

Прудникова Олена Вікторівна, доктор філософських наук, доцент,
доцент кафедри культурології Національного юридичного університету
імені Ярослава Мудрого, м. Харків, Україна
e-mail: elenvikprud@ukr.net
ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0003-4610-908X>

ІНФОРМАЦІЙНА КУЛЬТУРА СУБ'ЄКТІВ ВІРТУАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ

Визначено характерні риси та особливості інформаційної культури суб'єктів віртуального простору. Доведено, що інформаційна культура суб'єктів віртуальних комунікацій може набувати амбівалентного характеру, який обумовлений як психологічними особливостями самого комуніканта, так і нормами та цінностями віртуального середовища.

Ключові слова: *інформаційна культура, віртуальний простір, комунікація, суб'єкти комунікації, цінності, антицінності, інтерактивність.*

Постановка проблеми. Розвиток інформаційного суспільства призвів до урізноманітнення засобів, форм і каналів міжсуб'єктного комуніювання у сучасних умовах. Неповторним світом комунікації став віртуальний простір, який до певної міри є протиставленням світу фізичного. Особливості комунікації у віртуальній реальності мають морально-правовий, технічний, культурний, психологічний та інший характер. У свою чергу, інформаційна культура суб'єктів віртуальних комунікацій під впливом цього специфічного «регіону буття» набула неповторних рис і проявів, які потребують докладного аналізу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблематика інформаційної культури суб'єктів віртуальних комунікацій знайшла своє відображення у наукових працях низки фахівців. Зокрема, О. Кузь і Н. Корабльова досліджують сутність суб'єктності у віртуальному просторі, Ю. Калиновський визначає негативні та позитивні аспекти буття людини у так званому «віртуальному натовпі», В. Чернієнко та І. Негодаєв досліджують формування «мережевої ідентичності» суб'єктів віртуального простору, О. Бондарчук у своїй науковій розвідці виокремлює психологічні особливості комуніювання суб'єктів у віртуальному просторі, зосереджуючи увагу на співвідношенні позитивних та негативних аспектів, дослідники П. Воробієнко, В. Каптур, О. Василенко

аналізують можливості впровадження у вітчизняних реаліях концепції «Безпечного Інтернету».

Формування цілей. Метою нашої наукової розвідки є виявлення аксіологічних та онтологічних особливостей інформаційної культури суб'єктів віртуальних комунікацій.

Вклад основного матеріалу. Необхідно зазначити, що велику роль у розвитку інформаційної культури віртуального простору відіграють виробники так званого «віртуального продукту» (комп'ютерних ігор, програмного забезпечення тощо), які закладають норми функціонування певного сегменту віртуального світу, програмують параметри його буття: можливості діяти у той або інший спосіб, дотримуватися або не дотримуватися моральних норм та цінностей. Суб'єкт віртуального простору може діяти виходячи з власних світоглядних настанов, а може послуговуватися нормами, запропонованими творцями віртуальних світів. Таким чином, інформаційна культура віртуального суб'єкта може набувати амбівалентного характеру: власні настанови та цінності знаходять прояв у фізичному світі, а у віртуальному світі вони змінюються, нівелюються. Людина може не усвідомлювати такої двоїстості, оскільки віртуальний світ є для неї несправжнім. Небезпечним є зворотний процес, коли суб'єкт втрачає відчуття реальності та переносить не завжди прийнятні норми віртуального простору на простір фізичний.

По суті, людина може втратити свою особистість, розчинити її у віртуальному просторі й «народитися» знову, вигадуючи для себе нове ім'я (так званий нік: від англ. *nickname* – прізвисько), створюючи нове віртуальне буття (легенду власного існування) й налагоджуючи комунікацію з іншими суб'єктами мережевого світу.

Зокрема, на думку вітчизняного дослідника О. Кузя, функціонуючи у віртуальному режимі, віртуальному просторі, індивід приписує собі будь-які фізичні й соціальні ознаки [1, с. 279]. Іншими словами, зникають соціальні ознаки репрезентації як стійкі формалізовані структури, відходить на другий план віртуального буття соціальність, редукована до зовнішніх щодо індивідів, оречевлених структур, руйнуються соціальні інститути [2, с. 118].

Отже, велика кількість людей може спілкуватися в Інтернеті, не називаючи власного імені або користуючись вигаданим, застосовуючи знаки, символи та мову, які зрозумілі лише «людині віртуальній». Людина «віртуального назовпу» має своєрідну інформаційну культуру: вона не обмежена заборонами ані моральними, ані правовими; її дії у просторі й часі позбавлені зовнішнього контролю; вона є вільною створювати будь-який світ. Тільки самоконтроль суб'єкта віртуальної спільноти (релігійні та моральні заборони) та реакція користувачів мережі є запобіжниками щодо розповсюдження неякісної (антиправової, аморальної, неправдивої) інформації [3, с. 82].

Разом з тим зазначимо, що розвиток віртуального простору спричиняє не тільки негативні наслідки для інформаційної культури соціуму, але й сприяє підвищенню інтелектуального потенціалу суспільства та особистості. Як правило, користувачі мережі Інтернет мають достатньо високий рівень інтелекту, освіти та соціалізовані не тільки у національне суспільство, а й у глобальне співтовариство. «Людина віртуальна» має особливу інформаційну культуру – вона мислить не тільки категоріями національної спільноти, в якій мешкає, а й орієнтується в «нормах» різноманітних мереж, активно глобалізується та є більш відкритою для різноманітних новацій.

Очевидно, важливу роль у розвитку інформаційної культури суб'єктів віртуального простору набувають різноманітні віртуальні співтовариства. З цього приводу дослідник В. Чернієнко зазначає, що особливістю Інтернету, яка і принесла йому таку популярність, є не лише доступ до інформаційного ресурсу, але й можливість створювати віртуальні співтовариства з неформальністю їх відносин. Відвідувачів сайтів приваблює можливість брати участь в житті й розвитку співтовариства не за гроші і не виконуючи чийсь замовлення [4, с. 200].

На нашу думку, «мережева ідентичність» має свої плюси та мінуси щодо розвитку інформаційної культури віртуального простору. До позитивних аспектів цього феномену варто віднести збільшення рівня демократизму та свободи у комунікативній взаємодії, а до негативних – посилення анархічних тенденцій та безвідповідальності суб'єктів віртуального світу.

З точки зору І. Негодаєва, культурологічний аспект сучасної «мережевої» людини є важливим і сприяє появі на наших очах нового типу культури – «культури суспільства епохи інформатизації» [5, с. 91].

Вищеозначений учений виокремлює три її рівні: звичаї і традиції; сегменти культури, що забезпечують відтворення існуючих на даний час форм життєдіяльності; програму майбутніх форм життєдіяльності людей – етап, який і визначає сучасний стан розвитку культури. Необхідно також підкреслити, що в епоху інформатизації зникає минула відмінність між матеріальною й духовною культурами [5, с. 95]. Інформаційне суспільство характеризується суперечністю еволюційних процесів у культурі – наявністю як диференціації, так й інтеграції.

Учені зазначають, що з появою комп'ютерів і глобальних комп'ютерних мереж створюються принципово нові (на відміну від книги, газети, телебачення) методи людського спілкування, одержання знань та впливу на суспільну інформаційну культуру. Ці методи фіксуються в нових соціальних формах людських відносин, нових типах діяльності й стійких формах свідомості й самосвідомості. Комп'ютерна мережа в такій постановці питання принципово відрізняється від рукопису й книги тим, що вона скоріше не джерело, не

одержувач, не оброблювач, не охоронець друкованих знаків, інтерпретованих людиною, а генератор (навіть диктатор) нових форм його комунікативної активності. Використання досягнень науки не може здійснюватися на суто уніфікованій основі в суспільстві, заснованому на знаннях. Сучасний погляд на суспільні процеси, що сформувався в умовах постмодерної ситуації, відзначений приматом культуроцентристської настанови.

Інформаційна культура суспільства, заснованого на знаннях, як і інформаційна культура віртуального простору, мають таку спільну рису як інтерактивність. Саме ця властивість якісно відрізняє віртуальний простір від більшої традиційних способів штучного буття людини (наприклад, традиційних жанрів мистецтва), які так само, як і віртуальну реальність, можна розглядати як специфічну техніку створення і трансляції ілюзорних світів. Інтерактивність інформаційної культури віртуального простору знайшла свій прояв у створенні так званих віртуальних атракціонів, віртуальних театрів, віртуальних спортивних змагань.

Зауважимо, що найбільш масово використовується у віртуальному просторі такий продукт, як ігри. У свою чергу, інтерактивність є найважливішою властивістю будь-якої гри, а комп'ютер надає ідеальну технічну основу для її реалізації. Саме інтерактивність гри робить її цікавою для пасивних спостерігачів – їх приваблює те, що результат гри заздалегідь невідомий, інакше гра втрачає сенс.

На думку фахівців, гра є одним з фундаментальних понять культури. У грі суспільство висловлює своє розуміння життя і світу. Культурі в її початкових фазах властиве щось ігрове, що представляється у певних формах і атмосфері гри. У цій єдності культури та гри гра є первинним, об'єктивно сприйманим, конкретно визначеним фактом, тоді як культура, лише характеристика, яку наше історичне судження прив'язує до певного випадку [6].

У цьому контексті М. Степаненко підкреслює, що віртуальний простір є принципово відкритим, антиєрархічним, децентричним, мобільним. Його можна моделювати і змінювати. Усі межі віртуального простору розмиті, гнучкі, прозорі. Унаслідок цього у віртуальному просторі особистість може «приміряти на себе», програвати різні соціальні ролі, зближувати і засвоювати різні просторові топоси тощо. Але внаслідок відсутності будь-яких меж і обмежень занурення особистості у віртуальний простір може не тільки розширювати горизонти її життєвого світу, але й нівелювати її ціннісно-смыслову і персональну визначеність, сприяти заміщенню реальності її симулякрами, справжніх, особистісних людських контактів їх поверхневими, безособовими формами [7, с. 46–47].

Як зауважують юристи, Інтернет у світлі теорії права в цілому та інформаційного права зокрема – це, насамперед, новий простір людського само-

вираження і спілкування; міжнародний простір, що перетинає будь-які кордони; децентралізований простір, яким жоден оператор, жодна держава повністю не володіє і не керує. Нарешті, Інтернет являє собою різномірний (гетерогенний) простір, де кожен може вільно діяти, висловлюватися і працювати (інакше кажучи – простір «розуму і свободи») [8, с. 32].

Таким чином, свобода у суб'єктів віртуальних комунікацій набуває різноманітних форм й реалізується безліччю засобів. Відповідно свобода не повинна переростати у анархію й має підкріплюватися такою важливою цінністю, як відповідальність учасників віртуального простору.

Феномен відповідальності – явище соціально-історичне, що з'являється як результат виникнення суспільних відносин і як характеристика відносин між особистістю (соціальною групою) й суспільством у цілому. З одного боку, суспільство як система продукує комплекс норм, цінностей, вимог, об'єднаних в єдину систему, а з другого – особистість зобов'язана сприйняти, засвоїти і згодом відтворити ці норми і цінності, тобто відповідальність передбачає співвіднесення поведінки особистості (соціальної групи) з вимогами, що висувуються суспільством [9, с. 19].

На переконання фахівців, до позитивних аспектів комунікації суб'єктів у віртуальному просторі можна віднести:

1) трансцендентність (розширення можливостей людини щодо спілкування та інтеракцій через звертання до колективної соціальної пам'яті віртуальної спільноти, яка зберігається в мережі у вигляді її контенту та оцінок і суджень членів віртуальної спільноти) і глобалізація (розмивання просторових і часових меж, потенціально необмежена кількість користувачів, що можуть взаємодіяти, географічно перебуваючи у різних пунктах земної кулі і навіть у космічному просторі);

2) полілогічність (можливість не лише міжособистісної, але й внутрішньогрупової та міжгрупової взаємодії) та полікультурність (можливість одночасного спілкування великої кількості людей з різних культур, соціальне різноманіття);

3) інтерактивність і мультмедійність, що змінюють творення та сприйняття текстових повідомлень спілкування як у синхронному, так і асинхронному режимі, дозволяють не лише слідувати авторському розгортанню сюжету, але й здійснювати власну навігацію, забезпечуючи передумови для прояву суб'єктної активності особистості;

4) анонімність і відчуття безпеки, захист від зовнішнього контролю та загальноприйнятих норм, відчуття необмеженої свободи та розкутості, відсутність цензури, можливість одночасно займати декілька різних позицій, спілкуючись з різними людьми;

5) добровільність і партнерство через зрівнювання користувачів у статусі, можливість побудови віртуальної особистості, способів її самопрезентації та

творчої самореалізації, коли завдяки існуванню у віртуальному просторі багатьох різноманітних спільнот, а також завдяки тому, що цей простір сам є певною мірою соціальною реальністю, надаються нові порівняно з реальним життям можливості належності до певних соціальних категорій [10, с. 8].

У свою чергу, до негативних проявів взаємодії суб'єктів віртуального простору, що безумовно впливає на їхню інформаційну культуру, О. Бондарчук зараховує такі:

- прояви егоцентричності у віртуальних спільнотах окремими учасниками;
- анонімність членів віртуальної спільноти може посилити прагнення до нетипової, ненормативної поведінки, ініціювати створення образу чи навіть групи образів, у яких індивід намагається реалізувати свої потаємні бачення та бажання, що можуть і не відповідати загальнолюдським нормам і правилам взаємодії, не хвилюючись за наслідки своїх дій, не обтяжуючи себе відповідальністю за них;

- у процесі комунікації у віртуальній соціальній мережі комуніканти намагаються за певними особливостями поведінки скласти для себе портрет партнера спілкування, встановити його характерологічні та інші особливості. Як правило це вдається, якщо комуніканти не намагаються приховати своє істинне обличчя, інакше у мережі подається нова віртуальна особистість, що має певні, штучно сконструйовані риси;

- сучасний рівень розвитку Інтернет-технологій дозволяє використовувати в соціальних мережах різноманітні форми взаємодії в процесі спілкування: обмін листами (електронна пошта), обмін миттєвими повідомленнями (чат) та ін. Водночас жодна з них і навіть їх сукупність не дозволяють забезпечити «ефект присутності» у повному обсязі [10, с. 8–9].

У віртуальному просторі цінності можуть набувати фантомного характеру в процесі їх реалізації, втрачати свій справжній онтологічно-екзистенційний сенс. О. Оленев з цього приводу слушно зауважує, що з-посеред важливих проблем, заявлених цифрогенною сучасністю, першою є дилема «спільноти без спільності» (і, відповідно, «мистецтва без естетичного», «людини без людського»). Соціальні мережі (приміром, кіберактивна спільнота «фейсбукерів»), незважаючи на цілком реальні соціальні наслідки (як на рівні індивідуальної та колективної антропології, так і у геополітичному сенсі: наприклад, застосування підтримки соціальних мереж під час «арабських весен» на Близькому Сході) подібної пандемії (особливо серед молоді), симулюють втрату реальних соціальних зв'язків та їх підміну електронною спільнотою, поняттям членства у ній (хтось когось «зафрендив»/«залайкав»: отже, перетворився на друга?) та координацією членів усередині такої спільноти (хтось переглянув список «друзів»: отже, вступив із ними у реальні життєві відносини?) [11, с. 315–316].

У той же час, з нашої точки зору, варто використовувати всі наявні можливості для гуманізації відносин у віртуальному світі, підвищення рівня інформаційної культури його суб'єктів.

У наш час постійно відбуваються дискусії щодо реалізації концепції так званого «Безпечного Інтернету» – впровадження єдиної системи обмеження доступу до нецільових ресурсів глобальної мережі, особливо для школярів та студентів. Основними принципами впровадження «Безпечного Інтернету» є:

- принцип науковості;
- принцип доступності у користуванні;
- постійне оновлення та контроль;
- принцип інноваційного розвитку;
- індивідуалізація особистості;
- творча продуктивна мотивація;
- пріоритет моральних цінностей;
- культурна та естетична спрямованість [12, с. 172].

Висновки. Таким чином, інформаційна культура у сучасному віртуальному просторі набула своєрідних форм існування та засобів репрезентації. Інформаційна культура суб'єктів віртуального світу має базуватися на таких цінностях, як свобода, відповідальність, рівність, самореалізація та ін. Разом з тим, деформована інформаційна культура користувачів мережі Інтернет «вражена» такими антицінностями, як анархія, безвідповідальність, псевдоколективізм, агресія тощо. Перспективними смисловими лініями розвитку цієї проблематики є дослідження співвідношення цінностей та антицінностей у віртуальному просторі, з'ясування причин появи антицінностей та методів їх нівелювання тощо.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кузь О. М. Репрезентації суб'єктності в пост сучасності: [монографія]. Харків: ФОП Лібуркіна Л. М.: ВД «ІНЖЕК», 2010. 312 с.
2. Корабльова В. М. Покоління в полі культури: множинність репрезентацій: монографія. Харків: ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2009. 180 с.
3. Калиновський Ю. Ю. Природа та сутність правосвідомості «віртуального на-товпу». *Вісник Національної юридичної академії України імені Ярослава Мудрого. Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія*. Харків: Право, 2011. №8. С. 78–85.
4. Чернієнко В. О. Природа засад ідентичності соціального суб'єкта: монографія. Харків: Нац. аерокосм. ун-т «Харків. авіац. ін-т», 2010. 304 с.
5. Негодаев И. А. На путях к информационному обществу. Ростов-на-Дону: Изд. центр ДГТУ, 1999. 246 с.
6. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнього дня. Москва: Прогресс, 1992. 464 с.

7. Степаненко М. Д. Сучасні трансформації життєвого простору особистості як поля її життєтворчості. *Гуманітарний часопис*. 2005. № 3. С. 45–49.
8. Литвинов Є. Правові аспекти функціонування Інтернету. *Юридична Україна*. 2013. № 10. С. 31–36.
9. Дзьобань О. П., Мануйлов Є. М. Бінарна опозиція «свобода-відповідальність» в інформаційному суспільстві: до постановки проблеми. *Вісник Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого»*. Серія: *Філософія*. 2016. № 1. С. 15–26.
10. Бондарчук О. І. Психологічні особливості взаємодії у віртуальних соціальних мережах. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету*. Серія: *Психологічні науки*. 2013. Вип. 114. С. 7–11.
11. Оленев О. Образ цифрової сучасності та його критика. Випадок соціальних мереж. *Мистецтвознавство України*. 2013. Вип. 13. С. 312–316.
12. Воробієнко П. П., Каптур В. А., Василенко О. А. Педагогічне обґрунтування системи фільтрації нецільових ресурсів мережі Інтернет. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка*. Серія: *Педагогіка*. 2013. № 1. С. 170–175.

REFERENCES

1. Kuz', O. M. (2010). Representations of subjectivity in postmodernity. Kharkiv: FOP Liburkina L. M.; VD «INZhEK» [in Ukrainian].
2. Korabl'ova, V. M. (2009). Generations in the field of culture: the multiplicity of representations: Monograph. Kharkiv: KhNU im. V. N. Karazina [in Ukrainian].
3. Kalynovs'kyu, Yu. Yu. (2011). Pryroda ta sutnist pravosvidomosti «virtualnoho natovpu». *Visnyk Natsional'noyi yurydychnoyi akademiyi Ukrayiny imeni Yaroslava Mudroho*. Seriya: *Filosofiya, filosofiya prava, politolohiya, sotsiolohiya – Bulletin of the National Law Academy of Ukraine named after Yaroslav Mudriy*. Series: *Philosophy, Philosophy of Law, Political Science, Sociology*, 8, 78–85 [in Ukrainian].
4. Cherniyenko, V. O. (2010). The nature of the fundamentals of social subject identity: monograph. Kharkiv: Nats. aerokosm. un-t «Khark. aviats. in-t» [in Ukrainian].
5. Nehodaev, Y. A. (1999). On the way to the information society. Rostov-on-Don: Yzdatel'skyy tsentr DHTU [in Russian].
6. Kheyzynha, Y. (1999). Homo ludens. In the shadow of tomorrow. Moscow: Prohress [in Russian].
7. Stepanenko, M. D. (2005). Suchasni transformatsii zhyttievoho prostoru osobystosti yak polia yii zhyttietvorchosti. *Humanitarnyy chasopys – Humanitarian journal*, 3, 45–49 [in Ukrainian].
8. Lytvynov Ye. (2013). Pravovi aspekty funktsionuvannia Internetu. *Yurydychna Ukrayina – Juridical Ukraine*, 10, 31–36 [in Ukrainian].
9. Dz'oban, O. P., Manuylov, Ye. M. (2016). Binarna opozyttsiia «svoboda-vidpovidalnist» v informatsiinomu suspilstvi: do postanovky problemy. *Visnyk Natsional'noho universytetu "Yurydychna akademiya Ukrayiny imeni Yaroslava Mudroho"*. Seriya :

Filosofiya – Bulletin of the National University “Law Academy of Ukraine named after Yaroslav Mudryi”. Series: Philosophy, 1, 15–26 [in Ukrainian].

10. Bondarchuk, O. I. (2013). Psykholohichni osoblyvosti vzaiemodii u virtualnykh sotsialnykh merezhakh. *Visnyk Chernihivs'koho natsional'noho pedahohichnoho universytetu. Ser. : Psykholohichni nauky – Bulletin of the Chernihiv National Pedagogical University. Series: Psychological Sciences, issue 114, 7–11 [in Ukrainian].*
11. Olenyev, O. (2013). Obraz tsyfrovoy suchasnosti ta yoho krytyka. Vypadok sotsialnykh merezh. *Mystetstvoznavstvo Ukrayiny – Art studies of Ukraine, issue 13, 312–316 [in Ukrainian].*
12. Vorobiyenko, P. P., Kaptur, V. A., Vasylenko, O. A. (2013). Pedahohichne obgruntuvannya systemy filtratsii netsilovykh resursiv merezhi Internet. *Naukovi zapysky Ternopil's'koho natsional'noho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Hnatyuka. Seriya : Pedahohika – Scientific notes of Ternopil National Pedagogical University named after Volodymyr Hnatyuk. Series: Pedagogy, 1, 170–175 [in Ukrainian].*

Прудникова Елена Викторовна, доктор філософських наук, доцент, доцент кафедри культурології Національного юридического університета імені Ярослава Мудрого, г. Харків, Україна

ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА СУБЪЕКТОВ ВИРТУАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ

Определены характерные черты и особенности информационной культуры субъектов виртуального пространства. Доказано, что информационная культура субъектов виртуальных коммуникаций может принимать амбивалентный характер, который обусловлен как психологическими особенностями самого коммуниканта, так и нормами, ценностями виртуальной среды.

Ключевые слова: *информационная культура, виртуальное пространство, коммуникация, субъекты коммуникации, ценности, антиценности, интерактивность.*

Prudnykova Olena Viktorivna, Doctor of Philosophy, Associate Professor, Associate Professor of Cultural Studies of the National Law University named after Yaroslav Mudryi, Kharkov, Ukraine

INFORMATION CULTURE OF VIRTUAL COMMUNICATION SUBJECTS

Problem setting. *The features of communication in the virtual reality have moral, legal, technical, cultural, psychological, and other nature. In turn, the information culture of virtual communication subjects under the influence of this specific “region of being” has acquired unique features and manifestations that require detailed analysis.*

Recent research and publications analysis. *The problem of informational culture of subjects of virtual communications found its reflection in the scientific works of a number of specialists. In particular, O. Kuz and N. Korablev investigate the essence of subjectivity in the virtual space, Y. Kalinovsky defines the negative and positive aspects of human being in the so-called “virtual crowd”, V. Chernienko and I. Negodayev investigate the formation of the “network identity” of the subjects of virtual space.*

Paper objective. *The purpose of our scientific research is to identify the axiological and ontological peculiarities of the information culture of the subjects of virtual communications.*

Paper main body. *It should be noted that the producers of the so-called “virtual product” (computer games, software, etc.) play a major role in the development of information culture of the virtual space, they lay down the rules for the functioning of a particular segment of the virtual world, program parameters of its existence: the ability to act in one way or another, to observe or not to observe moral norms and values. The subject of the virtual space can act because of their own ideological ideas, and may serve the standards proposed by the creators of virtual worlds. Thus, the informational culture of the virtual subject can become ambivalent: their own guides and values are manifested in the physical world, and in the virtual world, they change, being leveled. Person may not be aware of this duality, because the virtual world is unreal for her. A dangerous process is a reverse process, when a subject loses a sense of reality and transmits not always acceptable standards of virtual space to physical space.*

Conclusions of the research. *Information culture of the subjects of the virtual world should be based on values such as freedom, responsibility, equality, self-realization, etc. At the same time, the deformed information culture of Internet users is “struck” by such anti-values as anarchy, irresponsibility, pseudo-collectivism, aggression, and so on.*

Keywords: *information culture, virtual space, communication, communication subjects, values, anti-values, interactivity.*

