

26 версеня 2024 р.) / за заг. ред. проф. М. В. Гриньової. Полтава: ПНПУ імені В. Г. Короленка, 2024. С.575–577.

4. Лук'яненко О. Залучення стейкхолдерів до формування загальних і фахових компетентностей здобувачів освіти гуманітарної галузі знань. *Українська професійна освіта=Ukrainian Professional Education*. 2004. №16. С. 17–26.

5. Лук'яненко О. Використання потенціалу територіальних громад у формуванні фахових компетентностей майбутніх культурологів. *Українська професійна освіта=Ukrainian Professional Education*. 2024. №15. С. 53–60.

**Дарюга Едуард**

*здобувач третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти  
Полтавського національного педагогічного  
університету імені В. Г. Короленка  
(науковий керівник – Н. Головіна)  
(м. Полтава)*

## **СУЧАСНІ ВІРТУАЛЬНІ КОМУНІКАЦІЇ ЯК ЗАСОБИ ОСВІТНЬО-КУЛЬТУРНОГО ЗБАГАЧЕННЯ ОСОБИСТОСТІ**

У різні періоди історії людства освіта і культура відігравали важливу роль у нашому житті. Вони допомагали зберегти нашу національну ідентичність, самобутність та унікальність. Але з настанням епохи віртуальних комунікацій, з початком бурхливих процесів глобалізації, комп'ютеризації та віртуалізації нашого життя, а також із появою мережі Інтернет, різних соціальних мереж та стрімінгових платформ, освіта і культура переживають революційні зміни. На сьогодні, завдяки віртуальним комунікаціям, освіта і культура стали настільки доступними, що можуть досягати будь-якої аудиторії в будь-якій країні світу. Також завдяки віртуалізації освітньо-культурного простору виникли нові форми та способи споживання їхнього контенту. Саме тому тема даного дослідження є актуальною в наш час, адже сучасні віртуальні комунікації роблять освітньо-культурне збагачення особистості унікальним, а також вносять зміни у її світогляд.

Зараз навіть важко уявити, що людство лише декілька десятиліть тому отримало доступ до потужного, безмежного, всепоглинального та всеосяжного віртуального простору, у якому стала можливою будь-яка дія, і в якому стали відкритими та доступними безліч закодованих файлів, що несуть у собі терабайти різної інформації. Вседоступність – це вирішальний чинник такого сучасного феномена, як Інтернет, мережі, де мільярди різних людей, культур, субкультур та націй стикаються одна з одною 24 години на добу, 7 днів на тиждень. Вони можуть дискутувати, погоджуватися або заперечувати, обговорювати та обмінюватися інформацією день у день, і все це відбувається у віртуальному просторі за допомогою віртуальних комунікацій.

Віртуальна комунікація – це процес спілкування з віддаленим партнером або групою осіб, обмежених смартфоном або комп'ютером і закутих у рамки графічного інтерактивного спілкування (часто візуалізації думок) [1].

Зокрема, М. Бергельсон виділяє такі характеристики віртуальної комунікації, як інтерактивність, доступність, світовий всеосяжний характер, анонімність учасників бесіди, широкий спектр можливостей створення вигаданої особистості, розмитість соціальної ієрархії та відсутність моральних і духовних обмежень [11, с. 61].

Усі ці характеристики виливаються у відокремлені віртуальні інформаційно-комунікаційні технології, які мають кілька дуже важливих функцій. Насамперед, це функція задоволення потреби в інформації; вона може складатися з найпростішого пошуку матеріалів для своїх робіт або власних інтересів, а також пошуку нелегального та забороненого контенту під назвою «Dark Net». Наступні дві функції є найважливішими: представницька (репрезентативна) та комунікативна функції. Ще одна функція – показово-демонстративна (саморепрезентативна), яка слугує для підвищення самооцінки або самоствердження. Вони проявляються у вигляді фотографій, відеороликів, статей («постів»), коментарів і вподобайок користувачів Мережі, що їх супроводжують. Остання функція, не менш важлива, – це афективна функція, яка проявляється в узагальненні за допомогою віддаленої комунікації з емоційним забарвленням, що впливає на психологічний фон комунікантів [13, с. 132].

На сьогодні, під час бурхливих процесів комп'ютеризації та віртуалізації різних сфер життя людини, віртуальні інформаційно-комунікаційні технології кардинально змінили освітньо-культурний простір, надавши вчителям, викладачам, науковцям, учням, студентам та працівникам закладів культури (бібліотек, музеїв, архівів, галерей, театрів, кінотеатрів, філармоній, культурно-інформаційних та культурно-просвітницьких центрів, кіностудій, художніх галерей, виставок, фестивалів тощо), а також митцям (художникам, скульпторам, фотографам, письменникам, музикантам, композиторам, співакам, архітекторам, акторам та ін.) нові інструменти та платформи для творчого розвитку, самовираження, освіти та самоосвіти, культурного та духовного збагачення, а також способи створення, поширення та сприйняття освітнього й культурного контенту [6, с. 8–10].

Завдяки сучасним віртуальним комунікаціям відбулися суттєві зміни у способі участі в освітньому процесі, культурних подіях та заходах. Віртуалізація освітнього процесу та культурних подій стала нормою, особливо коли фізична присутність обмежена. Це ми добре побачили під час пандемії COVID-19 та повномасштабної російської агресії проти України. Серед ключових аспектів цієї віртуалізації можемо виділити такі.

В освіті:

- навчальний процес відбувається за допомогою комп'ютера та смартфона, які мають доступ до мережі Інтернет;

- комунікація між вчителем та учнями, учнями та учнями, викладачем та студентами, студентами та студентами тощо здійснюється за допомогою телефонного зв'язку, електронної пошти та соціальних мереж;

- заняття проходять онлайн за допомогою віртуальних платформ, відео- чи аудіозв'язку;

- велика роль припадає на самоосвіту, що здійснюється шляхом самостійного пошуку інформації в мережі Інтернет, соціальних мережах, освітніх платформах, а також під час перегляду відеоуроків, прослуховування аудіоуроків та аудіокниг тощо.

У культурі:

- віртуальні тури музеями, галереями, виставками, історичними пам'ятками, ландшафтними парками, містами тощо;

- перегляд онлайн-концертів та виступів;

- участь у віртуальних заходах і фестивалях;

- відвідування віртуальних бібліотек, архівів, онлайн-книгарень тощо [5, с. 1–5; 6, с. 8–10].

У наш час важливу роль серед сучасних віртуальних інформаційно-комунікаційних технологій для проведення навчальних занять і поширення освітнього й культурного контенту почали відігравати різні соціальні мережі та онлайн-платформи. Серед них можемо виділити:

1. Google Classroom, Moodle, Edmodo, Мій клас, Classdojo – це платформи для дистанційного навчання, у яких можна легко організувати дистанційне навчання для всього класу або групи чи навіть для декількох класів або груп, а також створювати новий контент, вести облік, давати завдання й перевіряти їх. Вони створені для навчальних закладів з метою спрощення створення, поширення і класифікації завдань безпаперовим шляхом [8; 9; 15].

2. Google Meet, Skype, Zoom – це програми, які надають послугу відеотелефонії (відеочату). За допомогою цих програм можна організувати відеоконференції й проводити заняття онлайн у реальному часі [10; 17].

3. Instagram, Facebook, X (Twitter), TikTok, Threads, Viber та Telegram – це соціальні мережі та онлайн-застосунки, які є найпопулярнішими і якими користується найбільша кількість людей зі всього світу, зокрема з України. У цих мережах можна створювати та поширювати інформацію, відео, фото та аудіозаписи, застосовувати до них фільтри, а також спілкуватися, проводити онлайн-трансляції, створювати групи та чати, ставити вподобайки (лайки, з англ. like – подобається) та писати коментарі [19; 4].

4. Стрімінгові сервіси – це такі платформи, як YouTube, Netflix, HBO Max, Amazon Prime Video, Apple Music, Spotify та Disney+, які надають доступ до фільмів, серіалів, музики та подкастів на будь-яких пристроях, що мають доступ до інтернету [14].

5. Електронні книги та аудіокниги – це такі книги, які дозволяють людям читати та слухати літературні твори в електронному форматі [18].

6. Віртуальні музеї (онлайн-музеї) – це нові, окремі, автономні суб'єкти культурної та музейної діяльності, створені у форматі інформаційних онлайн-платформ, що містять систему цифрових культурних продуктів для ознайомлення користувачів з експозиціями та колекціями за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних технологій [12].

7. Онлайн-галереї та арт-маркетплейси (онлайн-аукціони) – це віртуальні платформи, які надають можливість переглядати та купувати твори мистецтва онлайн [16; 5, с. 1–5; 7].

Таким чином, сучасні віртуальні комунікації перетворили освіту та культуру, зробивши їх більш доступними та інтерактивними. Вони дозволили освітнім і культурним ініціативам досягати нових аудиторій у будь-якому куточку світу, створюючи глибші й насиченіші враження для їхніх учасників [5, с. 1–5; 3].

Розвиток сучасних віртуальних інформаційно-комунікаційних технологій також глибоко впливає на соціокультурну сферу як у світовому масштабі, так і в Україні. Серед основних аспектів цього впливу можемо виокремити:

1) глобалізація освіти та культури – сучасні віртуальні інформаційно-комунікаційні технології зробили обміни між країнами у сферах освіти й культури більш різноманітними, доступними, інтерактивними й інтенсивними. У результаті це призвело до глобалізації процесів у цих сферах, де освіта й культура стають більш універсальними та широко поширеними;

2) освітнє та культурне розмаїття – з одного боку, сучасні віртуальні інформаційно-комунікаційні технології можуть сприяти збереженню та просуванню освітнього та культурного розмаїття, надаючи нові платформи та можливості для малих освітніх і культурних спільнот та їхньої творчості (доробків). З іншого боку, вони можуть згладжувати відмінності у сферах освіти та культури, що відбуваються під впливом глобальних трендів;

3) освітньо-культурне збагачення – сучасні віртуальні інформаційно-комунікаційні технології роблять освітньо-культурне збагачення доступнішим. Онлайн-курси, вебінари й інтерактивні освітньо-культурні ресурси дозволяють людям здобувати нові знання, займатися самоосвітою та вивчати культуру на різних рівнях [3].

Важливо також зазначити, що через сучасні віртуальні комунікації реальність як така вже більше не здається такою привабливою та цікавою, як та,

що знаходиться за кордоном екранів наших смартфонів і моніторів комп'ютерів. Адже зараз існують такі технології (спеціальні окуляри, пульти, джойстики тощо), які дозволяють людям, хоч і частково, не покидаючи місця свого перебування, але безпосередньо «перенестися» в лабіринти віртуальної реальності. Також потрібно пам'ятати, що віртуальна реальність – це реальність, яка відрізняється від дійсності фізичного світу, вона складається з нематеріальних структур та об'єктів, які лише існують в межах програмного коду [2].

Підсумовуючи, можемо сказати, що сучасні віртуальні комунікації дозволяють різним аудиторіям брати активнішу участь в освітніх і культурних ініціативах та ділитися своїми враженнями. За допомогою сучасних віртуальних інформаційно-комунікаційних технологій вчителі, викладачі, науковці, учні, студенти та працівники закладів культури, а також митці можуть взаємодіяти між собою, залучати нові аудиторії, проводити освітньо-культурні дискусії та поширювати інформацію, а хештеги й покликання в соціальних мережах та на онлайн-платформах дозволяють їхнім аудиторіям брати активнішу участь у різних освітньо-культурних заходах і кампаніях. Також за допомогою сучасних віртуальних комунікацій вони створюють спільні проекти разом зі своєю аудиторією, залучаючи її до цього процесу.

Таким чином, сучасні віртуальні комунікації здійснили глобальні зміни у сферах освіти та культури, зробивши освітньо-культурне збагачення особистості унікальним. Вони також внесли зміни у світогляд особистості й надали технологічні можливості, хоч і не повністю, але частково зануритись у світ віртуальної реальності.

#### **Список використаних джерел :**

1. Dictionary of computer and internet terms / ed. by J. C. Rigdon. Cartersville: Eastern Digital Resources, 2016. 1470 p. URL: [https://damanhour.edu.eg/pdf/738/dictionaries/Dictionary\\_of\\_Computer\\_and\\_Internet\\_Terms\\_Words.pdf](https://damanhour.edu.eg/pdf/738/dictionaries/Dictionary_of_Computer_and_Internet_Terms_Words.pdf) (date of access: 08.10.2024).
2. Kroker A., Weinstein M. A. Data trash: the theory of the virtual class. Montreal: New World Perspectives, 1994. 165 p. URL: <https://www.thing.net/~rdom/ucsd/posthuman/DATATRASH.pdf> (date of access: 23.10.2024).
3. McQuiston L. Visual impact: creative dissent in the 21st century. London: Phaidon Press, 2015. 240 p.
4. Number of monthly active Instagram users from January 2013 to December 2021 | Statista. Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/253577/number-of-monthly-active-instagram-users/> (date of access: 16.10.2024).
5. The new media and cybercultures anthology / ed. by P. K. Nayar. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010. 572 p. URL: <https://archive.org/details/newmediacybercul0000unse/page/554/mode/2up> (date of access: 11.10.2024).
6. The visual culture reader / ed. by N. Mirzoeff. London: Taylor & Francis Ltd, 2012. 736 p. URL: [https://monoskop.org/images/f/ff/Mirzoeff\\_Nicholas\\_ed\\_Visual\\_Culture\\_](https://monoskop.org/images/f/ff/Mirzoeff_Nicholas_ed_Visual_Culture_)

Reader\_2nd\_ed.pdf (date of access: 10.10.2024).

7. Van Dijck J. The culture of connectivity: a critical history of social media. New York: Oxford University Press, 2013. 228 p. URL: [https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9780199970797\\_A23618926/preview-9780199970797\\_A23618926.pdf](https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9780199970797_A23618926/preview-9780199970797_A23618926.pdf) (date of access: 22.10.2024).

8. 5 платформ для організації дистанційного навчання. Букі | Buki – ваш репетитор з будь-якого предмету. *Репетитори України*. URL: <https://buki.com.ua/news/5-platform-dlya-orhanizatsiyi-dystantsiynoho-navchannya/> (дата звернення: 12.10.2024).

9. 7 найкращих альтернатив Google Classroom у 2024 році – AhaSlides. AhaSlides. URL: <https://ahaslides.com/uk/blog/best-google-classroom-alternatives/> (дата звернення: 12.10.2024).

10. Аналоги Zoom | Шукаємо заміну популярного сервісу відеоконференцій. Apix-Drive. URL: <https://apix-drive.com/ua/blog/reviews/10-naikrashchykh-alternatyv-zoom> (дата звернення: 14.10.2024).

11. Бергельсон М. Языковые аспекты виртуальной коммуникации. *Вестник МГУ. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация*. 2002. № 1. С. 55–67.

12. Віртуальний музей – ефективний механізм збереження історичної пам'яті та культурної спадщини – Media League. Media League. URL: <https://medialeague.com.ua/virtualnyj-muzej-efektyvnyj-mehanizm-zberezhennya-istorychnoyi-pamyati-ta-kulturnoyi-spadshhynu/> (дата звернення: 20.10.2024).

13. Габдрахманова Г., Шемякина Е. Межкультурная коммуникация: виртуальная реальность. Караганда: Изд-во КарГУ, 2004. 382 с.

14. Гліб. 10 найпопулярніших стрімінгових сервісів за підпискою. Друкарня. URL: [https://drukarnia.com.ua/articles/10-naipopolyarnishikh-strimingovikh-servisiv-zapidskoou-xvhE\\_](https://drukarnia.com.ua/articles/10-naipopolyarnishikh-strimingovikh-servisiv-zapidskoou-xvhE_) (дата звернення: 18.10.2024).

15. КОРИСНІ ДОДАТКИ ДЛЯ ШКОЛИ – 10 технологій на допомогу учневі. Інтернет-магазин Moyo.ua - магазин техніки, електроніки, інструментів, гаджетів в Україні | Київ, Львів, Харків, Одеса, Запоріжжє, Черкаси. URL: [https://www.moyo.ua/ua/news/prilozheniya\\_dlya\\_uchyoby\\_10\\_luchshikh\\_kotorye\\_sdelayut\\_obuchenie\\_v\\_shkole\\_legche\\_i\\_interesnee.html?srsId=AfmBOopKxbIw-dASznaLVZU3rmL5MKFhBcoe5WuRJvhvaz\\_t3fv1hjoW](https://www.moyo.ua/ua/news/prilozheniya_dlya_uchyoby_10_luchshikh_kotorye_sdelayut_obuchenie_v_shkole_legche_i_interesnee.html?srsId=AfmBOopKxbIw-dASznaLVZU3rmL5MKFhBcoe5WuRJvhvaz_t3fv1hjoW) (дата звернення: 12.10.2024).

16. ТОП-14 світових онлайн-галерей та арт-маркетплейсів для колекціонерів сучасного мистецтва – Інтернет галерея картин і скульптур KyivGallery. Купити картини, скульптури українських художників | KyivGallery. URL: <https://kyiv.gallery/statii/top-14-svitovyh-onlain-galerei-ta-art-marketpleisiv-dlia-kolektsioneriv-suchasnogo-mystetstva> (дата звернення: 20.10.2024).

17. Учасники проектів Вікімедіа. Відеочат – Вікіпедія. Вікіпедія – вільна енциклопедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Відеочат> (дата звернення: 14.10.2024).

18. Учасники проектів Вікімедіа. Електронна книга – Вікіпедія. Вікіпедія – вільна енциклопедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Електронна\\_книга](https://uk.wikipedia.org/wiki/Електронна_книга) (дата звернення: 20.10.2024).

19. Учасники проектів Вікімедіа. Соціальна мережа – Вікіпедія. Вікіпедія – вільна енциклопедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Соціальна\\_мережа](https://uk.wikipedia.org/wiki/Соціальна_мережа) (дата звернення: 16.10.2024).