

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ПСИХОЛОГІЇ, ІСТОРІЇ ТА СОЦІОЛОГІЇ
КАФЕДРА ФІЛОСОФІЇ, СОЦІОЛОГІЇ ТА СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ**

**НАЙПОШИРЕНІШІ ВІРТУАЛЬНІ ПРАКТИКИ СУЧАСНОГО
СТУДЕНТСТВА**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти бакалавр

Виконала: студентка IV курсу 07-3-451 групи
Спеціальності 054 Соціологія
Освітньо-професійної програми «Соціологія»
Ліліт ДАНИСЛЯН

Керівник: к.соц.н., доцент Тетяна ЧЕРКАШИНА

Рецензент: фахівчиня з соціальної роботи
соціально-психологічної служби ХДУ
Дар'я ДОМАНЧУК

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
Розділ 1. Теоретичні аспекти дослідження віртуального простору.....	7
1.1 Віртуальний простір та його ознаки.....	7
1.2 Віртуалізація сучасної системи взаємодії.....	9
Розділ 2. Дослідження віртуальних практик сучасних студентів та їх гендерні особливості.....	14
2.1 Інтернет-ресурси як засіб взаємодії сучасних студентів та студенток	14
2.2 Найпоширеніші віртуальні практики сучасних студентів: гендерний аспект.....	18
ВИСНОВКИ.....	26
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	29
ДОДАТКИ.....	32
Додаток А. Кодекс академічної доброчесності здобувача вищої освіти Херсонського державного університету.....	32
Додаток Б. Анкета «Найпоширеніші віртуальні практики сучасного студентства».....	33

ВСТУП

Розвиток інформаційних технологій сьогодні настільки стрімко розвивається, досить швидко входить у буденне життя особистості, що змушує людей швидко опановувати інновації, які розкривають усе нові горизонти для спілкування, нових знайомств, обміну інформацією й, навіть, поширюють можливості подорожувати й знайомитися із різними культурами у віртуальному просторі. Усі ці можливості сьогодні відкриває Інтернет, без якого сучасна особистість сьогодні не уявляє свого життя.

Не зважаючи на те, що існує безліч факторів, які негативно впливають на розвиток, соціальну адаптацію та становлення особистості (особливо представників молоді), мережа Інтернет дуже полегшує життя користувачів у багатьох аспектах. Тож, як людина навчиться використовувати власні знання, уміння та навички в повсякденності дуже впливатиме на її майбутнє.

Спілкуючись у соціальних мережах, студентська молодь засвоює певні моделі поведінки, які є типовими для віртуального світу, й з часом переносить їх у власне щоденне життя. У соціальних мережах черпаються певні моделі поведінки, поширені, серед молоді, стереотипи, норми діяльності. Завдяки соціальним мережам, молодь часто формує власну ідентичність, вибудовує особистісну самооцінку, котра не завжди є адекватною.

На сьогодні практично кожен студент має можливість користуватись Інтернетом у навчальних закладах, удома, комп'ютерних клубах, бібліотеках тощо і значна частина використовує ці можливості. Через поширення пандемії COVID-19 зросла кількість часу, який студенти проводять онлайн.

Сучасний студент або студентка не можуть уявити своє життя без використання віртуальних практик мережі Інтернет, оскільки вони значно полегшують життя, надаючи можливість зекономити велику кількість часу та зусиль, які витрачались на пошук інформації, спілкування, хобі та інше.

Дослідження віртуальних практик дає можливість прослідкувати розвиток популярності тих чи інших онлайн-ресурсів, що надає інформацію для подальшого розгляду, оскільки це питання є досить актуальним та потребує більш детального дослідження.

Дослідженням питань, пов'язаних із віртуалізацією займалися: М. Айзер, Н. Бейм, Д. Белл, Г. Зіммель, С. Кайзлер, М. Кагельс, А. Каспі, П. Коллока, Г. Рейнгольд, Б. Саусвел, Л. Спрелла, А. Турен, С. Херрінгата ін.

Аналізу даної проблеми присвячені роботи А. Белінської, Г. Почепцова, Д. Іванова, Ю. Лотмана, Б. Маркова, І. Мисикта ін.

Віртуальну особистість та способи її самопрезентації в різних комунікаційних середовищах соціальних мереж вивчали Є. Горний, Д. Іванова, С. Черних та ін..

Об'єкт дослідження: студентська спільнота

Предмет: віртуальні практики сучасного студентства.

Мета: дослідити найпоширеніші віртуальні практики сучасних студентів.

Завдання:

- розкрити ознаки віртуального простору;
- охарактеризувати віртуалізацію сучасної системи взаємодії;
- проаналізувати Інтернет-ресурси як засіб взаємодії сучасного студентства;
- виявити найпоширеніших віртуальні практики сучасних студентів.

Для розв'язання поставлених завдань використовувались такі **методи дослідження:** комплексний аналіз наукових праць з проблеми, що розглядається, наукової літератури для виявлення сутності поняття «віртуальний простір», віртуальні практики»; систематизація науково-методичних засад досліджуваної проблеми; анкетне онлайн - опитування (за допомогою Google-форми) з метою дослідження думки студентської молоді щодо їх щоденних віртуальних практик.

Апробація результатів дослідження. Матеріали дослідження обговорювалися на засіданні кафедри соціальної роботи, соціальної педагогіки та соціології (протокол від 19.10.2021р. №4), на засіданні кафедри філософії, соціології та соціальної роботи (протокол від 14.03.2022р. № 8 та протокол від 04.04.2022р. № 9), а також опубліковані у вигляді статей: Даніелян Л.В., Черкашина Т.О. Лайкінг як особлива форма віртуальної залежності. Суспільство і особистість у сучасному комунікаційному дискурсі :Матеріали II Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Запоріжжя, 9–10 квітня 2020 р.) / редкол.: В.Л. Погребна, В.М. Попович, Н.В. Островська, Т.О. Серга та ін. [Електронний ресурс] Електрон. дані. Запоріжжя: НУ «Запорізька політехніка», 2020. 1 електрон. опт. диск (DVD-ROM); 12 см. Назва з тит. екрана. 670 с.; Даніелян Л.В. Челендж як небезпечний тренд сучасності. Сучасна наука: проблеми, перспективи, інновації: Міжнародна науково-практична конференція викладачів, практичних працівників, молодих учених та студентів, м. Вінниця, 11-12 листопада 2020р.: тези, статті / ред.кол.: Драбовський А.Г. та ін.. Вінниця: Вінницький кооперативний інститут, 2020. 436с. ; Даніелян Л. Розвиток популярності онлайн-платформи Zoom під час пандемії COVID-19 [Електронний ресурс]. Шевченківська весна, 2021: зб. матеріалів XIX Міжнародної науково-практичної конференції аспірантів та молодих учених (Київ, квітень 2021 р.) / М-во освіти і науки України, ДВНЗ «Київ. нац. Ун-т ім. Тараса Шевченка». Електрон. текст. дані. Київ : КНУ, 2021. Назва з титул. екрану; Даніелян Л. Інтернет-банкінг як соціальна платформа [Електронний ресурс]. Традиції та новації у розвитку сучасної соціологічної науки: дослідження молодих вчених: Матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції студентів, аспірантів та молодих вчених (Київ, 24 лют. 2021 р.) / Міністерство освіти і науки України, ДВНЗ «Київський нац. екон. Ун-т ім. В. Гетьмана» [редкол.: Халіков Р.Х.]. Електрон. текст. дані. К. КНЕУ, 2021. С. 185-187. ; Даніелян Л.В., Черкашина Т.О. Вплив лайкінгу на розвиток особистості // Філософські обрії сьогодення. Збірник тез VII

Міжнародної науково-практичної конференції / за заг. ред. Берегової Г. Д. – Херсон : ДВНЗ «ХДАУ», 2019. – 220 с.; Даніелян Л.В. Вплив онлайн-ігор на особистість // Український соціум: соціально-політичний аналіз сучасності та прогноз майбутнього : зб. матеріалів ХХІІ Всеукр. наук. конф. викл., молодих науковців і студентів (м. Харків, 1 груд. 2020 р.). – Харків : Право, 2020. – 412 с.

Структура роботи. Наукова робота складається зі вступу, двох розділів, чотирьох підрозділів, висновків, списку використаних джерел (21 найменування) та додатку. Основний текст роботи викладено на 29 сторінках

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ

1.1 Віртуальний простір та його ознаки

Для сучасної особистості віртуальний простір може стати певною «схованкою» від проблем у реальності, дати можливість здійснити власні мрії та реалізувати себе, а отже, існує вірогідність того, що людина порине у псевдореальність, забувши про своє життя.

Протягом XIX - XX ст. поняття «віртуальне» набуває широкого поширення в наукових сферах та починає використовуватися в антонімічному рядку як: «віртуальне – реальне». Проте, ще до кінця 70-х років XX ст. дані терміни не вживалися як словосполучення «віртуальна реальність» ні щодо психіки людини, ні щодо комп'ютерної реальності.

Унаслідок появи віртуального простору, у якому були поєднані звук, рух та зображення, з'явилося нове словосполучення — «штучна реальність». Цей термін досконально відображає сутність взаємодії між людиною та комп'ютером.

Походячи від англійського слова «virtual» термін «віртуальний» означає, що поява цього явища є можливою за певних умов. також цей термін використовують тоді, коли хочуть охарактеризувати певний предмет, який є нематеріальним. Унаслідок цього віртуальність можна розтлумачити як штучність або псевдореальність.

Якщо розглядати віртуальну реальність через призму кібернетичного підходу, то можна зазначити, що вона є результатом інформаційної взаємодії між людиною та комп'ютером, завдяки комплексним мультимедійно-операційним засобам. При тому, що ілюзія безпосередньої присутності людини в штучному світі створюється в реальному часі, завдяки чому віртуальну реальність розглядають як кібернетичний простір,

створений технічними засобами, який може ілюструвати заміну реального світу [4, с.59].

Слід також розглянути визначення нової філософської енциклопедії, за нею «віртуальна реальність» постає особливим типом взаємодії між об'єктами, які розташовані на різних ступенях ієрархії, а також інтерактивності та породжуваності, які виступають специфічними відносинами між ними [2, с.20].

К. Є. Таратута у своїй монографії «Філософія віртуальної реальності» визначає такі характеристики віртуального простору як:

- зв'язок з комп'ютерами, які сприяють становленню технічно-міфологічної картини світу;
- ефемерність, тобто необов'язковість включення людини;
- мода і привабливість, які в цілому є схвалені суспільством;
- представлення якоїсь «несерйозної» сфери, учасники якої визначаються як ті, хто відключився від реальності через комплекс причин та наслідків;
- загроза реальності оточуючого світу, а разом з ним і людського буття[11 с.17].

І. Мальковська поєднує комп'ютеризацію світу з феноменом віртуальної реальності, оскільки це уможлиблює розуміння специфіки сучасності. Також вона цілком влучно виділяє проблему відношення людини щодо визначення своєї ідентичності через віртуальну реальність [16, с.50].

Так звана «втеча» у віртуальний світ є характерною для сучасної молоді, що тягне за собою такі наслідки як: переідентифікація, формування «віртуальної» особистості, візуально-графічним втіленням якої є вибір певного «аватару» при зануренні у віртуальність. Унаслідок цього набирає актуальності проблема визначення та самоідентифікації особистості з її віртуальним «клоном»[13, с.209].

Науковці зазначають, що така ситуація є дуже небезпечною, оскільки подібне ототожнення призводить до втрати людиною здатності розмежовувати реальний та віртуальний світ. М. Козловець є вітчизняним ученим, який дуже слушно зауважив, що: «Суспільство *homovirtualis* постає як знеособлена і звільнена від теоретичного мислення сукупність споживачів і носіїв інформації. Звичка до мовленнєвих ігор і швидкісних інформаційних потоків може викликати деструкції у мисленні і свідомості (породити хаотизм, кліповість, зруйнувати здатність концентруватися й утримувати у свідомості якийсь один ідеальний об'єкт)» [цит. за 14, с.200].

Деякі з фізичних законів незворотності часу, укорінені стереотипи та культурні звички порушуються на просторах віртуального всесвіту. Така реальність має змогу формувати новий тип особистості, якому буває складно переходити від віртуальної до повсякденної реальності.

Тож, структурування є однією з ознак віртуальної реальності, що прагне подолати хаос, упорядкувавши її структури, скорегувавши дії інтерактивних партнерів у конструюванні необхідних взаємодій. Індивідуальна свобода користувачів є одним з вирішальних факторів у просуванні цієї тенденції. Завдяки чому в усіх підходах до визначення віртуальної реальності людині надається головне значення в системі «людина - комп'ютер - інтерактивність», оскільки вона має внутрішній потенціал, здатність до адаптації в новому середовищі, може трансформувати свою ідентичність та має уявлення про бажане і реальне.

1.2 Віртуалізація сучасної системи взаємодії

Разом з еволюцією та розвитком науки, проблема віртуальності та віртуальної реальності набувала все більшої актуальності. При дослідженні актуалізації даної проблеми нагальним питанням постає те як правильно сприймати дійсність, завдяки відповіді на нього можливо було б зробити більш чітке визначення природної реальності (той світ, у якому ми живемо,

дихаємо, харчуємося) та штучної реальності (уявний простір, який утворився унаслідок процесу життєдіяльності людини і суспільства).

Однією з найбільш істотних проблем сучасності є те, що категорійно-поняттєвий апарат є недостатньо удосконаленим, унаслідок чого дуже важко проводити точні дослідження реальності. Необхідним є також поділ реальності на об'єктивну і суб'єктивну, хоча він і є недостатнім [12].

Віртуальність (від лат. *virtus* — тут: потенційний, можливий) — вигаданий, уявний об'єкт, суб'єкт, категорія, ставлення, дія тощо, що не є присутнім у цей час у реальному світі, а створений лише грою уяви людської думки, або зімітований за допомогою інших об'єктів.

Використовується в багатьох сферах сучасного життя, переважно стосовно симуляції чогось: віртуальні прилади, віртуальний хокей, віртуальне навчання, віртуальні служби знайомств (з таким же віртуальним спілкуванням і сексом) і навіть віртуальна держава; рідше стосовно можливості існування, стану: віртуальна частинка, віртуальні переміщення [3].

Завдяки розвитку технологій, які дали вільний доступ до безконтактної інформаційної взаємодії, у сучасному світі виникли альтернативні типи відносин та взаємозв'язків, які на зараз уможливають створення ілюзії присутності в «екранному світі». Одним з основних елементів розуміння віртуальної реальності є «Метатехнічне джерело», завдяки чому віртуальність постає явищем, яке набуває значимості як фактор становлення нової інформаційної епохи взаємозв'язків між людьми, а не як саме результат цієї взаємодії [1,с.104].

Віртуальна реальність надає гарні можливості для розвитку нових комунікаційних форм, формування нового світогляду особистості та реалізує їх творчий потенціал. Багато науковців, які вивчають психологію, соціологію та футурологію, вважають, що віртуальна реальність є тим самим механізмом, який надає доступ до вирішення таких поширених проблем як розповсюдження тенденцій до примноження кількості злочинів,

насильства, безпричинного вандалізму та інших негативних девіацій [15, с.39].

Науковці виділяють такий перелік позитивних ознак віртуального простору як:

- пошук та спілкування з друзями, родичами, однокласниками;
- розвиток комунікаційних навичок;
- швидке отримання/обмін необхідною інформацією;
- вступ у спільноти за інтересами;
- безмежний світ розваг: ігри, музика та відео;
- зручність та швидкість отримання необхідних послуг і замовлень;
- доступність онлайн сервісів для вирішення особистих задач;
- розвиток вмінь IT-компетенції;
- індивідуальне навчання, саморозвиток та розширення кругозору;
- хмарні сховища власної інформації тощо [9].

Ураховуючи вищезазначене частина дослідників вважає, що оскільки віртуальна реальність за типом впливу є амбівалентною, то вона може створювати ґрунт для дезінформації, а також небезпека може полягати у дезорганізації, бо велика кількість людей надаватиме перевагу більше віртуальному ніж реальному життю. Також віртуальні реальності можуть стати інструментом для маніпуляцій над свідомістю людей[18, с.85].

Останні декілька років усе більше функцій та віртуальних можливостей стають доступними в Інтернеті.

Через поширення пандемії COVID-19 протягом кількох років чимало закладів періодично зачинялися в умовах карантину. А люди, яких вимусили залишатися вдома задля власної безпеки та безпеки оточуючих вимушені були переносити, звичні для них різновиди взаємодії - навчання, роботу, хобі тощо, у віртуальну площину.

Заклади освіти вимушені були працювати в дистанційному режимі, що не аби як вплинуло на студентське життя та міжособистісну взаємодію.

Через карантинні обмеження з'явилися також додаткові онлайн-послуги, які направлені на розширення можливостей у проведенні дозвілля або вільного часу студентської молоді в тому числі; з'явилися онлайн-екскурсії по пам'ятним місцям, по музеям та бібліотекам, почали відкривати онлайн-бібліотеки та віртуальні читальні зали тощо.

Через надмірне перебування молоді в соціальних мережах, поширилося явище лайкінгу, яке досить швидкими темпами набуває розповсюдження в онлайн-середовищі. Лайкінг можна вважати сучасним різновидом взаємодії між особистостями, між особистістю та оточуючими людьми, який передбачає демонстрацію свого враження, погодження та схвалення, виступає як засіб надання компліменту, власної зацікавленості [5].

На жаль, такий вид взаємодії, не зважаючи на своє позитивне забарвлення, має й певні недоліки – залежність від кількості лайків, позитивних дописів та кількості підписників. Велика кількість молоді сьогодні настільки залежна від зовнішнього схвалення на свою адресу, що не задумуючись ризикує власним життям заради красивого або ефектного фото задля збору лайків та позитивних відгуків [5].

Ще одним видом взаємодії, й не тільки молодого покоління, є участь у челенджах. Достатня кількість молоді, у тому числі й студенти, готові знімати шалені відео, повторюючи челенджи та флешмоби за відомими особистостями або друзями, лише для того, щоб бути в «тренді», здобути популярність, ідентифікувати себе як частину «інших». Потім це розповсюджується у соціальних медіа задля того, щоб зібрати побільше підписників та лайків [6].

Серед позитивних якостей віртуальних практик, котрі здійснює студентство в мережі Інтернет виділяють такі як: знайомство та спілкування з багатьма людьми, дистанційне навчання, доступ до необмеженої кількості інформації, розвиток власного мислення, самовдосконалення, освоєння

комунікаційних технологій та електронної грамотності, що сприяє соціалізації молоді людини у віртуальному просторі.

Перебуваючи у віртуальному просторі, молодь може бути кращою, ніж вона є, і навіть бути іншою, не такою, ким вона є насправді, у реальному житті. Для цього інтернет-користувачі використовують псевдоніми (ніки, нікнейми) замість справжніх імен, приховуючи вік, сімейний стан і навіть стать.

Крім позитивного явища, такого як широкий спектр віртуальних можливостей та Інтернет-технології, слід зауважити також на тому, що гіпердевіація (агресія, цинізм, цінності кримінального світу тощо) є характерною рисою інформаційного поля України, наслідком чого стає те, що у молоді формується асоціальна поведінка.

РОЗДІЛ 2

ДОСЛІДЖЕННЯ ВІРТУАЛЬНИХ ПРАКТИК СУЧАСНИХ СТУДЕНТІВ ТА ЇХ ГЕНДЕРНОСОБЛИВОСТІ

2.1 Інтернет-ресурси як засіб взаємодії сучасних студентів та студенток

Глобальна мережа Інтернет завдяки технічним та інформаційним можливостям майже щодня розвивається й удосконалюється. Не зважаючи на вік, місцезнаходження й час доби, користувачам надається доступ до необмеженого світового сховища інформації. З появою Інтернету використання технічних, комунікаційних та програмних можливостей відбувається хаотично, стихійно й несистемно.

Під час періодичного/систематичного дистанційного навчання, пов'язаного із пандемією COVID-19, студентська молодь вимушена була адаптуватися не тільки до освітнього процесу у новому форматі, але й змінювати звичну для себе взаємодію один із одним, із викладачами, обмежувати власні можливості у проведенні вільного часу та дозвілля, звичного для них стилю й ритму буденного життя та навчання.

Зокрема, більшість студентської молоді відкрила для себе платформи для дистанційного або віддаленого навчання – Zoom, Moodle, Skype та інші. Ці платформи стали не тільки засобом для навчання, але й також для візуального спілкування один з одним, проведення дозвілля віддалено (ігри, але не відео, святкування й навіть, проведення днів народження за допомогою візуального контакту та взаємодії на відстані).

Найпопулярніша під час пандемії COVID-19 платформа Zoom пропонує комунікаційне програмне забезпечення, яке об'єднує відео-конференції, онлайн-зустрічі, чат і мобільну спільну роботу [21], що дає можливість, зокрема студентській молоді не тільки взаємодіяти з викладачами під час проведення навчальних занять, але й виконувати

завдання у групі, презентувати власні доробки та результати досліджень, й, навіть, захищати кваліфікаційні роботи та кандидатські дослідження.

Позитивною стороною платформи є доступ з будь-якого пристрою, на якому встановлено програму, можливість як чути так і бачити співрозмовника. А негативною стороною стає те, що не у кожного студента є постійний доступ до Інтернету [7].

Неможливість останні роки, через пандемію, проводити дозвілля у звичному порядку – відвідувати кіно, театри, вистави та музеї, сьогодні знайшло вирішення. Сьогодні будь-яка особистість, у тому числі й студентська молодь, має змогу відвідувати онлайн - екскурсії.

Використання соціальних мереж стало популярним ще задовго до обмежень, пов'язаних із COVID-19. Пандемія тільки розширила коло користувачів та зробила таке використання щоденною практикою. Усі розуміють необхідність та популярність соціальних мереж, завдяки можливості спілкування на відстані з друзями та близькими, обміну інформацією. Але не зважаючи на позитивні функції соціальних мереж, сьогодні вони також несуть доволі велику небезпеку, зокрема для молодого покоління. Серед таких небезпечних практик, пов'язаних із соціальними мережами, можна виділити наступні: онлайн-знайомства, селфі, лайкінг та челенджі.

Онлайн-знайомства небезпечні тим, що людина не завжди знає, з ким насправді вона спілкується, ким є її співрозмовник та знайомий. У поліції є факти, коли за фото красивих й молодих хлопців та дівчат приховувались психічнохворі люди або, навіть, педофіли, які таким чином можуть шукати своїх потенційних жертв.

Таке популярне явище як лайкінг також може нести небезпеку для здоров'я людини. У погоні за красивими селфі, екстремальними фото, які не тільки можуть підвищити самооцінку автора, але й можуть бути оцінені іншими на максимум лайків, люди часто йдуть на небезпечні ризики.

Як не дивно чути, проте в наш час недостатня кількість «лайків» може викликати психологічний дискомфорт: написати пост, викласти селфі чи озвучити свою позицію з якогось приводу і не отримати певної кількості «лайків» може виявитись досить болючим і неприємним, бо через це людина, особливо це стосується підлітків, починає думати, що у віртуальному просторі її мало підтримують, не схвалюють, що популярність падає і нікому вона не подобається. Унаслідок цього може впасти самооцінка, погіршитися настрій, і навіть, з'явитися депресія [5, с.369-372].

Також селфі на особистих сторінках в соціальних мережах, авторські «stories» та публікації можуть стати джерелом для кібербулінгу, хейтерства, які сьогодні досить поширені на просторах Інтернету.

Одним з популярних явищ у соціальних мережах є підтримування челенджів [20]. Більша частина молоді готова знімати шалені відео, повторюючи челенджи та флешмоби за відомими особистостями або друзями, лише для того, щоб бути в «тренді», здобути популярність, ідентифікувати себе як частину «інших». Проте майже ніхто не задумується, що той чи інший челендж може бути небезпечним для життя і здоров'я як власного, так і оточуючих. Яскравим прикладом небезпечних челенджів виступили Момо-челендж у WhatsApp (виконання різних екстремальних завдань) та Firechallenge (облиття себе горючою рідиною та підпалення її). Лише задля того, щоб зібрати побільше підписників та лайків, деякі люди ризикують своїм здоров'ям, і навіть, життям [6, с.193-195].

Сучасний світ уже не може існувати без електронної пошти, завдяки якій можна отримувати та відправляти листи, повідомлення, документи, фото-, відео-, та аудіо-записи. Електронна пошта – є засобом підтримки комунікації та взаємодії людей та інституцій, які знаходяться на великих відстанях, і навіть, перебувають поряд. Вона зробила життя, діяльність людей, завдяки швидкому обміну інформацією, більш зручним та

комфортним. Невеликим, але все ж таки недоліком електронної пошти є те, що часто вона містить особисті дані користувача, які можуть бути викрадені або використані без його відома.

Сучасні студенти, як більш мобільна та розвинута соціальна група, частіше ніж представники старшого покоління освоїли явище e-banking – діяльність банку із надання комплексу послуг клієнтам щодо електронного управління своїми рахунками через Інтернет з будь-якого комп'ютера в будь-який час [10, с.217;314]. Завдяки таким можливостям молодь має цілодобовий доступ до власних рахунків, економить власний час та засоби [8, с.185-187].

Завдяки можливості використовувати e-banking, стало можливим здійснювати онлайн-покупки - практика в Інтернеті, яка здобула популярність серед населення не так давно. Пандемія COVID-19 вплинула на масове поширення даної послуги. Сьогодні достатньо велика кількість українців, серед них велика частка молоді, зокрема студентської, замовляє різну продукцію саме через Інтернет. Це одяг, побутова техніка, предмети для дому й, звичайно, продукти харчування. Підтвердженням тому є поширення сервісів онлайн-доставок не тільки серед великих маркетів та брендів, але й серед сервісів-кур'єрів, зокрема Glovo, Rocket (Raketa) та інших.

На фоні розвитку мережі інтернет-магазинів та банківських послуг онлайн, розвинулося таке явище як фішинг - вид шахрайства, метою якого є виманювання в довірливих або неуважних користувачів мережі персональних даних клієнтів, сервісів із переказу або обміну валюти, інтернет-магазинів тощо [19].

Ще однією взаємодією, яку обирають студенти, й яка набуває все більшої популярності, є перегляд фільмів, серіалів та аніме в онлайн-кінотеатрах. Потрібно лише увести в пошуковику необхідний запит і дивитись цікаве кіно. Небезпекою такого, здавалося зовсім безпечного дозвілля та проведення вільного часу, стає зловживання переглядом

фільмів, серіалів, аніме, і навіть, мультфільмів, що може призвести до явища серіаломанії. У випадку ж з аніме, ви можете стати так званим «отаку». Такі систематичні практики з часом починають заміняти живе спілкування, друзів, розваги та особисте життя переглядом фільмів та серіалів [17].

Отже, завдяки Інтернету кожного року поширюються нові віртуальні практики та різновиди взаємодії, які стають досить популярними серед населення України, особливо серед молодого покоління. Безліч можливостей, які дарує Інтернет полегшують життя людини, роблять його більш комфортним, економлять час, розширюють спектр послуг. Але завжди необхідно пам'ятати, що Інтернет несе не тільки позитивні моменти, але й приховує у своєму просторі достатню кількість небезпек.

2.2 Найпоширеніші віртуальні практики сучасних студентів: гендерний аспект

Сучасний технологічний світ важко уявити без Інтернету, оскільки все більше людей користуються ним та пов'язують своє життя з віртуальною мережею.

З винаходом Інтернету люди віднайшли можливість підтримувати зв'язок в онлайн-режимі на великих відстанях, витрачаючи при цьому невелику кількість коштів та зусиль. З часом багатofункціональність Інтернет-мережі збільшувалася, оскільки потрібно було відповідати людським потребам, які мають властивості змінюватись.

Через поширення пандемії коронавірусної хвороби COVID-19 впродовж останніх трьох років, кількість користувачів Інтернет-послугами значно виросла, оскільки в карантинних умовах, коли в людей немає можливості відвідувати масові заходи, спілкуватися між собою та займатися улюбленим хобі, виникла гостра необхідність проводити час у віртуальному просторі. Більша частка користувачів, як це було й раніше, це молодь, у

тому числі студентство. Сьогодні воно, поринаючи в онлайн, може розважатися, працювати та навчатися в дистанційному режимі, здійснювати покупки та отримувати різного роду послуги.

Сучасний студент або студентка, як показують результати авторського дослідження, сьогодні не уявляють свого життя та навчання без використання щоденних віртуальних практик, оскільки вони значно полегшують життя, роблять його більш комфортним, спрощують щоденні практики особистості, надаючи можливість економити час та зусилля.

Дослідження віртуальних практик надасть можливість прослідкувати розвиток та поширення популярності тих чи інших віртуальних практик серед сучасного студентства, що може бути корисним не тільки для маркетингових кроків у розвитку Інтернет - індустрії, а також можливість попередити небезпечні соціально-психологічні ризики серед студентської молоді, пов'язані з віртуальним простором.

Характеристика дослідження. У якості методів дослідження було обрано анкетне онлайн-опитування (за допомогою Google-форми) студентів Херсонського державного університету.

Анкетне опитування молоді було проведене протягом листопада 2021 р. - січня 2022 р. Було опитано 236 респондентів віком від 18 до 29 років. Застосовувався метод випадкової вибірки.

Основними завданнями опитування було дослідити гендерні характеристики найпоширеніших віртуальних практик сучасних студентів та студенток.

Анкета з метою вивчення думки студентської молоді включала переважно запитання закритого типу, де респондент міг обрати з багатьох варіантів відповідей той, що найкращим чином відображає його думку, але й було надано можливість висловити власні погляди з кожного запитання. Питання анкети були спрямовані на виявлення найпоширеніших віртуальних практик сучасної студентської молоді та виявити їх гендерні характеристики. [Додаток А].

Участь в анкетному опитуванні прийняли 236 респондентів віком від 18 до 29 років (див.рис.1).

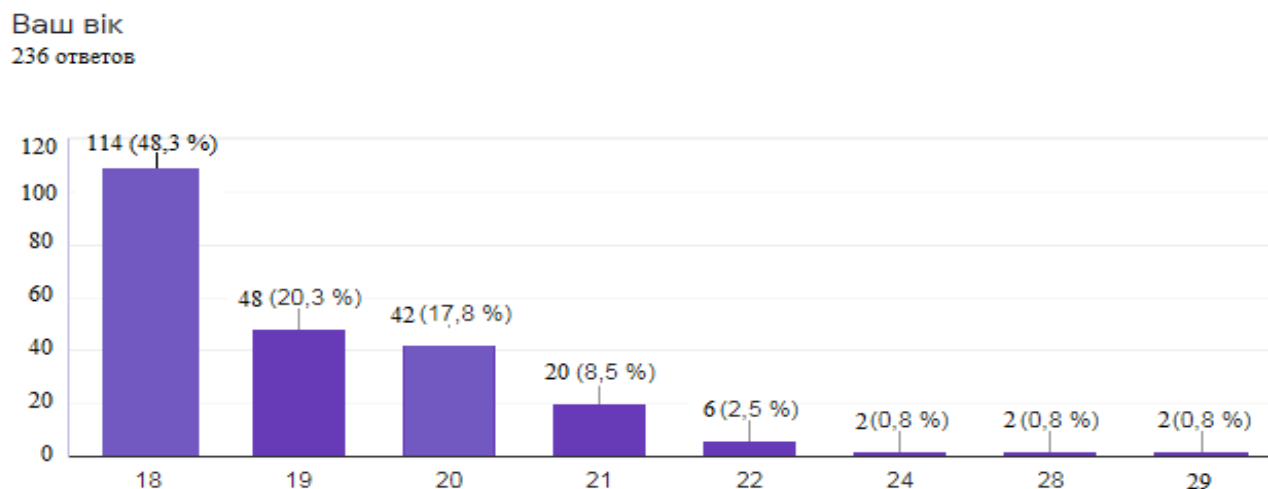


Рис.1. Вік респондентів

За статтю респонденти розподілились наступним чином (див.рис.2)

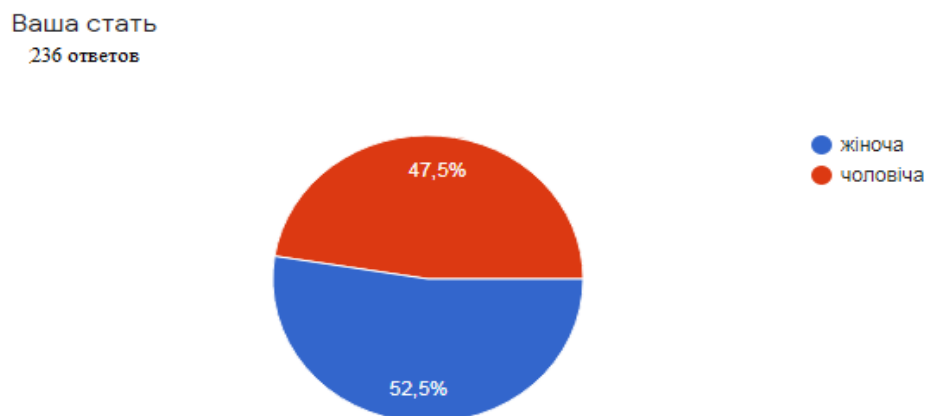


Рис.2. Стать учасників опитування

На запитання «Чи користуєтеся Ви Інтернетом?» ми отримали однозначну відповідь. Усі 100% здобувачів, які взяли участь у опитуванні користуються Інтернетом.

З метою виявлення частоти користування Інтернетом, нами було поставлено запитання «Як часто Ви користуєтеся Інтернетом?», відповідь на яке була також майже однозначна: 98,3% - вказали на щоденне

користування Інтернетом, інші – 1,7% опитаних зазначили, що користуються Інтернетом 24/7 (див.рис.3).

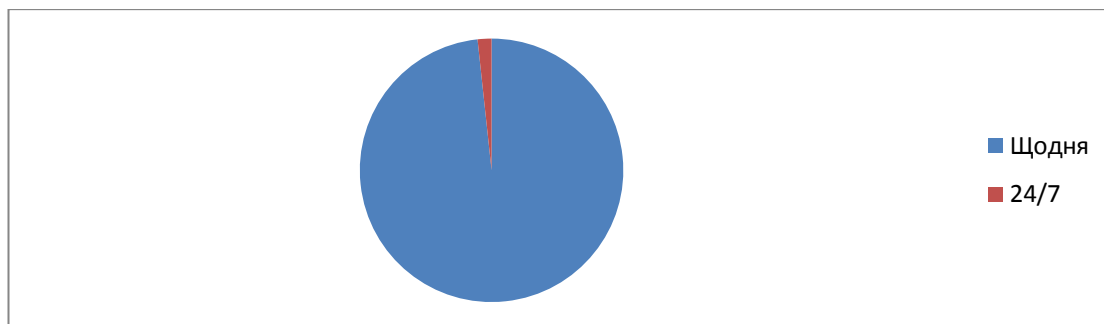


Рис. 3. Частота користування Інтернетом.

Щодо засобів, за допомогою яких сучасне студентство виходить в Інтернет, то результати показали наступне: найчастіше студентська молодь використовує мобільні телефони - 99,2%, періодично – ноутбуки/нетбуки та макбуки – 66,1%, найрідше – планшети – 7,6%.

Також студентам було запропоновано обрати 5 найчастіше використовуваних занять/практик, які вони здійснюють в Інтернеті. Результати наступні (подаються від найбільш використовуваних до найменш використовуваних):

- спілкування з друзями за допомогою соціальних мереж;
- перегляд кінофільмів, мультфільмів, аніме, прослуховування музики, перегляд відеокліпів/відеороликів;
- користування банківськими послугами онлайн;
- пошук та завантаження інформації для навчання або дозвілля;
- дистанційне навчання;
- перегляд новин;
- здійснення онлайн-покупок (у тому числі замовлення їжі);
- пошук ідей для особистісного розвитку;
- онлайн-ігри;
- користування електронною поштою;
- перегляд сторінок підписників та інших людей;
- читання онлайн-книжок, прослуховування аудіо-книжок;

- проходження додаткових онлайн-курсів, онлайн-вебінарів;
- онлайн-знайомства, віртуальні знайомства;
- участь у челенджах;
- перегляд реклами
- інше.

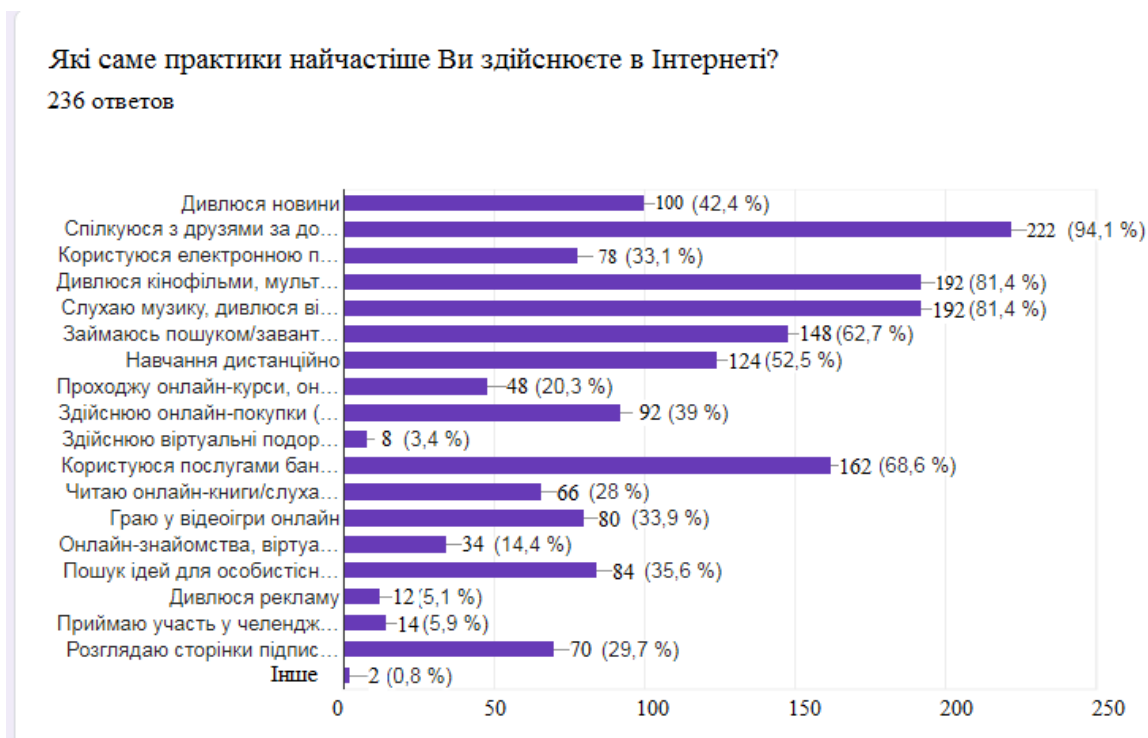


Рис. 4. Основні практики, які здійснюють студенти в Інтернеті

Серед соціальних мереж, студентська молодь надає перевагу Instagram та Telegram, після них частіше користуються Viber та TikTok, майже не використовують Discord та Likee.

Соціальними мережами студенти користуються зазвичай для спілкування з друзями/рідними/знайомими та слідкують за новинами, найменше соціальні мережі використовують задля заробітку та віртуальних знайомств (див.рис.5).



Рис.5. Найпоширеніші практики студентства в соціальних мережах

У вигляді зворотнього зв'язку в соціальних мережах часто зустрічаються такі явища як «лайкінг» та «хейтерство». Респонденти зауважили, що зіштовхувалися із даними явищами, які викликають достатньо різні емоції. 71,2 % опитаних відчують позитивні емоції під час отримання «лайків» під своїми історіями, фото, дописами та коментарями; 22% - ставляться до «лайків» нейтрально; 6,8% сприймають «лайки» байдуже.

Щодо «хейтерства» в соціальних мережах, відповіді респондентів були неоднозначними: 38,1% - бачили й читали дописи рейтерів на сторінках інших користувачів мережі Інтернет; 17,8% зізналися, що самі іноді стають жертвами рейтерів; 34,7% ніколи не зустрічалися із хейтерством, а 2,5% опитаних зазначили, що самі іноді люблять «хейтити» інших.

Серед перегляду новин, як віртуальної практики студентів переважають: перегляд новин України та власного регіону/міста, спойлерів кіно-новинок та анонсів, найменш популярними є спортивні новини та новини музики.

Серед перегляду онлайн-реклами переважає перегляд товарів та послуг, а також афіш театру та кіно, найменш користуються попитом рекламування ігор та одягу.

Серед найпопулярніших операцій e-Banking переважає оплата рахунків за Інтернет, ТБ, телефон, оплата товарів та послуг (не комунальних) та переказ платежів, найменш використовуваними послугами e-Banking серед студентства є оплата транспорту та комунальних послуг. 1,6% респондентів не користуються банківськими послугами онлайн.

Неприємним моментом користування студентською молоддю мережею Інтернет доволі часто виступають ситуації з шахрайством. 40,6% опитаних хоча б раз у житті зіштовхувалися в Інтернеті із шахрайством; 36,4% особисто не зіштовхувалися, але чули про такі випадки, 5,9% зазначили, що часто зіштовхуються із шахрайством у світовій мережі (див.рис.6).

Чи зіштовхувалися Ви з онлайн-шахрайством (фішингом) у мережі Інтернет?

236 ответов

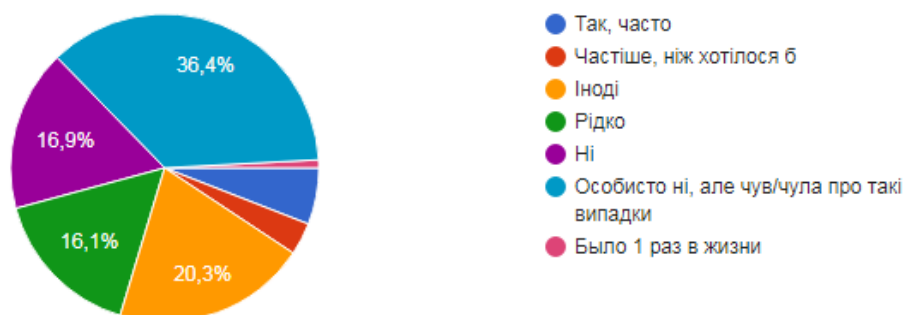


Рис.6. Чи зіштовхувалися Ви з фішингом (онлайн-шахрайством) у мережі Інтернет?

Через пандемію, більшість освітніх закладів України час від часу переходили на повне або часткове дистанційне навчання, що стало звичним для сучасної особистості, зокрема для студентської молоді. Студенти, які приймали участь в опитуванні під час навчання онлайн використовують переважно платформу Zoom (97,5%) та GoogleClassroom (47,5%). Ще 16,9% респондентів використовують в онлайн-навчанні сервіс Moodle (див.рис.7).

Якщо Ви хоч раз навчалися дистанційно (академічне навчання), то які онлайн-платформи використовували?

236 ответов

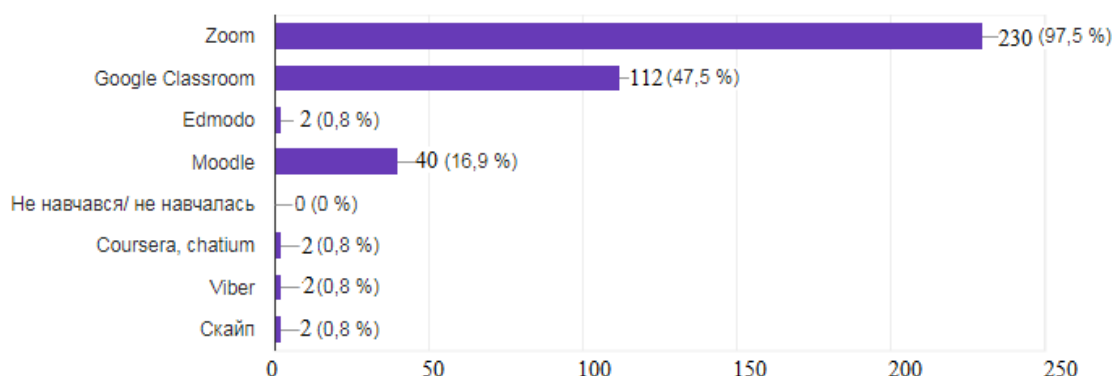


Рис.7. Найпоширеніші платформи для навчання сучасного студентства

Інтернет часто розглядається, особливо молодим поколінням, як позитивний ресурс, який відкриває безліч можливостей. Але цей ресурс також таїть у собі, й своїх просторах, не тільки позитивні обрії, але останнім часом, багато небезпеки. Сьогодні із негативними наслідками Інтернету пов'язують не тільки Інтернет – залежність, але й перелік соціальних, соціально-психологічних та соціально-педагогічних, а іноді й медичних, проблем особистості.

За результатами дослідження, респонденти найбільше часу в Інтернеті проводять у соціальних мережах та за переглядом кіно, відео та прослуховуванням музики. На другому місці за тривалістю – онлайн-навчання та онлайн-ігри. Найменше часу, проведеного в Інтернеті, студентство приділяє онлайн-банкінгу, перегляду новин та онлайн-шопінгу.

Серед основних небезпек в Інтернеті, опитувані найчастіше зустрічаються із такими явищами, як лайкінг, кібербулінг та хейтерство. На другому місці- участь у челенджах, ігроманія та фішинг.

ВИСНОВКИ

Сучасний термін «віртуальний» походить від англійського слова «virtual», як таке, що може з'явитися за певних умов. Також термін «віртуальний» використовують тоді, коли мова йде про щось, що має характеристики певного предмету, хоча формально не є реальним (саме тим) предметом. Тобто, віртуальність тлумачиться як псевдореальність.

У віртуальній реальності існують свої «закони природи», свої характеристики часу і простору, які не відповідають законам реального світу.

Розвиток технологій надав вільний доступ до безконтактної інформаційної взаємодії, завдяки чому в сучасному світі виникли альтернативні типи відносин та взаємозв'язків, які уможливили створення ілюзії присутності в «екранному світі». Серед усіх характеристик віртуальної реальності, можна виділити три основні: імітація оточення з високим ступенем реалізму; моделювання в реальному масштабі часу; можливість діяти на оточення і мати при цьому зворотній зв'язок.

З виникненням віртуальної реальності швидко розповсюдилися нові комунікаційні форми, в людей почав розвиватися інший світогляд та з'явилася можливість реалізувати їх творчий потенціал.

Серед позитивних ознак віртуального простору науковці виділяють такі: пошук та спілкування з близькими, розвиток комунікаційних навичок, обмін необхідною інформацією, вступ у різні спільноти за інтересами, необмежена кількість розваг (ігри, музика, відео), доступність онлайн-сервісів, зручний інтерфейс, розвиток вмінь ІТ-компетенції, індивідуальне навчання, саморозвиток та розширення кругозору, наявність хмарних сховищ для збереження інформації тощо

Через пандемію COVID-19, яка триває вже третій рік, студентська молодь вимушена була адаптуватися не тільки до освітнього процесу в новому форматі, але й змінювати звичну для себе взаємодію один із одним,

із викладачами, обмежувати власні можливості у проведенні вільного часу та дозвілля, звичного для них стилю й ритму буденного життя та навчання.

З появою Інтернету, використання технічних, комунікаційних та програмних можливостей відбувається хаотично, стихійно і несистемно.

Найчастіше суспільство, у тому числі й студентство, для взаємодії один з одним використовує наступні Інтернет ресурси: платформи для дистанційного або віддаленого навчання, онлайн-кінотеатри або сайти, де можна безкоштовно або оплачувано переглянути художні фільми, мультиплікацію, аніме, прослухати музику, переглянути відео-кліпи, віддалено відвідати музей, театр або виставку. Щоденною практикою для студентства стало використання електронної пошти, соціальних мереж та послуги e-banking.

Результати авторського дослідження показали, що сучасний студент або студентка сьогодні не уявляють свого життя та навчання без використання щоденних віртуальних практик.

За результатами дослідження, ми дійшли висновків, що найбільше часу в Інтернеті респонденти проводять у соціальних мережах, за переглядом кіно, відео та прослуховуванням музики. На другому місці за тривалістю використання займають онлайн-ігри та онлайн-навчання. А найменше часу, проведеного в Інтернеті, студентство приділяє онлайн-банкінгу, перегляду новин та онлайн-шопінгу.

Наразі молоде покоління дуже часто розглядає Інтернет як позитивний ресурс, проте у своїх просторах він таїть багато небезпек. Окрім інтернет-залежності існує ще й великий перелік соціальних, соціально-психологічних, соціально-педагогічних, а іноді й медичних проблем особистості.

Завдяки розширенню можливостей Інтернету, з'являється дуже багато нових віртуальних практик та різновидів взаємодії, які набирають популярності серед населення України, особливо у людей молодого віку.

Проаналізувавши теоретичний матеріал та результати авторського дослідження, ми дійшли висновків, що основними небезпеками, з якими зустрічається студентство в Інтернеті, є лайкінг, кібербулінг та хейтерство, а на наступному місці - участь у челенджах, ігроманія та фішинг.

Тож, хоча віртуальний простір – це величезне відкриття для покращення життя людства, проте він не такий уже й безпечний, яким здається на перший погляд.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Афанасьєв Д. М. Діяльність мережених спільнот як об'єкт управління та соціального контролю. Сучасні суспільні проблеми у вимірі соціології управління : збірник наукових праць ДонДУУ. Т. XI. Вип. 145. Серія «Соціологія». Донецьк: ДонДУУ, 2010. 291с.
2. Белоусов В. Г. Институціоналізація соціального простору регіону. Соціальні технології. Актуальні проблеми Теорії и практики. Міжвузівській збірник наукових праць. Київ - Запоріжжя–Одеса, 2004. Вип. 23. С. 19-24.
3. Віртуальність [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Віртуальність>
4. Галіч Т.О. Соціальні Інтернет-мережі та віртуалізація суспільного життя. Соціологія майбутнього: науковий журнал з проблем соціології молоді та студентства, 2010. 350с.
5. Данієлян Л.В., Черкашина Т.О. Лайкінг як особлива форма віртуальної залежності. Суспільство і особистість у сучасному комунікаційному дискурсі :Матеріали ІІ Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Запоріжжя, 9–10 квітня 2020 р.) / редкол.: В.Л. Погребна, В.М. Попович, Н.В. Островська, Т.О. Серга та ін. [Електронний ресурс] Електрон. дані. Запоріжжя: НУ «Запорізька політехніка», 2020. 1 електрон. опт. диск (DVD-ROM); 12 см. Назва з тит. екрана. 670 с.
6. Данієлян Л.В. Челендж як небезпечний тренд сучасності. Сучасна наука: проблеми, перспективи, інновації: Міжнародна науково-практична конференція викладачів, практичних працівників, молодих учених та студентів, м. Вінниця, 11-12 листопада 2020р.: тези, статті / ред.кол.: Драбовський А.Г. та ін.. Вінниця: Вінницький кооперативний інститут, 2020. 436с.

7. Данієлян Л. Розвиток популярності онлайн-платформи Zoom під час пандемії COVID-19 [Електронний ресурс]. Шевченківська весна, 2021: зб. матеріалів XIX Міжнародної науково-практичної конференції аспірантів та молодих учених (Київ, квітень 2021 р.) / М-во освіти і науки України, ДВНЗ «Київ. нац. Ун-т ім. Тараса Шевченка». Електрон. текст. дані. Київ : КНУ, 2021. Назва з титул. екрану.
8. Данієлян Л. Інтернет-банкінг як соціальна платформа [Електронний ресурс]. Традиції та новації у розвитку сучасної соціологічної науки: дослідження молодих вчених: Матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції студентів, аспірантів та молодих вчених (Київ, 24 лют. 2021 р.) / Міністерство освіти і науки України, ДВНЗ «Київський нац. екон. Ун-т ім. В. Гетьмана» [редкол.: Халіков Р.Х.]. Електрон. текст. дані. К. КНЕУ, 2021. С. 185-187.
9. Десять позитивних ознак появи Інтернету [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://urok.in.ua/content/desyat-pozytyvnyh-oznak-rozvyavu-internetu>
10. Дистанційні послуги; Інтернет-банкінг // Термінологічний словник з питань запобігання та протидії легалізації (відмиванню) доходів, одержаних злочинним шляхом, фінансуванню тероризму, фінансуванню розповсюдження зброї масового знищення та корупції / А. Г. Чубенко, М. В. Лошицький, Д. М. Павлов, С. С. Бичкова, О. С. Юнін. Київ: Ваіте, 2018. С. 217; 314.
11. Жичкина А. Соціально-психологічні аспекти спілкування з Інтернету. М.: Дашков і Ко, 2004. 117 с.
12. Іванов А.Е. Реальність. Історія філософії: Енциклопедія. Мн., 2002. С. 879.
13. Костенко Н. Парадигми та фактичності нових мас-медіа. Соціологія: теорія, методи, маркетинг, 1998. №1-2. 365с.

14. Конечкая В. Социология коммуникации: учеб. М.: Междунар. ун-т Бизнеса и Управления, 1997. 304 с.
15. Макеєв С. Соціально-економічна стратифікація в Україні: неадекватні оцінки, хибні пріоритети. *Українське суспільство*. 1992 - 2010. Соціологічний моніторинг; [За ред. д. е. н. В. Ворони, д. соц. н. М. Шульги]. К. :Інститут соціології НАН України, 2010. С. 119-127.
16. Мальковская И. А. Профиль информационно – коммуникативного общества (обзор современных теорий). *Социологические исследования*. 2007.№2. 100с.
17. «Серіальна залежність»: що це таке і як від неї рятуватись? [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://medium.com/серіальна-залежність-що-це-таке-і-як-від-неї/серіальна-залежність-що-це-таке-і-як-від-неї-рятуватись-a23bb992e53>.
18. Тихонова С. В. Комунаційна революція сьогодні: Інформація та мережу. *Поліс*, 2007. 139с.
19. Фішинг [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Фішинг>
20. Челендж [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Челендж>
21. Maldow, DavidS., Esq. [Електронний ресурс] – Режим доступу: http://www.telepresenceoptions.com/2013/01/zooms_full_featured_ume_videoc/

ДОДАТКИ

Додаток А

**Кодекс академічної доброчесності здобувача вищої освіти
Херсонського державного університету**

Додаток 1

**КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ
ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНСЬКОГО
ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ**

Я, Данилюк Нікіта Володимирович
учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного університету, УСВІДОМЛЮЮ, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти освіти.

ЗАЯВЛЮЮ, що у своїй освітній і науковій діяльності ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ:

- дотримуватися:
 - вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
 - принципів та правил академічної доброчесності;
 - нульової толерантності до академічного шахрайства;
 - моральних норм та правил етичного поведінки;
 - толерантного ставлення до інших;
 - дотримуватися високого рівня культури спілкування;
- надавати згоду на:
 - безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного шахрайства за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
 - оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
 - використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного шахрайства в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного шахрайства;
- самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;
 - надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;
 - не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань у їхню роботу;
 - своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;
 - не чинити правопорушень і не стрипти їхнього скоєння іншими особами;
 - підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;
 - поважати честь, гідність та особисту недоторкваність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;
 - не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національного, расового, статевого чи іншої належності;
 - відповідально ставитися до своїх обов'язків, власно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;
 - уникати конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;
 - не брати участі в будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;
 - не підроблювати документи;
 - не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;
 - не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;
 - не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;
 - не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;
 - не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;
 - не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і неетичних методів досягати власних корисних цілей;
 - не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

УСВІДОМЛЮЮ, що відповідно до чинного законодавства у разі нестримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.

05.03.20
(дата)

[Підпис]
(підпис)

Данилюк Н. В.
(ім'я, прізвище)

Анкета «Найпоширеніші віртуальні практики сучасного студентства»

Шановні студенти!

Просимо Вас узяти участь у дослідженні «Найпоширеніші віртуальні практики сучасного студентства» та відповісти на запитання цієї анкети. Нам дуже важливо дізнатися саме вашу думку!

Ваші відповіді є анонімними, не передаватимуться третім особам і будуть використані тільки в узагальненому вигляді.

Дякуємо за приділений час.

1. Ваш вік _____
2. Ваша стать
 - жіноча
 - чоловіча
3. Чи користуєтеся Ви Інтернетом?
 - так
 - ні
4. Як часто Ви користуєтеся Інтернетом?
 - щодня
 - 2-5 рази на тиждень
 - 1 раз на тиждень
 - взагалі не користуюся
 - Інше
5. Які засоби Ви використовуєте для виходу в Інтернет?
 - Стаціонарний комп'ютер
 - Ноутбук/нетбук/макбук
 - планшет
 - мобільний телефон
 - Інше
6. Які саме практики найчастіше Ви здійснюєте в Інтернеті? (можна обрати не більше п'яти варіантів)
 - Дивлюся новини
 - Спілкуюся з друзями за допомогою соціальних мереж

- Користуюся електронною поштою
- Дивлюся кінофільми, мультфільми, аніме
- Слухаю музику, дивлюся відеоролики (відеокліпи)
- Займаюсь пошуком/завантаженням інформації для навчання/дозвілля
- Навчання дистанційно
- Проходжу онлайн-курси, онлайн-вебінари, додаткові онлайн-семінари
- Здійснюю онлайн-покупки (у т.ч. замовляю їжу)
- Здійснюю віртуальні подорожі (онлайн-екскурсії)
- Користуюся послугами банків онлайн (Приват24, Monobank, Ощад24/7, тощо)
- Читаю онлайн-книги/слухаю аудіокниги
- Граю у відеоігри онлайн
- Онлайн-знайомства, віртуальні знайомства
- Пошук ідей для особистісного розвитку
- Дивлюся рекламу
- Приймаю участь у челенджах
- Розглядаю сторінки підписників та інших людей
- Інше

7. Якщо Ви користуєтеся соціальними мережами та месенджерами, то якими? (оберіть не більше 3-х варіантів)

- Facebook
- Instagram
- Viber
- Messenger
- Telegram
- WhatsApp
- TikTok
- Likee
- Twitter
- Snapchat
- Вконтакте
- Однокласники
- Інше

8. У яких із соціальних мереж Ви проводите найбільше часу? (оберіть не більше 3-х варіантів)

- Facebook
- Instagram
- Viber
- Messenger

- Telegram
- WhatsApp
- TikTok
- Likee
- Twitter
- Snapchat
- Вконтакте
- Однокласники
- Інше

9. Які саме практики Ви здійснюєте в соціальних мережах? (можна обрати декілька варіантів відповідей)

- Розглядаю сторінки/акаунти друзів/знайомих
- Слідкую за новинами та сторіз друзів/знайомих
- Цікавлять новини відомих людей/блогерів
- Виставляю селфі/фото/відео заради лайків
- Цікавить життя підписників
- Оцінюю лайками фото/відео інших людей
- Віртуальні знайомства
- Спілкуюся з друзями/рідними/знайомими
- Заробіток у соціальних мережах (реклама, продаж товарів)
- Навчання (тренінги, школи, марафони, ігри)
- Здійснюю покупки в соціальних мережах
- Підтримую громадські ініціативи (збір коштів на лікування, допомогу, тощо)
- Популяризую себе через соціальні мережі
- Інше

10. Які емоції Ви відчуваєте, коли Вам у соціальних мережах ставлять «лайки» та залишають позитивні коментарі/відгуки?

- Дуже приємні
- Частіше приємні, ніж байдужі
- Приємні, коли від друзів/знайомих
- Нейтральні
- Байдуже
- Байдуже, коли від незнайомих
- Не подобається, коли «лайкають» мої записи
- Я більше сам/сама люблю ставити «лайки»
- Негативні
- Інше

11. Чи зіштовхувалися Ви в соціальних мережах із хейтерством?

- Так, я сам люблю «хейтити»
- Мене інколи "хейтять"
- Ні, не зіштовхувався/валася
- Кілька разів сам/сама був/ла хейтером
- Бачила записи хейтерів на сторінках інших користувачів/друзів
- Інше

12. Якщо Ви дивитеся новини в інтернеті, то зазвичай це _____?
(можна обрати декілька варіантів відповідей)

- Кримінальні новини
- Новини шоу-бізнеса
- Події в Україні
- Події у своєму регіоні/місті
- Спойлери кіно новинок
- Анонси
- Інше

13. Якщо Вас цікавить онлайн-реклама, то це _____? (можна обрати декілька варіантів)

- Товари та послуги
- Навчальні курси
- Сайти знайомств
- Акції, розпродажі
- Афіші театру та кіно
- Інше

14. Якщо Ви використовуєте e-Banking (онлайн-банкінг), то які саме операції Ви проводите?

- Оплата товарів та послуг (крім комунальних)
- Перерахування коштів
- Оплата комунальних послуг
- Оплата транспорту
- Поповнення рахунків (Інтернет, ТБ, телефонія)
- Інше

15. Чи зіштовхувалися Ви з онлайн-шахрайством (фішингом) у мережі Інтернет?

- Так, часто
- Частіше, ніж хотілося б
- Іноді
- Рідко
- Ні

- Особисто ні, але чув/чула про такі випадки
- Інше

16. Якщо Ви хоч раз навчалися дистанційно (академічне навчання), то які онлайн-платформи використовували?

- Zoom
- GoogleClassroom
- Edmodo
- Moodle
- Не навчався/ не навчалась
- Інше

17. Скільки часу Ви витрачаєте в день на _____? (розставте плюси біля відповідей, які Вам підходять)

	0 годин	Менше 1 години	1-3 години	3-10 годин	Більше 10 годин
Онлайн-ігри	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Соціальні мережі	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Онлайн-навчання (курси, книги)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Онлайн-екскурсії	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Кіно, музика, відео	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Онлайн-банкінг	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Сайти знайомств	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Онлайн-шопінг	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Челенджи	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Онлайн-новини	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

18. Як часто Ви зустрічаєтеся з такими явищами як _____?
(розставте плюси біля відповідей, які Вам підходять)

	Взагалі не зустрічав (- ла)	рідко	іноді	часто	дуже часто
Хейтерство	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Лайкінг	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Фішинг	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Кібербулінг	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ігроманія	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Челенджі	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>