnost i rol: rolevoi podkhod v sotsialnoi psikhologii lichnosti [The Personality and Role. Role-based Approach in Social Psychology of Personality]*. Kiev: Interpress LTD. (in Russian)
- Linton, Ralph. (1936). *The study of man*. New York: APPELTON-CENTURY-CROFTS INC.
- Mishchenko, M. O. (2018). Plahiat yak nevid’iemna skladova zaluchennia liudyny do ekrannoho prostoru [Plagiarism as an Independent Constituent of the Human Attraction to the Screen Space]. *The Culturology Ideas*, (13), pp. 132–138. (in Ukrainian)
- Mykhailenko, O.Yu. (2013). Rolovyi pidkhid do vvychennia osobystosti [Role-based Approach to the Study of Personality]. *Collection of Research Papers of Problems of Modern Psychology*, (21), pp. 426–435. (in Ukrainian)
- Naidonov, Oleksandr. (2019). Ekranna kultura merezhevoho suspilstva: vynyknennia, zmist, tsinnosti, smysly [Screen Culture of Network Society: Genesis, Contents, Values, Purport]. *Visnyk of the Lviv university. Philosophical Political studies*, (23), pp. 66–73. (in Ukrainian)
- Parsons, T. (1996). Ponjatie obshhestva: komponenty i ih vzaimootnoshenie. [The Concept of Society: The Components and Their Interrrelations]. *Amerikanskaya sotsiologicheskaya mysl*. Moscow, pp. 494–526. (in Russian)
- Sartre, Jean-Paul. (2000). *Bytie i nichto: Opyt fenomenologicheskoi ontologii [L'être et le néant: Essay d'ontologie phénoménologique]*. Translated by V. I. Koljadko. Moscow: Respublika. (in Russian)
- Toffler, A. (2002). *Shok budushchego [Future Shock]*. Translated from English. Moscow: ООО «Izdatelstvo ACT». (in Russian)

Мищенко Марина Алексеевна

Новые роли человека на тле современного пространства экрана

Аннотация. В статье исследована проблематика, связанная с определением содержания и сущности роли, классификации наиболее типичных ролей, которые человек выбирает для себя в пределах виртуального пространства экрана. Выяснено, что, учитывая различные толкования содержания понятия «роль», для нужд данного исследования его следует рассматривать более обобщенно как совокупность отображаемых с помощью экранных технологий проявлений собственного «Я» в зависимости от потребностей, интересов и индивидуальных особенностей конкретного лица. Отмечено, что есть основания говорить об отдельном типе социальной формации, которая существует в рамках виртуального пространства экрана, имеет разветвленную и четко отлаженную систему, предоставляет широкие возможности для взаимодействия, но вместе с этим, позволяет по своему усмотрению изменять меру погруженности персоны в процессы индивидуальной и межгрупповой коммуникации. Определено и аргументировано, что при формировании типологии социальных ролей человека в рамках виртуального пространства экрана следует учитывать следующие критерии: цель, которую человек преследует, его собственную оценку себя, своих возможностей и достижений, те формы межличностного взаимодействия, которые он выбирает в сети Интернет.

Ключевые слова: пространство экрана, роль, общество, социальная роль.

Maryna Mishchenko

New Roles of the Human against the Background of Contemporary Screen Space

Abstract. The aim of this paper is to analyze maintenance, essence and types of roles of a man formed within the limits of virtual screen space. These scientific searches seem actual as a role-play behaviour of a man in the real society and newly changed virtual reality differs substantially, that, in turn, influences on the evolution of modern culture and art processes of a modern state.

Results. The paper shows that the rich in the content constituent of virtual screen space formed exceptionally at the active voice of man effects on the processes of one's personal authentication.

The paper *clarifies* that for the purposes of this research, it has considered more generally as a set of self-manifesting displays of the self, depending on the needs, interests and individual characteristics of a particular person.

Novelty. The author argued that the following criteria should be taken into account when forming a typology of a person's social roles within the virtual screen space: the purpose that the person pursues; one's own assessment of self, one's capabilities and achievements; those forms of interpersonal interaction that one chooses over the Internet.

Keywords: the screen space, the role, the society, the social role.