



**Հերագորական խմբի համակարգող՝**

**ՎԱՐԴԱՆ ԱԹՈՅԱՆ**

քաղաքական գիտությունների դոկտոր

**Հերագորական խմբի ղեկավար՝**

**ՍՈՖՅԱ ՕՀԱՆՅԱՆ**

փիլիսոփայական գիտությունների թեկնածու

**Հերագորական խմբի անդամներ՝**

**ՆԱՆԵ ՄՈՎՍԻՍՅԱՆ**

փիլիսոփայական գիտությունների թեկնածու

**ՎԱՀՐԱՄ ՀՈՎՅԱՆ**

ՀՊՏՀ հասարակագիտության ամբիոնի դասախոս

**ՏԱԹԵՎԻԿ ԱՍԱՏՐՅԱՆ**

ՀՊՏՀ մարքեթինգի և թիզնեսի կազմակերպման

ֆակուլտետի 4-րդ կուրսի ուսանող

**ՄԱՐԻԱՄ ԹԱԴԵՎՈՍՅԱՆ**

ՀՊՏՀ մարքեթինգի և թիզնեսի կազմակերպման

ֆակուլտետի 4-րդ կուրսի ուսանող

**ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ ԱՐԺԵՔԱՅԻՆ  
ԿՈՂՄՆՈՐՈՇԻՉՆԵՐԸ ԹՎԱՅԻՆ  
ԴԱՐԱՇՐՋԱՆՈՒՄ**

DOI: 10.52174/978-9939-61-288-1

**Ե Ր Ե Վ Ա Ն**

**«ՏՆՏԵՍԱԳԵՏ» ՀՐԱՏԱՐԱԿՉՈՒԹՅՈՒՆ**

**2024**

ՀՏԴ 378:316.75:004  
ԳՄԴ 74.48+60.523+16  
Ու 722

Հրատարակության և երաշխավորել  
ՀՊՏՀ գիրական խորհուրդը

Մասնագիտական խմբագիր՝

Դ. Հախվերդյան

տ.գ.դ., պրոֆեսոր

Գրախոսներ՝

Ս. Հովհաննիսյան

քաղ.գ.թ., դոցենտ

Մ. Միքայելյան

փիլ.գ.թ.

Խմբագրական խորհուրդ՝

Դ. Գալոյան

տ.գ.դ., պրոֆեսոր

Թ. Մկրտչյան

տ.գ.դ., պրոֆեսոր

Դ. Հախվերդյան

տ.գ.դ., պրոֆեսոր

Գ. Նազարյան

տ.գ.թ., դոցենտ

Ուսանողների արժեքային կողմնորոշիչները թվային դարաշրջանում / Վ. Աթոյան և  
Ու 722 ուրիշներ.- Եր.: Տստեսագետ, 2024.- 90 էջ.- («Ամբերդ» մատենաշար 72):

Հետազոտությունը նվիրված է թվային դարաշրջանի սոցիոմաթեմատիկայի և առանձնահատկություններին և ուսանողների արժեհամակարգի ձևավորման վրա դրանց ազդեցությանը: Թվայինացումը դիտարկվել է նույնականության նոր մոդելների ձևավորման, ինքնության վերաիմաստավորման, արժեհամակարգային նոր կողմնորոշիչների ստեղծման տեսանկյունից:

Հեղինակներն իրականացրել են ՀՀ բուհերի ուսանողների արժեհամակարգային կողմնորոշիչները վեր հանող հետազոտական աշխատանք, ցույց տվել արժեքային փոխակերպումները թվային ժամանակաշրջանի ազդեցությամբ, մշակել առաջարկություններ նոր սերնդի արժեքային կողմնորոշիչների ձևավորման վրա թվային դարաշրջանի ազդեցությունը փոքր-ինչ մեղմելու ուղղությամբ:

Հետազոտությունը կարող է օգտակար լինել քննարկված հիմնահարցերով զբաղվող մասնագետներին, դասախոսներին, ուսանողներին և բոլոր նրանց, ում հետաքրքրում են ուսանողների արժեքային կողմնորոշիչների ուսումնասիրության հիմնական դիրքերը:

ՀՏԴ 378:316.75:004  
ԳՄԴ 74.48+60.523+16

ISBN 978-9939-61-288-1

© «Ամբերդ» հետազոտական կենտրոն, 2024

© «Տստեսագետ» հրատարակչություն, 2024

**Ներածություն..... 5**

**Գլուխ 1. ԹՎԱՅՆԱՑՈՒՄԸ ՈՐՊԵՍ ԳԼՈՒԲԱԼ ԱՇԽԱՐՀԻ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐ..... 18**

**Գլուխ 2. ԹՎԱՅԻՆ ՏԻՐՈՒՅԹԸ ՈՐՊԵՍ ՍՈՑԻԱԼԱԿԱՆ ԻՆՔՆՈՐՈՇՄԱՆ ՈՒ ԻՆՔՆԱՐՏԱՀԱՅՏՄԱՆ ՄԻՋԱՎԱՅՐ..... 25**

**Գլուխ 3. ՍՈՑԻԱԼԱԿԱՆ ՑԱՆՅԵՐԻ ԴԵՐԸ ՍՈՑԻԱԼԱԿԱՆ ԻՆՔՆԱՆՈՒՅՆԱԿԱՆԱՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ..... 30**

**Գլուխ 4. ԺԱՄԱՆԱԿԱԿԻՑ ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԲՆԱԳԱՎԱՌՈՒՄ..... 37**

**Գլուխ 5. ԹՎԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԱԶԴԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ ԱՐԺԵՀԱՄԱԿԱՐԳԻ ՎՐԱ..... 48**

**Եզրակացություն..... 66**

**Օգտագործված գրականություն..... 75**

**Համառոտագրեր..... 80**



**Ա**րդի հարափոփոխ աշխարհի անքակտելի բնութագիրն է գլոբալացումը, որն ուղղված է այնպիսի գործընթացների փոփոխությանը, որոնց ընթացքում տեղի է ունենում թվային տեխնոլոգիաների ակտիվ ներդրում հասարակական կյանքի բոլոր ոլորտներում: Տեղեկատվայնացումը և թվայնացումը, էսպես ընդլայնելով գիտատեխնիկական և սոցիալ-տնտեսական համաշխարհային առաջընթացի հորիզոնները, զարգանում են՝ լրջորեն փոխակերպելով ոչ միայն գերժամանակակից համարվող, այլև ավանդական, դարեր ի վեր ձևավորված ինստիտուտներն ու կառույցները, արագորեն վերափոխելով սոցիալական հաղորդակցությունների աշխարհը՝ այն ավելի ու ավելի մեծ չափով փոխարինելով վիրտուալով, դրանով իսկ հասարակական կյանքի տարբեր ոլորտներում փոփոխությունների, երբեմն նաև անկայունության ու կոնֆլիկտների (բախումների) աճման լրացուցիչ հիմքեր ստեղծելով:

Թվայնացումը՝ որպես համաշխարհային հասարակական զարգացման շարժիչ, հիմնովին փոխում է մտածողության կարծրատիպերը, շրջապատող իրականության ընկալման միջոցները, ներմուծում է վարքագծային նոր կանոններ: Թվայնացման մեծ ազդեցությունը մարդկային մտածողության և վարքի վրա հատկապես ակնհայտ է դրսևորվել *Y* և *Z* սերունդների դեպքում: Վերջերս հետազոտողները հաճախ են դիմում, այսպես կոչված, սերունդների տեսությանը, որը 1991 թվականին առաջարկել են ամերիկացի պատմաբաններ Ն. Հոուն և Ու. Շտրաուսը: Դա հիմնված է որոշակի սոցիալ-մշակութային համատեքստում ձևավորված մարդկանց արժեքային կողմնորոշումների վրա<sup>1</sup>: Այս տեսության համաձայն՝ առանձնացվում են կրկնվող ժամանակային պարբերաշրջաններ, որոնք տևում են 80 տարի: Դրանք բաղկացած են չորս ժամանակաշրջանից (սերնդից)՝ ճգնաժամ, վերելք, զարթոնք և անկում: Այսպիսով՝ յուրաքանչյուր ժամանակաշրջան տևում է մոտավորապես 20 տարի և բնութագրվում սերնդի ներկայացուցիչների շրջանում ընդհանուր հատկանիշների, արժեքային համակարգի և վարքագծային ձևերի առկայությամբ: Հետևելով այս տրամաբանությանը՝ բեյբի-բումերների սերնդին են պատկանում 1943–1963 թթ. ծնվածները, *X* սերունդը (անհայտ սերունդ) ձևավորվել է 1963–1983 թթ., *Y* սերունդը (միլենիումները)՝ 1983–2003 թթ., և, վերջապես, *Z* սերունդը մարդիկ են, որ ծնվել են 21-րդ դարում (սկսած 2003 թվականից): Գիտական գրականության մեջ հանդիպում են այս կամ այն սերնդի անվանման որոշման համար տարեթվերի և տարիքի միջակայքերի տարբերություններ, մասնավորապես՝ առանձին խմբերի են բաժանում այն մարդկանց, ովքեր ծնվել են տարբեր ժամանակաշրջանների սահմանագծին:

<sup>1</sup> St' u Strauss, W., & Howe, N. (1991). *Generations: The history of America's future*. New York: Quill:

Y (միլենիումի, «սեքստ» կամ «ցանցային») սերունդն այն մարդիկ են, ովքեր նոր հազարամյակը դիմավորել են երիտասարդ տարիքում<sup>2</sup>. այս սերնդին բնորոշ է, ամենից առաջ, թվային տեխնոլոգիաներում խոր ներգրավվածությունը: Թվային տեխնոլոգիաների և գործընթացների համաշխարհային զարգացման և համընդհանուր ներդրման հետ են համընկնում Z սերնդի ձևավորումը և կայացումը:

Թվային հեղափոխությունը, որը ստեղծում է «հիբրիդային հարթություն առցանցի և օֆլայնի միջև»<sup>3</sup>, երեք մակրոշրջաններ՝ նախապատմություն, պատմություն և հիպերպատմություն<sup>4</sup>, մեծապես ազդում են անհատի ինքնության վերափոխումների վրա<sup>5</sup>: Մետանարատիվի («metanarrative») ճգնաժամի հետ միաժամանակ, սակայն, թվայնացումը ծառայում է հոգուտ մարդու և ընդլայնում նրա հնարավորությունները<sup>6</sup>: Համակարգիչը՝ թվային տեխնոլոգիայի կարևորագույն գործիքը, դիտարկվում է որպես ոչ թե միջոց, այլ մեր սոցիալական, հոգեբանական, ներաշխարհային կյանքի մեկ մասնիկը<sup>7</sup>, այլ կերպ՝ մարդու երկրորդ «ես»-ը (Second «Self»):

Թվային տիրույթի՝ որպես սոցիալական միջավայրի բնութագրիչներից կարելի է մատնանշել տեղեկատվության առատությունը: Դա, սակայն, միշտ չէ, որ զուգակցվում է գիտելիքների առատությանը: Մյուսը իրական և թվային աշխարհների միջև սահմանների ոչնչացումն է, ինչը հանգեցնում է երկու աշխարհներում էլ անձի միաժամանակյա գոյությանը և գործունեությանը: Բնութագրիչներից են նաև անձնական տվյալների և տեղեկատվության հասանելիությունն անսահմանափակ թվով մարդկանց, տեխնոլոգիական արագ փոփոխությունների արդյունքում թվային տիրույթի հարափոփոխությունը և այլն: Ինչ վերաբերում է այն գործոններին, որոնք ազդում են թվային տիրույթում անձի ինքնորոշման և ինքնարտահայտման գործընթացի վրա, ապա դրանցից կարելի է մատնանշել սոցիալական որևէ հանրությանը պատկանելության պահանջումը, հոսանքի մեջ մնալու ձգտումը, սոցիալական ցանկալիության կամ «կատարյալ ես»-ի ձգտումը և այլն:

Թվային հեղափոխությունը նոր թափ ստացավ հատկապես COVID-19 համավարակի տարիներին՝ հիմք դնելով անշրջելի գործընթացների մեկնար-

<sup>2</sup> Տե՛ս Радаев В. В., Миллениалы на фоне предшествующих поколений: эмпирический анализ // *Социологические исследования*, 3, 2019, էջ 15–33:

<sup>3</sup> Russo, F. (2018). Digital technologies, ethical questions, and the need of an informational framework. *Philosophy & Technology*, 31(4), էջ 655-667:

<sup>4</sup> Տե՛ս Floridi, L. (2016). *The 4th revolution: how the infosphere is reshaping human reality*. Oxford: Oxford University Press:

<sup>5</sup> Տե՛ս Young, N. (2012). *The virtual self: How our digital lives are altering the world around us*. Toronto: McClelland & Stewart:

<sup>6</sup> Տե՛ս Lyotard, J.-F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester: Manchester University Press:

<sup>7</sup> Տե՛ս Turkle, S. (1984). *The second self: Computers and the human spirit*. New York: Simon & Schuster:

կին<sup>8</sup>, որոնք մեծապես նպաստեցին ինքնության նոր մոդելների ստեղծմանը և հանդես բերեցին արժեքային նոր կողմնորոշիչներ:

Հետազոտությունը նվիրված է թվային դարաշրջանի սոցիոմշակութային այն առանձնահատկություններին, որոնք մեծ ազդեցություն ունեն անհատի բարոյական գիտակցության ձևավորման վրա: Սույն աշխատանքում դիտարկվում են թվայնացման գործընթացի հիմնական միտումները, ժամանակակից հասարակության զարգացման ուղղությունները, վերլուծության են ենթարկվում ուսանողների արժեհամակարգի, ինքնության նոր մոդելների և արժեքային կողմնորոշիչների ձևավորման վրա թվային տեղեկատվական-հաղորդակցային տեխնոլոգիաների ազդեցության յուրահատկությունները:

**Հետազոտության օբյեկտը:** Հետազոտությունը քննարկում է թվային հարթակներում անձի ինքնանույնականացման և ինքնարտահայտման հարցերը: Թվայնացումը դիտարկվում է աշխարհի թվային պատկերի, թվային անհատի ձևավորման համատեքստում: Ներկայացվում է գիտության և փիլիսոփայության մեջ թվայնացման գործընթացների իմաստավորման խնդրակարգը: Կատարվում է «թվայնացում», «տեղեկատվական հասարակություն», «սոցիալական ցանց» հասկացությունների քննական վերլուծություն: Այդ համատեքստում վերլուծվում են նաև նորագույն տեխնոլոգիաների դրական և բացասական հետևանքները՝ առաջացրած օգուտները և մարտահրավերները: Տարբերակվում է թվային տեխնոլոգիաների գործածության երկու դաշտ՝ առօրյա-կենցաղային կյանքի կազմակերպում և թվային ինքնության ձևավորում: Հիմնական շեշտը դրվում է թվային տարածության՝ որպես նոր սոցիալական միջավայրի բնորոշիչների վերհանման և այդ տարածությունում անձի ինքնության կերտման վրա ազդող գործոնների վրա: Ընդ որում՝ հետազոտության օբյեկտ է թվային ինքնության ձևավորումը: Անդրադարձ է կատարվում նաև թվային և իրական ինքնությունների կապակցվածության, անձի վրա դրանց ազդեցության հարցերին:

**Հետազոտության թեմայի արդիականությունը:** Հետազոտության թեման արդիական է վերջին տասնամյակների համար: Պատահական չէ, որ աշխարհի տարբեր երկրների բազմաթիվ հեղինակներ (փիլիսոփաներ, հոգեբաններ, սոցիոլոգներ, քաղաքագետներ, մշակութաբաններ և այլն) անդրադարձել են այնպիսի խնդիրների, ինչպիսիք են ինքնությանն առնչվող թվային տիրույթի մարտահրավերները<sup>9</sup>, թվային տիրույթում անչափահասների ան-

<sup>8</sup> Տե՛ս Աթոյան Վ., COVID-19. հերթական մարտահրավեր, թե՛ նախազգուշացում // «Ամբերդ» փոփոկագիր, 1, 2020, էջ 95-100:

<sup>9</sup> Տե՛ս Camp, J. L. (2004). Digital identity. *IEEE Technology and society Magazine*, 23(3), էջ 34-41; Sarma, A. C., & Girão, J. (2009). Identities in the Future Internet of Things. *Wireless Personal Communications* 49(3), էջ 353-363:

վտանգության խնդիրները<sup>10</sup>, անձի ինքնաներկայացման խնդիրները<sup>11</sup>, անձի ինքնորոշման և ինքնարտահայտման խնդիրները<sup>12</sup>:

Այս համատեքստում հետազոտության արդիականությունը պայմանավորված է մի քանի առանցքային շեշտադրումներով: Այսպես՝ XXI դարը սոցիոմշակութային փոխակերպումների ժամանակաշրջան է: Փոխակերպումներ, որոնք մեծապես հիմնվում են տեխնոլոգիական զարգացումների վրա և ստեղծում թվային դարաշրջան: Հարկավ, տեխնոլոգիական առաջընթացը փոխել է աշխարհի պատկերը և, կարելի է ասել, այն դարձրել է թվային: Թե՛ գիտելիքի ձեռքբերումը, թե՛ կենցաղի կազմակերպումը, թե՛ մարդկային երկխոսությունը, թե՛ աշխատանքային փոխհարաբերությունները ներկայում կառուցվում են թվային դարաշրջանի կանոններով: Համացանցը, սմարթֆոնը և սոցիալական ցանցերը ներխուժել են մեր կյանք, և դժվար է պատկերացնել մարդու, հասարակության, պետության և, ընդհանուր առմամբ, մարդկային քաղաքակրթության հետագա զարգացումն առանց այդ բաղադրիչների: Բնականաբար, դրանց դրսևորումները կյանքի տարբեր ոլորտներում ձևավորում են նոր հոգեկերտվածք և արժեքային նոր համակարգ:

Ակնհայտ է, որ արժեքային նոր համակարգի ձևավորման գործում մեծ դերակատարում ունի վիրտուալության արդի ժամանակաշրջանը<sup>13</sup>: Վերջինս ստեղծում է երկխոսության այնպիսի դաշտ, որտեղ անպայման չէ սուբյեկտների ֆիզիկական ներկայությունը. հաճախ մարդկային հույզերը կարող են վերածվել տարբեր տեսակի նկարների կամ անիմացիաների: Վիրտուալությունից դուրս անհատի համար երբեմն բարդ է դառնում այնպիսի երկխոսության կառուցումը, որը պետք է հենվի իրական շփման վրա: Այս առումով, հատկապես ուսանողները վիրտուալ երկխոսության թիրախում են, և սա մեծ նշանակություն ունի վերջիններիս արժեքային համակարգի ձևավորման գործում:

Վերոնշյալի համատեքստում հարկ է շեշտադրել նաև բազմաթիվ տեսախաղեր, ժամանցային հարթակներ, սոցիալական ցանցեր (*TikTok, Facebook, Instagram, X, Vkontakte* և այլն), որոնք մեծ ազդեցություն ունեն իդեալներ ձևա-

<sup>10</sup> St' u Byron, T. (2008). Safer children in a digital world: The report of the Byron Review. Accessed: August 14, 2023. Retrieved from [http://dera.ioe.ac.uk/7332/7/Final%20Report%20Bookmarked\\_Redacted.pdf](http://dera.ioe.ac.uk/7332/7/Final%20Report%20Bookmarked_Redacted.pdf)

<sup>11</sup> St' u Boyd, D. (2002). Faceted id/entity: Managing representation in a digital world (master program thesis, Massachusetts Institute of Technology). Accessed: August 14, 2023. Retrieved from, <http://www.danah.org/papers/Thesis.FacetedIdentity.pdf>; Boon, S., & Sinclair, C. (2009). A world I don't inhabit: disquiet and identity in Second Life and Facebook. *Educational Media International*, 46(2), էջ 99-110. <https://doi.org/10.1080/09523980902933565>; Belk, R.W. (2013). Extended Self in a Digital World. *Journal of Consumer Research*, 40(3), էջ 477-500. <https://doi.org/10.1086/671052>; Deh, D., & Glodović, D. (2018). The construction of identity in digital space. *AM Journal of Art and Media Studies*, 16, էջ 101-111:

<sup>12</sup> St' u Zhao, S., Grasmuck, S., & Martin, J. (2008). Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships. *Computers in human behavior*, 24(5), էջ 1816-1836:

<sup>13</sup> Տե՛ս Աթոյան Վ., Մալքոյան Ա., Օհանյան Ա., Էկրանային մշակույթը որպես տեղեկատվական հասարակության սոցիոմշակութային բնութագիր // «21-րդ դար», 3, 2015, էջ 47-66:



վորելու և վարքի ընդօրինակելի մոդել առաջ բերելու տեսակետից: Բնական է, որ տեխնոլոգիական զարգացումն անդառնալի երևույթ է, և հնարավոր չէ ո՛չ փոխել զարգացման ուղղությունը, ո՛չ անմասն մնալ դրանից: Կարելի է, սակայն, հաշվի առնելով տեխնոլոգիական զարգացման ուղղություններն ու, ըստ այդմ, արժեքային փոխակերպումները՝ կանխատեսելի ապագային լինել առավել պատրաստված<sup>14</sup>: Ընդամին, անհերքելի են նաև վիրտուալ աշխարհի ընձեռած լայն հնարավորությունները թե՛ տեղեկատվության հասանելիության, թե՛ գործնական կապեր հաստատելու, թե՛ զարգացող աշխարհի միտումներին հետևելու տեսանկյուններից:

Սոցիալական ցանցերի գերակշռող դերը, տեխնոլոգիական վերավոխումները, ռոբոտացումը, վիրտուալ շփումներն ու, առհասարակ, վիրտուալ կյանքն արդիական են դարձնում հաջորդ կարևոր հարցադրումը՝ արդյոք թվային դարաշրջանում փոխվում են անհատի նույնականության, ինչու ոչ՝ նաև ինքնության կառուցման հարացույցները: Որքանո՞վ է հարացույցների փոխակերպումն ազդում արժեքային կողմնորոշիչների և, ի վերջո, բարոյագիտական նոր՝ թվային դարաշրջանին համապատասխան համակարգի վերաստեղծման վրա: Քննության առնելով վերոշարադրյալը՝ պարզ է դառնում, որ արդի ժամանակներում այս հիմնախնդիրներն ուսումնասիրելու հետազոտական բաց կա: Վիրտուալության հիմնախնդիրը, բարոյագիտական նոր հարացույցները և թվային դարաշրջանի առանձնահատկությունները վերհանելը ցայսօր էլ հետազոտողների ուշադրության կենտրոնում է: Այնուամենայնիվ, այդ հետազոտություններում բաց է թողնված ամենակարևոր հիմնահարցը՝ ինչպե՞ս են ձևավորվում նոր սերնդի, մասնավորապես՝ ուսանողի արժեքային կողմնորոշիչները թվային դարաշրջանում: Արդյոք փոխվո՞ւմ են նույնականացման մեխանիզմներն ու հարացույցները, և, ի վերջո, թվային դարաշրջանն ի՞նչ արժեհամակարգ է ձևավորում ժամանակակից ուսանողի հոգեկերտվածքում:

Թվային դարաշրջանում, երբ համացանցի շնորհիվ կարելի է «ճամփորդել» երկրից երկիր, մշակույթից մշակույթ, կարևոր է դառնում նաև ուսանողների վրա օտար մշակույթների, կրթական համակարգերի ազդեցության ուսումնասիրությունը: Մի կողմից՝ հասարակության բաց համակարգը, համացանցը հնարավորություն են տալիս դառնալու գլոբալ հանրության մաս, հաստատելու նոր շփումներ՝ հաշվի չառնելով աշխարհագրական հեռավորությունն ու պետական սահմանները և, միաժամանակ, ստանալու համընդգրկուն գիտելիքներ, ծանոթանալու օտար մշակույթներին: Մյուս կողմից՝ դրանք նպաստում են ժամանակի և տարածության ընկալման փոփոխությանը, անհատի գոյաբանական հիմնախնդիրների արդիականացմանը և այլն:

<sup>14</sup> Տե՛ս Atoyan, V., Ohanyan, S., Movsisyan, N., & Malkjyan, A. (2023). Philosophical Comprehension of the Psychological and Information Influence Technologies in the Modern World. *Messenger of ASUE*, 1(73), էջ 87-98. [https://doi.org/10.52174/1829-0280\\_2023.1-87](https://doi.org/10.52174/1829-0280_2023.1-87)

Արդիական է դառնում նաև հետազոտական աշխատանքի մյուս հարցադրումը՝ արժեքային ի՞նչ կողմնորոշիչներ են կրում հայ ուսանողները թվային այնպիսի դարաշրջանում, երբ զգալի են այլ մշակույթների ազդեցությունները, և գոյություն ունեն ազատ ընտրության ու ինքնիրացման բազմաթիվ ուղիներ: Հայտնի է, որ թվային դարաշրջանը հնարավորություն է տալիս ուսանողներին սովորելու աշխարհի տարբեր բուհերում, արժեհամակարգային իմաստով նոր «աշխարհներում», ինչը ևս մեծապես ազդում է արժեքային կողմնորոշիչների ձևավորման վրա: Պետք է նշել նաև, որ համացանցային հասանելիությունը թույլ է տալիս ուսանողներին ծանոթանալ և որոշ դեպքերում նաև կրկնօրինակել վարքային այնպիսի մոդելներ, որոնք առերևույթ հակասում են ազգային հոգեկերտվածքին ու մտածողությանը: Հնարավոր հետևանքը դիտնանսն է՝ աններդաշնակությունը սեփական մշակույթի, կրթական համակարգի նկատմամբ: Հար և նման հարցերը տվյալ հետազոտության առանցքային շեշտադրումներն են, քանզի հետազոտության արդիականությունը պայմանավորված է ոչ միայն հիմնախնդրի ուսումնասիրության բացերը լրացնելու, այլև, որոշ առումով, նոր մտեցումներ և լուծումներ առաջարկելու անհրաժեշտությամբ:

Ներկայացվող թեմայի համատեքստում հարկ է կարևորել նաև անդեմության, սոցիոմշակութային դիմակների, անտարբեր մարդու հիմնախնդիրները: Դրանք հիմնականում պայմանավորված են վիրտուալությամբ, թվային դարաշրջանի մշակութային կերպով և նոր արժեհամակարգով: Արժեքային կողմնորոշիչների հիմնախնդիրը կապված է նաև իդեալների, ձգտելիք աշխարհի, ազատության և ընտրության հիմնահարցերի հետ: Ժամանակակից ուսանողի համար, օրինակ, երբեմն անպատկերացելի են ազատության և ընտրության, իրավունքի և պարտականության սահմանները: Այս առումով, հասկանալու համար, թե ինչպիսին է լինելու վաղը, պետք է ուսումնասիրել ժամանակակից ուսանողներին՝ նրանց, ովքեր ձևավորելու են մեր ապագան և ապրելու են այնտեղ: *«Եթե ուզում եք տեսնել մի ազգի ապագան, նայեք նրա երիտասարդությանը»*<sup>15</sup>. այսպես է ասել հայ մեծ մտավորական, ազգային, պետական և ռազմական գործիչ Գարեգին Նժդեհը: Դժվար է չհամաձայնել այս դիտարկմանը, քանի որ այսօրվա երիտասարդության և, մասնավորապես, ուսանողության ներկայացուցիչներն են կազմելու ապագա Հայաստանի գործարար, մշակութային, գիտական և, վերջապես, քաղաքական վերնախավը, որը վճռելու է պետության զարգացման ուղղությունները: Հետևաբար՝ ինչպիսի որակական հատկանիշներով, արժեքային համակարգով օժտված հասարակություն կլինի ապագայում, մեծապես կախված է այսօրվա երիտասարդության որակական հատկանիշներից և արժեքային համակարգից:

<sup>15</sup> Նժդեհ Գ., *Հարընդիր* // Եր., «Ամարաս», 2006, էջ 22:

Հատկանշական է, որ երիտասարդության ամենաակտիվ հատվածն ուսանողությունն է: Կարելի է ասել՝ նրան է վերապահված առանցքային տեղն ու դերը երիտասարդության շրջանում: Պատահական չէ, որ տարբեր երիտասարդական շարժումներում, կազմակերպություններում ընդգրկված են հիմնականում ուսանողները կամ բարձրագույն կրթություն ունեցող երիտասարդները: Բացի այդ, գիտատեխնիկական հեղափոխությունը նպաստել է ուսանողության բացարձակ թվի արագ աճին և բնակչության, մասնավորապես՝ երիտասարդության շրջանում նրա տեսակարար կշռի մեծացմանը: Այսօր ուսանողությունը ոչ միայն որակյալ կադրերի, մտավորականության համալրման աղբյուր, այլև բավական մեծաթիվ և կարևոր սոցիալական շերտ է: Բարձրագույն կրթության հասարակական նշանակության մեծացմանը զուգընթաց էլ բարձրացել է ուսանողության դերը հասարակական կյանքում:

Արդ, այսօրվա ուսանողներն են ապագայում լինելու տվյալ երկրի մտավորականները, պետական և քաղաքական գործիչները, միջին և բարձր օդակի պաշտոնյաները, որոշում կայացնողները: Ուստի, ոչ միայն նրանց արհեստավարժությունից՝ գիտելիքներից ու հմտություններից, այլև բարոյական նկարագրից, արժեհամակարգից, աշխարհայացքային կողմնորոշումներից է կախված լինելու ապագա ազգային վերնախավի նկարագիրը: Իսկ վերնախավը, լինելով առաջնորդող ուժ, իր գաղափարական և արժեքային կողմնորոշումները տարածում է նաև ողջ հասարակության վրա: Այլ կերպ ասած՝ *հասարակությունը գաղափարական և արժեքային կողմնորոշման հարցում հեղինակ է իր վերնախավին:*

Թվային տեխնոլոգիաների «ներխուժումը» հասարակական կյանք, դրանց ակտիվ կիրառումը ամենատարբեր բնագավառներում՝ պարզ կենցաղից ընդհուպ մինչև բարդ գիտական հետազոտություններ, իրենց հետ որոշակի փոփոխություններ են բերում մարդկանց աշխարհայացքում և արժեքային համակարգում: Կասկածի տակ են դրվում ավանդական արժեքներն ու դրանց կենսունակությունը, կարգավորիչ դերն այժմյան միջանձնային և հասարակական փոխհարաբերություններում: Միևնույն ժամանակ ի հայտ են գալիս նոր արժեքներ: Բացի այդ, թվային տեխնոլոգիաների զարգացումը մի կողմից՝ հեշտացնում է մարդկային կյանքը, մյուս կողմից՝ ստեղծում է տարատեսակ ռիսկեր թե՛ անհատի, թե՛ հասարակության, թե՛ պետության համար: Պատահական չէ, որ հատկապես թվային դարաշրջանում են շրջանառության մեջ մտել այնպիսի հասկացություններ, ինչպիսիք են տեղեկատվական և կիրեռանվտանգությունը, տեղեկատվական և կիրեռտիզիզիենան և այլն:

Միևնույն ժամանակ, խնդրահարույց է թվային դարաշրջանում մարդու «թվային գրագիտության», «թվային աշխարհում կողմնորոշվելու ունակության» հարցը: Առաջին հայացքից թվում է, թե երիտասարդությունը, առաջին հերթին՝ ուսանողությունը, տիրապետում է թվային աշխարհի նրբություններին, ունի թվային տարածության մեջ կողմնորոշվելու հմտություններ, քանի

որ օրվա ժամանակի զգալի հատվածը, հաճախ նույնիսկ մեծ մասը անցկացնում է թվային տիրույթում: Փորձը, սակայն, ցույց է տալիս, որ երբ առաջանում է, օրինակ, համացանցում մասնագիտական գրականություն հայթայթելու կամ որևէ գիտական եզրի բացատրությունը գտնելու խնդիր, շատ ուսանողներ դժվարություններ են ունենում: Այստեղից հարց է առաջանում, թե իրականում ինչ հմտությունների և ունակությունների է տիրապետում ժամանակակից ուսանողը թվային աշխարհում՝ օգտակար և անհրաժեշտ (ուսումնառության տեսակետից), թե՞ մտավոր ծուլության հանգեցնող և կարողությունները կազմալուծող:

Խնդրահարույց է նաև թվային դարաշրջանում տեղեկատվության անսահմանափակության հարցը: Տեխնիկական առումով գուցե կա այդպիսի անսահմանափակություն. մարդը իր տանը նստած՝ մեկ կոճակի սեղմումով, կարող է իմանալ, թե ինչ է կատարվում աշխարհի ցանկացած անկյունում: Սակայն արդյոք մարդու մտավոր և ֆիզիկական կարողություններն էլ են անսահմանափակ այդ ամբողջ տեղեկատվությանը հասու լինելու և այն «մարսելու» համար: Իրականում, եթե մարդը օրվա անգամ 24 ժամն էլ ուրիշ ոչինչ չանի, միայն հետևի տեղեկատվությանը, միևնույն է, չի կարող հասու լինել օրվա տեղեկատվության փոքր մասին անգամ: Այստեղից էլ առաջանում է տեղեկատվական անսահմանափակ հոսքերի հորձանուտում առաջնայինը երկրորդականից, օգտակարը վնասակարից տարբերակելու կարողության հարցը:

Ուսանողությունը, լինելով հասարակության ամենադինամիկ (փոփոխությունների ենթարկվող, հեշտ հարմարվող) և միաժամանակ ամենախոցելի հատվածը, ամենաշատն է իր վրա կրում թվային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը: Ուսանողության դինամիկությունը պայմանավորված է մի կողմից՝ երիտասարդ լինելու հանգամանքով, մյուս կողմից՝ թվային տեխնոլոգիաների կիրառության նկատմամբ ավելի մեծ հակվածությամբ՝ ի տարբերություն միջին և ավագ սերնդի ներկայացուցիչների: Իսկ խոցելիությունը պայմանավորված է անձի՝ դեռևս լիովին ձևավորված չլինելու հանգամանքով, երբ նրա հոգեկերտվածքում լիարժեք չեն գործում «լավը վատից տարբերակող» գոտիչ մեխանիզմներ: Հետևաբար՝ անձն ավելի հեշտ է ենթարկվում տարատեսակ, այդ թվում՝ տեղեկատվական ազդեցությունների: Իսկ «լավը վատից տարբերակող» գոտիչ մեխանիզմներն էլ արժեքային կողմնորոշիչներ են, որոնցով էլ պայմանավորված են անձի աշխարհայացքն ու վարքագիծը:

Թվային իրականությունը երիտասարդության մեջ ձևավորում է արժեքների տարբեր համակարգեր: Ուսանողների սոցիալական ինքնորոշման ու ինքնարտահայտման նոր միջավայրը միասնական հատուկ տարածություն է, որտեղ երիտասարդների մեծ մասն ապրում է վիրտուալ և իրական կյանքում զուգահեռաբար:

Թեև համարվում է, որ ժամանակակից ուսանողներին բնորոշ է բազմախնդրայնությունը\*, և նրանք կարող են միաժամանակ երաժշտություն լսել, ժամանակ անցկացնել սոցցանցերում և տնային առաջադրանքներ կատարել, սակայն դա այնքան էլ այդպես չէ. միաժամանակյա այդ գործողությունների հետևանքով ի հայտ է գալիս ուշադրության ապակենտրոնացում, իսկ տեղեկատվությունը շատ ավելի դժվարությամբ է յուրացվում: Բացի այդ, սովորելն ու հիշելը այլևս նրանց համար առաջնահերթ չեն, քանի որ ողջ տեղեկատվությունը առկա է համացանցում. առաջին պլան են մղվում տեղեկատվության հայթայթման ու ճշգրտման հնտությունները:

Այժմ, երբ կան առցանց դասընթացներ, որոնք մեծ հավանականությամբ ապագայում առավել զանգվածային կդառնան, ավանդական բուհերն աստիճանաբար ձեռք են բերում լուրջ մրցակիցներ<sup>16</sup>: Դրա հետ մեկտեղ, ժամանակակից երիտասարդությունը միտված է իրապես օգտակար գիտելիքների՝ որպես աշխատանքային հաջողության և ինքնիրացման նախադրյալների ձեռքբերմանը:

Հետազոտության արդիականությունը կանխորոշված է նշված հիմնախնդիրների ուսումնասիրությամբ և թվային դարաշրջանի առաջ բերած նոր արժեհամակարգի վերլուծությանն ուղղված ակադեմիական հետազոտությունների անցկացման անհրաժեշտությամբ: Նման հետազոտությունների անհրաժեշտությունը հրամայական է, քանզի հենց այս ուսումնասիրությունների թերության հետևանքն է նաև այն, որ ժամանակակից ուսանողն ու դասավանդողը երբեմն չեն գտնում երկխոսության եզրեր:

Փոխակերպվող աշխարհն ունի իր տրամաբանությունը, և դրանում ներառված է նաև երկխոսության նոր դաշտի ձևավորումը: Ուսանող-դասավանդող, աշխատակից-գործատու, քաղաքացի-պետություն, իշխանություն-ընդդիմություն երկխոսության մեջ, անխոս, կարևոր դերակատարում ունեն արժեքային կողմնորոշիչները, որոնք մեծապես ձևավորվում են համալսարանական միջավայրում: Այս առումով, կիրառելով թվային դարաշրջանի ընձեռած հնարավորությունները, կարելի է նաև ազդել արժեքային կողմնորոշիչների ձևավորման ընթացքի վրա, շեշտադրել էականը, առանցքայինը, իմպերատիվ հանդես եկող անփոփոխ արժեքները: Հետևաբար՝ հիմք ընդունելով վերոնշյալ խնդիրները, կարծում ենք, ներկայացվող հետազոտության թեման ունի խիստ արդիական և հրատապ նշանակություն:

**Հետազոտության թեմայի նպատակը և խնդիրները:** Նոր տեխնոլոգիաների ներխուժումը անհատի և հասարակության կյանք, կյանքի ընթացքի արագացումը էապես նպաստում են թվային տիրույթում անձի ինքնորոշման

\* Բազմախնդրայնություն՝ multitasking (անգլ.):

<sup>16</sup> Տե՛ս Atoyan, K., Babajanyan, A., & Atoyan, V. (2021). The Modern Challenges of Higher Education Institutions in Armenia. *Asian Journal of Education and Social Sciences*, 22(4), էջ 26-31.

<https://doi.org/10.9734/AJESS/2021/v22i430540>

և ինքնարտահայտման գործընթացների ձևավորմանը, այլ բառերով ասած՝ նրա թվային ինքնության մշակմանը: Այսկերպ թվային տարածությունը հանդես է գալիս որպես յուրահատուկ սոցիալական միջավայր: Հետևաբար՝ այժմեական գիտափիլիսոփայական խնդիրներից են անձի ինքնության վրա թվային տարածության ազդեցության բնույթի և եղանակների վրա լույս սփռելը, տեսական վերլուծության հիման վրա անհատների, հատկապես երիտասարդների արժեհամակարգի վրա թվայնացման ազդեցությունը ցույց տալը, թվային տիրույթի՝ որպես նոր սոցիալական միջավայրի բնութագրի ու առանձնահատկությունների վերհանումը, ինչպես նաև այն գործոնների դիտարկումը, որոնք ազդում են թվային տիրույթում անձի ինքնության կերտման գործընթացի վրա:

Ըստ այդմ, հետազոտության հիմնական նպատակներն են.

- ուսումնասիրել արհեստական բանականության, համացանցի ու տեղեկատվական հոսքերի ազդեցությունը ժամանակակից ուսանողների արժեհամակարգի և վարքի վրա, բացահայտել թվային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը հայ ուսանողության արժեքային կողմնորոշիչների, դրանց ձևավորման ու փոփոխությունների վրա, նրանց բնորոշ վարքի մոդելները, ցույց տալ կրթության արժեքի նշանակալիության փոփոխության միտումները՝ վիրտուալ հասարակությունում երիտասարդության ներգրավվածության մեծացմանը զուգընթաց,
- ուսումնասիրել թվային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը երիտասարդների անհատական նույնականացման մեխանիզմների ձևավորման վրա, դիտարկել տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունը բարոյահոգեբանական փոփոխությունների, աշխարհաքաղաքացու ձևավորման տեսանկյունից,
- ուսանողների շրջանում կատարված ուսումնասիրությունների շնորհիվ վեր հանել ոչ միայն թվային դարաշրջանի ազդեցությամբ արժեքային կողմնորոշիչների փոխակերպումները, այլև դիտարկել դրանց ազդեցությունն ապագայի ուրվագծման և ապագայի մարդու բարոյափիլիսոփայության տեսանկյունից:

Վերոնշյալ նպատակներն իրագործելու համար առաջադրվում են հետևյալ խնդիրները.

- ուսումնասիրել թվային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը ժամանակակից բարձրագույն կրթության համակարգում,
- վեր հանել թվային դարաշրջանի առանձնահատկությունները կրթության տեսանկյունից,
- դիտարկել բարոյական արժեհամակարգի փոխակերպումները թվային դարաշրջանի համատեքստում,
- բացահայտել արժեքային նոր կողմնորոշիչների ձևավորման սոցիոմշակութային առանձնահատկությունները,

- ուսումնասիրել ժամանակակից ուսանողների արժեքային կողմնորոշիչները և սոցիոմշակութային ինքնության առանձնահատկությունները,
- դիտարկել կրթական գործընթացներում թվային տեխնոլոգիաների կիրառման հնարավորությունները,
- վեր հանել ժամանակակից աշխարհում բարոյագիտական արժեքների փոխակերպման տրամաբանությունն ու իրերի կարգը,
- հետազոտել ուսանողների արժեքային, բարոյահոգեբանական, հոգեկերտվածքային նախապատվությունները թվային տեխնոլոգիաների ազդեցությամբ,
- վերլուծել ուսանողների արժեքային կողմնորոշիչների հնարավոր փոխակերպումներն ապագայում,
- հետազոտել ուսանողների բարոյահոգեբանական նկարագրի վրա թվային տեխնոլոգիաների և համացանցի ազդեցությունը,
- առաջ քաշել թվային դարաշրջանի պահանջներին և ուսանողների արժեքային նոր կողմնորոշիչներին համապատասխան կրթական նոր, արդյունավետ մեթոդներ:

Այս համատեքստում պարզաբանման կարիք են զգում մի շարք հարցեր, ինչպիսիք են.

- ա) եթե անձն ունի ձևավորված ինքնություն, ինչպե՞ս կարող է նրա գործունեությունը թվային տարածության մեջ փոխել այն,
- բ) կա՞ն, արդյոք, հստակ տարբերություններ թվային և իրական ինքնությունների միջև, եթե այո, ապա որտե՞ղ են դրանց սահմանները,
- գ) թվային և իրական ինքնությունների միջև տարբերությունները կամա՞ծին բնույթ ունեն, թե՞ ակամա են ի հայտ գալիս,
- ե) եթե կամածին են, ապա ո՞րն է դրանց նպատակը,
- զ) զրկո՞ւմ են, արդյոք, այդ տարբերությունները անհատին իր ամբողջականությունից և խեղաթյուրում նրա ինքնությունը,
- է) կարո՞ղ է իրական ինքնությունը ճշգրիտ կերպով արտացոլվել նաև թվային տարածության մեջ,
- ը) արդի հասարակությունը սահմանո՞ւմ է վարքի ընդունելի եղանակներ համացանցից օգտվողների համար,
- թ) ինչպե՞ս է գերակշռող սոցիալական իրականությունը արտացոլվում թվային տարածությունում ինքնության կերտման մեջ,
- ժ) թվային ինքնությունը կայո՞ւմ երևույթ է, թե՞ ենթակա է արագ փոփոխությունների:

**Մեթոդաբանություն:** Հետազոտության մեթոդաբանությունը հիմնված է թվայնացման փուլային մոդելի հայեցակարգի, տեղեկատվական դարաշրջանի տեսության, սոցիալական ցանցերի դերակատարման ուսումնասիրության, քանակական և որակական վերլուծության վրա: Կիրառվել են նաև

մտահայեցողական մեթոդներ, ինչպիսիք են դիտարկումը, ընդհանրացումը, վերացարկումը, վերլուծությունը, համեմատությունը և այլն: Ինքնության նոր մոդելները դիտարկելիս հիմնվել ենք առաջնային ուսումնասիրության մեթոդի (Primary Research) վրա՝ փորձելով հիմնահարցը քննարկել նոր լույսի ներքո: Հիշյալ մեթոդի կիրառման հիմքում հատկապես սոցիալական ցանցերի (Facebook, Instagram, Tik Tok և այլն) մեր ուսումնասիրություններն են, ինչպես նաև Zoom հավելվածով առցանց դասերի ժամանակ կատարած դիտարկումները: Որոշ չափով կիրառելով երկրորդային հետազոտության մեթոդը՝ վերլուծվել է արժեքային նոր կողմնորոշիչների ձևավորման վրա թվային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը:

Հիմք ընդունելով սոցիալական ցանցերի բովանդակության վերլուծությունը՝ առանձնացվել է թվային ինքնության երկու մոդել՝ թվային դրական և բացասական «ես» (Self), որոնք ձևավորում են փոխակերպվող թվային ինքնություն: Առաջ է քաշվել այն տեսակետը, որ վերոնշյալների ազդեցությամբ ձևավորվում են արժեքային նոր կողմնորոշիչներ, որոնք ոչ թե ունիվերսալ են, այլ փոխակերպվող:

Հետազոտության *ստաշին փուլում* ուսումնասիրվել են հիմնախնդրին առնչվող ակադեմիական գրականությունը, տեսություններն ու նոր հայեցակարգերը, որոնք տեսական հիմք կնախապատրաստեն ուսումնասիրության հաջորդ փուլի համար: Այս փուլում հետազոտության համար որպես մեթոդաբանական հիմք են ծառայել պատմահամեմատական և համակարգման մեթոդները:

Հետազոտության *երկրորդ փուլում* նախորդ փուլում ստացված տվյալները հիմք են ծառայել դաշտային աշխատանքի համար, որի շրջանակներում կիրառվել է հարցման մեթոդը: Վերոնշյալի համատեքստում անցկացվել են սոցիոլոգիական հարցումներ Հայաստանի մարզային և մայրաքաղաքի բուհերի, այդ թվում՝ Հայաստանի պետական տնտեսագիտական համալսարանի ուսանողների շրջանում:

Հարցման մեթոդով, մասնավորապես, փորձ է արվել բացահայտելու մեր դարաշրջանի երկվության՝ նյութապաշտության և ոգեղենության հարաբերակցությունը արդի հայ ուսանողության հոգեկերտվածքում, այսինքն՝ պարզելու՝ նյութակա՞ն (սպառողական), թե՞ հոգևոր արժեքներն են գերակայում ուսանողների հոգեկերտվածքում: Մեթոդի կիրառությունը, ըստ այդմ, հնարավորություն է տալիս պատկերացում կազմելու ժամանակակից հայ ուսանողի արժեհամակարգի մասին, ցույց տալու, թե արժեքներից յուրաքանչյուրն ինչ տեղ և կարևորություն ունի նրա համար:

Միևնույն ժամանակ, հարցման մեթոդով փորձ է արվել նաև բացահայտելու արժեքների բովանդակությունը ուսանողների համար, այսինքն՝ հասկանալու, թե ինչպես է ընկալում տվյալ արժեքը այս կամ այն ուսանողը: Դիցուք՝ կրթությունը մեր ժամանակների կարևոր արժեքներից մեկն է: Սակայն,



այս համատեքստում, ուսանողների մի մասը դա ընկալում է որպես գիտելիք, մեկ այլ հատված՝ պարզապես բարձրագույն կրթություն ունենալու վերաբերյալ փաստաթուղթ: Ըստ այդմ՝ մեթոդի կիրառությունը թույլ է տալիս հասկանալ նաև արժեքների խեղաթյուրման աստիճանն ու պատկերը հայ հասարակության մեջ:

Հետազոտության *երրորդ փուլում*, ըստ տեսական հիմքի, առաջ է քաշվել թեմայի ուսումնասիրման նոր հայեցակարգ: Այս փուլում կիրառվել են համադրման, վերլուծության, պրիմորդիալիզմի և կոնստրուկտիվիզմի մեթոդները:

**Հետազոտությամբ ակնկալվող արդյունքները:** Հետազոտության արդյունքում ակնկալվում է վեր հանել թվային դարաշրջանում հայ ուսանողների արժեքային կողմնորոշիչները, պարզել՝ ժամանակակից ուսանողի համար ինչն է ծառայում որպես նույնականացման մեխանիզմ:

Իրականացված հետազոտությունը կարող է նպաստել Հայաստանում բարձրագույն կրթության ոլորտի բարելավմանն ուղղված քաղաքականության մշակմանը՝ հատկապես ուժեղացնելով վերջինիս անձնակերտման բաղադրիչը:

Դեռևս հին ժամանակներից հայտնի է, որ կրթությունն ունի երեք հիմնական բաղադրիչ՝ մտավոր, բարոյական և ֆիզիկական: Մտավորը մարդուն տալիս է գիտելիքներ, բարոյականը՝ արժեհամակարգ, իսկ ֆիզիկականը՝ առողջություն: Եվ այս երեք բաղադրիչները, ըստ էության, կազմում են եռամիասնություն. առանց դրանցից որևէ մեկի՝ կրթությունը լիարժեք չի կարող լինել: Այսպես՝ եթե անձն ունի բարոյական բարձր հատկանիշներ, արժեհամակարգ, սակայն օժտված չէ իր մասնագիտությանը վերաբերող անհրաժեշտ գիտելիքներով, չի կարող օգտակար լինել պետությանն ու հասարակությանը: Նույնկերպ՝ եթե մարդն օժտված է բավարար մասնագիտական գիտելիքներով ու հմտություններով, սակայն չունի բարոյական նկարագիր և արժեհամակարգ, նույնպես չի կարող պիտանի լինել հասարակությանն ու պետությանը: Մինևույն ժամանակ, եթե անձը օժտված է թե՛ բարոյական վեհ նկարագրով, թե՛ տիրապետում է իր մասնագիտության նրբություններին, սակայն չունի առողջություն, այս դեպքում էլ նրա օգտակար գործողության գործակիցը բարձր չի լինի:

Այսպիսով՝ քանի որ կրթությունը ոչ միայն անձի մտավոր, այլև բարոյական-արժեքային զարգացման գործում ունի էական դեր և նշանակություն, հետազոտությունը կնպաստի ինչպես մասնագիտական գիտելիքներով օժտված կադրերի պատրաստմանը, այնպես էլ պետությանը և հասարակությանը նվիրված անհատի կերտմանը:

Հետազոտության արդյունքները կարող են կիրառվել ակադեմիական միջավայրում կրթական ծրագրեր կազմելիս, մեքենայական ուսուցման մեթոդներ մշակելիս և դասապրոցեսը վարելիս: Դրանք կարող են գործածվել ակադեմիական աշխարհում՝ ապագայի մարդու վերաբերյալ գիտական ուսում-

նասիրություններում, բիզնեսի ոլորտում՝ երիտասարդներին առնչվող գործնական նախագծերում:

Հետազոտության արդյունքները կիրառելի են նաև ներհամալսարանական միջավայրում, ինչպես օրինակ՝ ժամանակակից ուսանողի և դասավանդողի երկխոսությունը կայացնելու նպատակով: Հայտնի է, որ ժամանակակից ուսանողը երբեմն որոշակի դժվարությամբ է ներգրավվում դասապրոցեսում, ինչը մեծապես պայմանավորված է արժեքային տարբերություններով, հետաքրքրություններով և այլն: Վեր հանելով ուսանողների արժեքային կողմնորոշիչները՝ կարելի է առավել հստակ պատկերացում ունենալ, թե ժամանակակից հայ ուսանողն ինչ հետաքրքրություններ, արժեքային ինչ համակարգ ունի, ինչը կարող է դասավանդողի համար դյուրացնել դասապրոցեսի կազմակերպումը:

Ակնկալվում է, որ այս հետազոտությունը կարող է հետագայում դառնալ մեթոդական հիմք դասապրոցեսը կազմակերպելու տեսակետից: Դա թվային տեխնոլոգիաների դարաշրջանում ուսանողների նախընտրությունները հասկանալու, դրանց ազդեցությունը վեր հանելու, ապագայաբանական հետազոտություններ կատարելու և, ըստ այդմ, նոր մոտեցումներ մշակելու դիտանկյունից կիրառելիության մեծ դաշտ ունեցող հետազոտություն է:

Բացի կիրառականից, հետազոտությունն ունի նաև ակադեմիական նշանակություն: Այն կարող է նպաստ բերել թվային դարաշրջանում արժեքաբանության՝ որպես միջատարկայական (փիլիսոփայություն, քաղաքագիտություն, հոգեբանություն, բարոյագիտություն և այլն) գիտաճյուղի զարգացմանը:

Ըստ այդմ՝ հետազոտության առաջնային շահառուներ կարող են լինել այս ոլորտում քաղաքականություն մշակողներն ու իրականացնողները, բարձրագույն ուսումնական հաստատությունները, ինչպես նաև ոլորտի ուսումնասիրությամբ զբաղվող ակադեմիական շրջանակները:

«Թվայնացում» հասկացության համընդհանուր, միանշանակ ընդունելի սահմանում գոյություն չունի: Ավելի հաճախ թվայնացումը դիտարկում են որպես նոր դարաշրջան, որը հիմնված է «մեծ տվյալների» («bigdata») և համապատասխան տեխնոլոգիաների վրա, որի շրջանակներում արհեստական բանականության և մեքենայական ուսուցման մեթոդների («machine learning») միջոցով գեներացվում են նոր գործիքներ արտադրողականության բարձրացման և տվյալների առկա բազմությունների կառուցարկման նպատակով<sup>17</sup>:

Գոյություն ունեն թվայնացման մի շարք փիլիսոփայական սահմանումներ<sup>18</sup>: Այսպես՝

- Որոշ հեղինակներ առաջարկում են թվայնացումը հասկանալ որպես «այնպիսի տեխնոլոգիաների մշակում և կիրառում, որոնք օգտագործում են դիսկրետության, հաշվարկելիության, ծրագրավորվածության, ալգորիթմականության գաղափարներ»: Նրանց կարծիքով՝ թվայնացումն արտահայտվել է ժամանակակից քաղաքակրթության բոլոր դրսևորումներում. համակարգիչներում և հաղորդակցության մեջ, կրթության մեջ և կենսատեխնոլոգիաներում, նանոտեխնոլոգիաներում և աստղաֆիզիկայում, փորձագիտական համակարգերում և իրերի համացանցում (IoT), անօդաչու սարքերում և «խելացի քաղաքներում»՝ ապահովելով ընդհանուր տեխնոլոգիական և հայեցակարգային հարթակ (պլատֆորմ), որը հիմնված է թվային կողի (ալգորիթմի) վրա:
- Որոշ հեղինակներ, թվայնացումը տեղափոխելով մարդաբանական խոսույթ (դիսկուրս), այն բնորոշում են որպես «անձի տեղափոխում վիրտուալ իրականություն, որի հետևանքով ծագում են վտանգներ՝ կապված անձի ապամարդկայնացման, գաջեթներից ու համակարգչային համակարգերից կախվածության՝ թվային դարաշրջանի մարդկության հիվանդության հետ»<sup>19</sup>:

<sup>17</sup> St' u Anderson, C. (2008). The end of theory: The data deluge makes the scientific method obsolete. *Wired magazine*, July 16, [http://www.wired.com/science/discoveries/magazine/16-07/pb\\_theory](http://www.wired.com/science/discoveries/magazine/16-07/pb_theory) (accessed 10 August 2023):

<sup>18</sup> Այդ մասին ավելի մանրամասն տե՛ս Atoyan, V., Ohanyan, S., Movsisyan, N. & Hovyan, V. (2023). Digitalization as a Sociocultural Characteristic of the Globalization Era. *Saudi Journal of Humanities and Social Sciences*, 8(9), էջ 296-299. <https://doi.org/10.36348/sjhss.2023.v08i09.008>

<sup>19</sup> Лекторский В. А., *Глобальная цифровизация как антропологический вызов* // Человек и символы искусственного интеллекта. СПб., 2022, с. 18-29.

Թվայնացումը՝ որպես սոցիալական երևույթ, տարածում է գտել XX դարի 60–70-ական թթ. և սահմանվում է երեք հիմնական բնութագրերով.

- Բովանդակությունը վերափոխվում է թվային ձևի՝ դառնալով շարժական և անհատական: Մարդը ստանում է վերահսկողություն անձնական բովանդակության հանդեպ, օժտվում է տեղեկատվական պահանջների հետ աշխատելու և տեղեկատվական գործունեության անհատական հետազոտ կառուցելու հնարավորությամբ:
- Հաղորդակցման տեխնոլոգիաները դառնում են ավելի պարզ և կառավարելի:
- Տեղի է ունենում անցում հաղորդակցման ցանցային կառուցվածքին: Հետազոտողներն առանձնացնում են թվայնացման հինգ փուլ<sup>20</sup>.
- Առաջին փուլը սկսվում է Երկրորդ աշխարհամարտի տարիներից մինչև XX դարի 70-ական թթ. սկիզբը:
- Երկրորդ փուլը նշանավորվում է առաջին անհատական համակարգիչների ստեղծմամբ (XX դարի 80-ական թթ. սկիզբ – 90-ական թթ. կեսեր):
- Երրորդ փուլին բնորոշ է համացանցի առաջացումը (XX դարի 90-ական թթ. կեսեր – 2000-ականների սկիզբ):
- Չորրորդ փուլում թվայնացման գործընթացը հանդես է գալիս Web 2.0 մեթոդաբանությամբ՝ 2013 թ-ից:
- Ներկայումս ընթանում է թվայնացման հինգերորդ փուլը, որին բնորոշ է թվային մոդելների տարածումն արտադրության և տնտեսության մեջ:

Այս համատեքստում է Է. Թոֆլերը տեղեկատվական հասարակությունը դիտարկում որպես քաղաքակրթական զարգացման վերջին մակարդակ. նրա կարծիքով՝ թվային հասարակության ձևավորումը տեխնոլոգիական նորարարությունների և սոցիալական փոխհարաբերությունների փոփոխության որոշակի արդյունքն է<sup>21</sup>: Մ. Կաստելսն ընդգծում է տեղեկատվական հասարակության «ցանցային» բնույթը<sup>22</sup>: Է. Գիդենսը ժամանակակից դարաշրջանը ներկայացնում է որպես բնական գործոններից անհատի առանձնացման, տեխնոլոգիական արդիականացման և, հետևաբար, համակարգչային տեխնոլոգիաների՝ որպես տեղեկատվության պահպանման աղբյուրների առաջացման արդյունք՝ այդպիսի հասարակության մեջ գերիշխող դեր հատկացնելով ազգային պետությանը՝ օժտված հզոր վարչական և ռազմական իշխա-

<sup>20</sup> St' u Schuman, H., & Scott, J. (1989). Generations and Collective Memories. *American Sociological Review*, 54(3), էջ 359–381:

<sup>21</sup> St' u Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. New York, NY: Morrow:

<sup>22</sup> St' u Castells, M. (2010). *The Information Age: Economy, Society, and Culture*. London: Wiley-Blackwell.

նությամբ, ինքնատիպ մշակույթով. մշակույթն այս դեպքում հանդես է գալիս որպես հասարակական նորարարություններն արտացոլող ոլորտ<sup>23</sup>:

Վերը ներկայացված դասակարգման համաձայն՝ կարելի է առաջ քաշել այն թեզը, որ թվայնացման արդեն երրորդ փուլում սկսվում է սոցիալական ինտերնետ-ցանցերի ակտիվ ստեղծումը, ինչն ընդհանուր առմամբ սրում է գլոբալացման հիմնախնդիրն աշխարհում:

Առաջին անգամ «սոցիալական ցանց» եզրը շրջանառության մեջ է դրվել 1954 թ. Դ. Բարնսի «Դասերն ու հավաքները նորվեգական կղզային համայնքում» աշխատության մեջ<sup>24</sup>: Գիտնականն այդ հասկացությունը կապում է փոքր սոցիալական խմբերում հաղորդակցային կապերի տեսակների հետ: Այսօր գիտնականները սոցիալական ցանցը սահմանում են որպես սոցիալական կառուցվածք, որը կազմված է մի խումբ հանգույցներից ու գործոններից, որոնք կապված են ընկերությամբ, ծնողական կապերով, տնտեսական փոխանակմամբ կամ սոցիալական այլ հարաբերություններով, որտեղ յուրաքանչյուրը հասարակության մեջ որոշակի դիրք է զբաղեցնում: Այդպիսի կառույցներում սոցիալական փոխազդեցություններն ուսումնասիրվում են ցանցերի տեսությամբ:

Ցանցերի տեսությունը, սակայն, նկարագրում և բացահայտում է ժամանակակից սոցիալական ցանցերում տեղի ունեցող ոչ բոլոր գործընթացները: Ցանցերի տեսության մեջ շեշտադրվում են մի խումբ հանգույցներ (սոցիալական ակտորներ) և դրանց միջև կապերը (սոցիալական փոխազդեցություն)՝ ռեսուրսների փոխանակման կապակցությամբ: Բացահայտելով համակարգի բաղադրատարրերի փոխազդեցության կառուցվածքը՝ ցանցերի տեսությունը չի շոշափում առանձին մասնակցի վրա վիրտուալ հանրության ներգործության հարցերը: Այլ կերպ ասած՝ այս տեսության տեսանկյունից բավական բարդ է բացատրել վիրտուալ հանրությունների ազդեցությունը, մասնավորապես՝ մարդկանց արժեքային կողմնորոշումների ձևավորման վրա:

Ժամանակակից սոցիալական ինտերնետ-ցանցերի բավական ամբողջական սահմանում է առաջարկել Դ. Մ. Բոյդը. «Սոցիալական ինտերնետ-ցանցերը վեր ծառայություններ են, որոնք թույլ են տալիս մասնավոր անձանց կառուցել բաց հանրային կամ կիսաբաց պրոֆիլներ համակարգի կամ կայքի առաջարկած սահմանումների շրջանակներում, որոշել այլ օգտատերերի ցանկը, որոնց հետ իրենք կարող են շփվել և փոխանակվել տեղեկատվությամբ, դիտել և կապերի նրանց ցանկը կապել ստեղծված այլ օգտատերերի հետ»<sup>25</sup>: Դ. Մ. Բոյդի և Ն. Բ. Էլիսոնի կարծիքով՝ վիրտուալ սոցիալական ցան-

<sup>23</sup> St' u Giddens, A. (1990). *The consequences of modernity*. Cambridge: Polity:

<sup>24</sup> St' u Barnes, J. A. (1954). Class and Committees in a Norwegian Island Parish. *Human Relations*, 7(1), էջ 39–58. <https://doi.org/10.1177/0018726754007001002>

<sup>25</sup> Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of computer-mediated Communication*, 13(1), pp. 210-230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>

ցը (social network site) համացանցային տեխնոլոգիաների վրա հիմնված ծանայություն է, որն առանձին օգտատերերի թույլ է տալիս:

- Ստեղծել բաց կամ մասնակիորեն բաց պրոֆիլներ, այսինքն՝ բնութագրերի և հատկանիշների հավաքակազմեր, որոնք նկարագրում են օգտատիրոջ անձը (օրինակ՝ սեռ, տարիք, կրթություն, աշխարհագրական տեղադրություն և այլն):
- Տեսնել սեփական կապերի ցուցակը՝ այն օգտատերերին («ընկերներին»), որոնց հետ իրենք փոխազդում են ցանցի ներսում: Այլ կերպ ասած՝ ստեղծել ու տեսնել անձնական սոցիալական ցանց:
- Հասանելիություն ունենալ «ընկերների» կապերի ցուցակներին, այսինքն՝ համակարգի ներսում այլ օգտատերերի սոցիալական ցանցերին:

Սոցիալական ինտերնետ-ցանցերում անհատի աշխարհագրական տեղադրությունն այլևս նշանակություն չունի: Միևնույն քաղաքում կամ նույնիսկ թաղամասում ապրող մարդիկ կարող են գործնականում չհանդիպել, բայց պատկանել միևնույն ինտերնետ-հանրությանը: Իրական հանրությունները կախված են անհատի տեղադրությունից, որոշակի կրոնի կամ ավանդույթների պատկանելությունից և այլն: Սոցիալական ինտերնետ-հանրությունների դեպքում, նախ՝ այդպիսի կախվածությունը եթե լիովին չի անհետանում, ապա հանգեցվում է նվազագույնի, երկրորդ՝ հաղորդակցային թույլ պատնեշների հետևանքով ձևավորվում են փոխազդեցություններ բոլորովին տարբեր մշակութային, կրոնական, ազգային և այլ հանրությունների պատկանող, հետևաբար՝ տարբեր արժեհամակարգերով օժտված օգտատերերի միջև:

Սոցիալական ինտերնետ-ցանցերն ակնառու կերպով պատկերում են աշխարհում տեղի ունեցող գլոբալացման գործընթացները: Տեղեկատվական սահմանները ջնջվում են, ցանցերի հիման վրա ձևավորվում է մշակութային միասնական տարածություն, տեղի է ունենում մշակութային սահմանների վերացում: Որոշ մշակույթներ այլ երկրներում տարածվելու հնարավորություն են ստանում, մյուսները քարանում են, ձևավորվում են մշակութային նոր փոխազդեցություններ և կոնֆլիկտներ:

Մի կողմից՝ մեզնից յուրաքանչյուրը կարող է ծանոթանալ այս կամ այն մշակույթին, արժեքին, ավանդույթին ու նորմին, և դրա համար լեզվականից բացի այլ պատնեշներ գոյություն չունեն: Մյուս կողմից՝ սոցիալական ինտերնետ-ցանցերում արժեքների բազմազանությունը թույլ է տալիս հասկանալ այն, ինչն արժեք ու նորմ է սոցիալական ցանցերի վիրտուալ աշխարհում, բայց այդպիսին չէ իրական կյանքում: Թվային միջավայրում կարելի է հանդիպել արժեհամակարգերի տարբեր հավաքակազմերի, որոնք չեն համընկնում օգտատիրոջ սոցիալական միջավայրի արժեհամակարգին:

Սոցիալական ինտերնետ-ցանցերի մշակողները ստեղծում են այս կամ այն հանրության գովազդման գործիքակազմ, հասանելիություն են տրամա-

դրում այն հարթակների վերլուծական տվյալների համար, որոնցից են օգտատերերի սեռը, տարիքը, ալիքի հետևորդների քանակը, լսարանի օրական միջին ընդգրկումը, «հետադարձ կապի» ցուցիչները և այլ բնութագրեր: Վիրտուալ ինտերնետ-հանրությունների վերը նշված գործիքներն ադմինիստրատորներին թույլ են տալիս կառուցարկել տեղեկատվությունը, հարմարեցնել լսարանին՝ լսարանի սեռի, տարիքի, աշխարհագրական դիրքի վերաբերյալ տվյալների շտրիկով, և դրանով իսկ դառնալ հասարակական կարծիքը ձևավորող գործիքներից մեկը: Հետևաբար՝ ներկայացվող բովանդակության աղբյուրը՝ ադմինիստրատորը, օգտատերը կամ գովազդատուն, կարող է նպաստել, որ վիրտուալ հանրությունում ձևավորվեն օգտատերերի արժեքային կողմնորոշիչները:

Սոցիալական ցանցերի ձևավորումից ի վեր դիտվում են հետևյալ առանձնահատկությունները.

- օգտատերերը ձգտում են ձևավորել վիրտուալ հանրություններ,
- ինտերնետ-ցանցերի մասնակիցները ձգտում են հաղորդակցվել, որքան հնարավոր է, մեծաթիվ օգտատերերի հետ:

Ներկայումս դա հանգեցնում է նրան, որ ձևավորվում են վիրտուալ հանրություններ այնպիսի մասնակիցներից, ովքեր տարբեր մշակույթներ և, հետևաբար, տարբեր արժեհամակարգեր ներկայացնող օգտատերեր են: Այս միջավայրում մարդը կարող է մոլորվել, չտարբերակել արժեքները: Դա կարող է հանգեցնել անհատի արժեհամակարգի ու կենսական նպատակների կողմնորոշման ապակազմակերպման, ինչն, իր հերթին, հարուցում է տարաբնույթ սոցիալական խնդիրներ:

Վիրտուալ շփումների հետևանքով տեղի է ունենում, մասնավորապես՝ երիտասարդների արժեքային կողմնորոշիչների փոփոխություն<sup>26</sup>, քանի որ հատկապես երիտասարդ տարիքում է տեղի ունենում այս կամ այն առաջնահերթությունների ու արժեքների ընտրության և յուրացման գործընթացը, և երիտասարդությունն ավելի մեծ չափով է ենթակա սոցիալական ինտերնետ-ցանցերի ազդեցությանը՝ դեռևս վերջնական ձևակերպում չստացած, երբեմն նաև անկայուն արժեքային կողմնորոշիչների համակարգի հետևանքով:

Սոցիալական տարբեր տեսությունների դիրքերից վիրտուալ սոցիալական ցանցերի դիտարկումը բացահայտում է մեծաթիվ խնդիրներ: Հասանելիության անհավասարության, ինչպես նաև սոցցանցերի ներսում օգտատերերի դիրքի անհավասարության խնդիրների գոյությունը նշանակում է մի շարք լուրջ կոնֆլիկտների գոյություն կամ հնարավոր գոյություն, բախումներ, որոնցում կարող են ներքաշված լինել և՛ վիրտուալ սոցցանցերի օգտատերերը, և՛ դրանց հիմնադիրները, և՛ պետությունը:

<sup>26</sup> Տե՛ս Kravchenko, S. A. (2019). Digital Risks, Metamorphoses and Centrifugal Tendencies in the Youth Environment. *Sociological Research*, 10, էջ 48-57:

Մյուս լուրջ խնդիրը կապված է օգտատերերի անվտանգության, վիրտուալ սոցիալական ցանցերի միջոցով օգտատերերի գործունեության մանիպուլյացիայի և վերահսկողության մեխանիզմների գոյության հետ: Տեղի է ունենում հանրային ոլորտի ձևափոխում մանիպուլյացիայի գործիքների միջոցով, որոնք կիրառում են և՛ զանգվածային տեղեկատվության պաշտոնական միջոցները, և՛ վիրտուալ հանրությունները, ինչի արդյունքում տեղի է ունենում հասարակության հիմնարար արժեքների «լղոզում»<sup>27</sup>:

---

<sup>27</sup> Habermas, J. (1984). *The Theory of Communicative Action, Volume I, Reason and the Rationalization of Society*. Boston, MA: Beacon Press.



**ԹՎԱՅԻՆ ՏԻՐՈՒՅԹԸ ՈՐՊԵՍ ՍՈՑԻԱԼԱԿԱՆ ԻՆՔՆՈՐՈՇՄԱՆ ՈՒ ԻՆՔՆԱՐՏԱՀԱՅՏՄԱՆ ՄԻՋԱՎԱՅՐ**

Գիտատեխնոլոգիական առաջընթացը, այդ թվում հեռահաղորդակցային տեխնոլոգիաների զարգացումը 21-րդ դարում հանգեցրին թվային տարածության՝ որպես անձի ինքնորոշման և ինքնարտահայտման նոր միջավայրի ստեղծմանը<sup>28</sup>: Վերջինս բնորոշվում է մի շարք հատկանիշներով<sup>29</sup>:

Որպես առաջին հատկանիշ կարելի է մատնանշել *իրական և թվային աշխարհների միջև սահմանների անհետացումը*: Դա հանգեցնում է երկու աշխարհներում անձի համատեղ ներկայությանը, երբ մարդն օրվա ժամանակի մի մասն անցկացնում է իրական, իսկ մյուս մասը՝ թվային աշխարհում:

Հաջորդ հատկանիշը *տեղեկատվության առատությունն է, ընդհուպ մինչև հարաբերական անսահմանափակությունը*, ինչպես նաև *նոր ծանոթություններ և ընկերներ ձեռք բերելու լայն հնարավորությունները*:

Մեծաքանակ և բազմազան տեղեկատվությունը, անշուշտ, տեխնոլոգիական նվաճումների դրական կողմերից մեկն է: Սակայն միշտ չէ, որ դա գուցորդվում է համարժեք գիտելիքների ծավալի հետ: Ըստ Արթուր Շոպենհաուերի՝ ընթացիկ իրադարձությունների վերաբերյալ տեղեկատվությունը մարդկային մտքի գործառնության նախապայման է: Սակայն որևէ մասնավոր երևույթի կամ իրադարձության մասին տեղեկատվությունից մեծ օգուտ չկա, եթե ընդհանուրը չի գտնվում մասնավորի մեջ<sup>30</sup>: Ռուդոլֆ Արնհայմը (Rudolf Arnhem) կարծում է, որ մարդու զգայարանները զարգացել են որպես գոյատևման համար անհրաժեշտ կենսաբանական գործիքներ և նախատեսված չեն աշխարհաճանաչողության համար<sup>31</sup>:

<sup>28</sup> St' u Ito, M. et al. (2008). *Foreword. Youth, Identity, and Digital Media*. Edited by David Buckingham. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008; Terpstra, G. A. (2016). *Self VS. Digital Self. Graduate Theses and Dissertations*. Iowa State University, USA; Ganda, M. (2014). *Social Media and Self: Influences on the Formation of Identity and Understanding of Self through Social Networking Sites*. University Honors thesis, Portland State University, Portland, Oregon, USA; Klimanova, L. (2021). The evolution of identity research in CALL: From scripted chatrooms to engaged construction of the digital self. *Language Learning & Technology*, 25(3), էջ 186–204; Bartoli, C. (2022). Consumer self-concept and digitalization: what does this mean for brands?. *Italian Journal of Marketing*, 2022(4), էջ 419–437. <https://doi.org/10.1007/s43039-022-00059-8>; Ledeneva, V. Y. (2022). Transformation of Value Orientations of Student Youth in the Context of Digital Reality. *Bulletin of Udmurt University. Sociology. Political Science. International Relations*, 6(3), էջ 295-304. (In Russian);

<sup>29</sup> Այդ մասին ավելի մանրամասն տե՛ս Atoyan, V., Hovyan, V., Ohanyan, S., & Movsisyan, N. (2023). The Digital Space as the Environment of Social Self-Determination and Self-Expression. *Journal of Advances in Education and Philosophy*, 7(9), էջ 347-350. <https://doi.org/10.36348/jaep.2023.v07i09.004>

<sup>30</sup> St' u Plesa, P. (2014). *Schopenhauer's Psychological Worldview: History, Philosophy and Relevance*. MSc. diss., York University, Toronto, Canada:

<sup>31</sup> St' u Saftich, D. (2010). Anaheim's theory of aesthetics and figures of speech. *Metodički obzori: časopis za odgojno-obrazovnu teoriju i praksu*, 5(10), էջ 65-76:

Մեկ այլ հատկանիշ է *արտահայտվելու լայն հնարավորությունը*: Գործունեությունը թվային հարթակներում հնարավորություն է ընձեռում անձին ավելի մատչելի և ավելի ընդունելի եղանակով մատնացույց անելու իրեն հուզող խնդիրները՝ թվային հանրության ուշադրությունը հրավիրելով դրանց վրա: Սրա հետ փոխկապակցված է թվային տարածության մեկ այլ հատկանիշ՝ *բազմակի ինքնությունների տեղակայման հնարավորությունը*: Նույն անձը կարող է նույն թվային հարթակում ունենալ տարբեր անձնական էջեր՝ տարբեր անվանումներով (կեղծ էջեր), որոնցից յուրաքանչյուրը կարող է օգտագործել՝ ըստ նպատակահարմարության և անհրաժեշտության:

Հաջորդ հատկանիշը *անձնական տվյալների և տեղեկատվության հասանելիությունն է անսահմանափակ թվով մարդկանց*: Թվային անսահմանափակ տարածությունում տեղադրված բովանդակությունը՝ գրառումները, լուսանկարները, որոնք անձի ինքնաներկայացման միջոցներ են, հիմնականում շարունակական կերպով պահպանվում են և մնում հասանելի այլոց համար: Այս պարագայում թվային տարածությունը մի շարք մարտահրավերներ է ծնում, ինչպիսիք են մասնավոր կյանքի ոչ բավարար պաշտպանվածությունը, թվային տարածությունում, հատկապես սոցիալական ցանցերում մշտապես պահպանվող տվյալների հայտնաբերումն ու անօրինական օգտագործումը: Թվային տարածության մարտահրավերներից է նաև ցանցահեռության միջոցով մարդկանց ինքնությունների մանիպուլացումը և, այդ կերպ, նրանց նկատմամբ վերահսկողության հաստատումը<sup>32</sup>:

Թվային տարածությունում ներկայության և գործունեության վտանգները բնավ էլ արհամարհելի չեն: Մասնավորապես՝ անչափահասներն ունեն փորձի և գիտելիքների պակաս, մինչդեռ նրանց տեղեկացվածության մակարդակը հաճախ գերազանցում է ավագ սերնդինը: Քանի դեռ չկան թվային տարածությունում անչափահասների անվտանգության արդյունավետ համակարգեր, այդ գործը մնում է ծնողներին և հասարակությանը<sup>33</sup>: Առհասարակ, թվային ոլորտում աճող չարաշահումները և հանցագործությունները հրատապ են դարձնում թվային տարածության օրենսդրական կարգավորման հարցը<sup>34</sup>:

Թվային աշխարհում անձի ինքնության ձևավորման վրա ազդում են մի շարք փոխկապակցված գործոններ<sup>35</sup>: Որպես այդպիսի առաջին գործոն կարելի է մատնանշել *պատկանելության պահանջմունքը*: Դա, ըստ Մալոուի մարդկային պահանջմունքների բուրգի, մարդու հիմնական պահանջմունքնե-

<sup>32</sup> Sarma, A. C., & Girão, J. (2009). Identities in the Future Internet of Things. *Wireless Personal Communications* 49(3), էջ 353–363:

<sup>33</sup> St'u Byron, T. (2008). Safer children in a digital world: The report of the Byron Review. Accessed: August 14, 2023. Retrieved from [http://dera.ioe.ac.uk/7332/7/Final%20Report%20Bookmarked\\_Redacted.pdf](http://dera.ioe.ac.uk/7332/7/Final%20Report%20Bookmarked_Redacted.pdf),

<sup>34</sup> St'u Camp, J. L. (2004). Digital identity. *IEEE Technology and society Magazine*, 23(3), էջ 34–41:

<sup>35</sup> Այդ մասին ավելի մանրամասն տե՛ս Atoyan, V., Hovyan, V., Ohanyan, S., & Movsisyan, N. (2023). The Digital Space as the Environment of Social Self-Determination and Self-Expression. *Journal of Advances in Education and Philosophy*, 7(9), էջ 347–350. <https://doi.org/10.36348/jaep.2023.v07i09.004>

րից մեկն է<sup>36</sup>: Խոսքը որևէ սոցիալական խմբին կամ ընդհանրությանը պատկանելու մարդու պահանջմունքի մասին է: Չկարողանալով իրական կյանքում իրականացնել այս պահանջմունքի բավարարումը՝ մարդիկ դա փորձում են անել թվային աշխարհում: Պատկանելության պահանջմունքի հետ է կապված նաև մեկ այլ գործոն՝ *հոսանքի մեջ լինելու ձգտումը*:

Մյուս և թերևս ամենակարևոր գործոնը, որն ազդում է թվային տիրույթում անձի ինքնորոշման և ինքնարտահայտման վրա, լավագույն ներկայանալիության, այն է՝ «կատարյալ ես»-ի կերտման ձգտումն է: Դրա հիմքում սոցիալական ցանկալիության մարդու բնական պահանջմունքն է: Թվային տիրույթի օգտատերերը շարունակ ձգտում են բարձրացնել իրենց սոցիալական ցանկալիության մակարդակը, իսկ «կատարյալ ես»-ի կերտման կարևոր չափումներից մեկն էլ սոցիալական հետադարձ կապն է՝ մյուս օգտատերերի արձագանքը անձի գործողություններին: Դա այն «հայելին» է, որում արտացոլվում է անձի սոցիալական ցանկալիության աստիճանը:

Հիշյալ գործոններն ազդում են թվային աշխարհում մարդու վարքի վրա՝ սկսած ընկերների շրջանակի ընտրությունից, սոցիալական ցանցի սեփական էջում որևէ լուսանկարի տեղադրումից կամ գրառումից մինչև այլոց տեղադրած լուսանկարներին ու այլ նյութերին արձագանքում:

Հոսանքին համահունչ ընթանալու, «կատարյալ ես»-ի կառուցման ձգտումը որոշակի երկփեղկվածություն է առաջացնում անձի ինքնորոշման և ինքնադրսևորման մեջ: Մարդը դառնում է տարբեր ինքնությունների կրող իրական աշխարհում և թվային տիրույթում: Մասնավորապես՝ իրական կյանքում անձը կարող է ունենալ մի աշխարհընկալում, որով էլ պայմանավորված է նրա վարքագիծը, սակայն թվային աշխարհում հոսանքի մեջ լինելու ձգտումը նրան հարկադրում է դրսևորել այլ վարքագիծ: Նույնկերպ՝ «կատարյալ ես»-ի կառուցման ձգտումը մարդուն ստիպում է կատարել ընտրովի գործողություններ: Այստեղ խոսքը ոչ թե կեղծիքի, խաբեության, այլ ընտրովի ճշմարտության մատուցման մասին է, երբ անձը, օրինակ, սոցիալական ցանցի իր էջում հրապարակում է այնպիսի լուսանկար կամ գրառում, որը առավելագույնս է համապատասխանում «կատարյալ ես»-ի կառուցման խնդրի լուծմանը, իսկ դրան չհամապատասխանող տեղեկատվությունն ու այլ նյութեր զանց է առնում:

Ես-ի ընտրովի ներկայացումը, ինքնության կառավարման նոր մեխանիզմների զարգացումը և սոցիալական փոխգործակցությունը թվային տարածությունում նոր ինքնության կառուցման գործընթացի հիմք են հանդիսանում, որը տարբերվում է իրական կյանքում առկա ինքնությունից<sup>37</sup>: Անձը կա-

<sup>36</sup> Տե՛ս Աթոյան Վ., *Ազգային անվտանգության հիմնասինտիքներ. դասախոսություններ* // Եր., «Տնտեսագետ», 154 էջ:

<sup>37</sup> Տե՛ս Boyd, D. (2002). Faceted id/entity: Managing representation in a digital world (master program thesis, Massachusetts Institute of Technology). Accessed: August 14, 2023. Retrieved from <http://www.danah.org/papers/Thesis.FacetedIdentity.pdf>

ուցում է իր առցանց ինքնության բնութագրիչները, որոնք այնուհետև ենթարկվում են թվային «հայելիների»՝ թվային հարթակներում հաղորդակցության (հետադարձ կապ, արձագանք) ազդեցությանը: Վերջինս ծնում է փոփոխություններ ինքնության հետագա կառուցման մեջ՝ ըստ «կատարյալ ես»-ի կերտման տրամաբանության: Հենց այս շրջանաձև շարունակական փոփոխությունն է նպաստում թվային ինքնության ստեղծմանն ու զարգացմանը:

Պատկանելության պահանջմունքը նույնպես ուղեկցվում է թվային հարթակներում ցանկալի ինքնության կառուցման անհրաժեշտությամբ, ինչը հաճախ հանգեցնում է ոչ հավաստի՝ իրականությունից կտրված ինքնության ձևավորմանը: Իրական կյանքում ոչ լիարժեք պատկանելության կամ մերժված լինելու զգացումը նպաստում է թվային տարածության մեջ անձի ինքնորոշման և ինքնարտահայտման փոփոխությանը: Անսահման մշակութային բազմազանությամբ բնորոշվող թվային տարածությունում անհատը կերտում է այս կամ այն սոցիալական ընդհանրության համար ընդունելի ինքնություն: Դրանով նա իր համար տեղ է դրական հետադարձ կապ է ապահովում այդ խմբի ներսում:

Այսպիսով՝ թվային տիրույթը մարդուն «երկրորդ կյանքի», այն է՝ սեփական անձի այլ կերպ ներկայացման հնարավորություն է ընձեռում: Դա երկատում է անձին. հնարավոր է՝ նա իրական կյանքում ապրում է բոլորովին այլ կերպ, անկախ այն բանից՝ գիտակցում է դա կամ ոչ<sup>38</sup>: Ես-ը ձևավորվում է թվային և իրական ինքնությունների միաժամանակյա կերտման միջոցով<sup>39</sup>:

Տարբերությունը իրական և թվային ինքնությունների միջև աստիճանաբար խորանում է: Դա մի կողմից՝ նպաստում է սոցիալական ցանկալիության առումով ավելի բարեհաջող ինքնորոշմանը («կատարյալ ես»), մյուս կողմից՝ հանգեցնում է պատրանքների ու (ինքնա)խաբեության, քանի որ «կատարյալ ես»-ը<sup>40</sup> կառուցվում է ինքնաիդեալականացման միջոցով: Սա շեղում է իրականությունից, ինչը, ըստ էության, նշանակում է շեղում իրական ինքնությունից<sup>41</sup>:

Ինքնության ստեղծման վրա թվային տարածության ազդեցությունը արտացոլվել է դեռևս ԱՄՆ-ի նախկին նախագահ Բարաք Օբամայի ընտրարշավում: Վերջինիս հաղթանակը նախագահական ընտրություններում համարվում է *YouTube* համացանցային տեսաալիքով արշավի արդյունք: Թվային

<sup>38</sup> St' u Deh, D., & Glodović, D. (2018). The construction of identity in digital space. *AM Journal of Art and Media Studies*, 16, էջ 101-111:

<sup>39</sup> St' u Belk, R.W. (2013). Extended Self in a Digital World. *Journal of Consumer Research*, 40(3), էջ 477-500. <https://doi.org/10.1086/671052>

<sup>40</sup> St' u Paris, B. J. (1999). Karen Horney's Vision of the Self. *The American Journal of Psychoanalysis*, 59(2), 157-66; DeRobertis, E. M. (2006). Deriving a humanistic theory of child development from the works of Carl R. Rogers and Karen Horney. *The Humanistic Psychologist*, 34(2), էջ 177:

<sup>41</sup> St' u Boon, S., & Sinclair, C. (2009). A world I don't inhabit: disquiet and identity in Second Life and Facebook. *Educational Media International*, 46(2), էջ 99-110. <https://doi.org/10.1080/09523980902933565>

տարածության համաշխարհայնացումը լայն հասանելիություն ապահովեց այն արտասովոր բովանդակության համար, որով նա ուղղակիորեն հաղորդակցվում էր բնակչության հետ<sup>42</sup>:

Այսպիսով՝ ինքնությունը հաճախ ոչ թե ի ծնե, այլ ձեռքբերովի երևույթ է: Դա, իրականում, սոցիալական պահանջների արդյունք է և ստեղծվում է՝ ըստ ավելի լավ դիրքավորման անհրաժեշտության<sup>43</sup>: Իսկ թվային տարածությունը լայն հնարավորություններ է ընձեռում այս երևույթի դրսևորման համար:

<sup>42</sup> Si' u Hughes, S. G. F., Allbright-Hannah, K., Goodstein, S., Grove, S., Zuckerberg, R., Sladden, C., & Bohnet, B. (2010). Obama and the power of social media and technology. *The European Business Review*, էջ 16-21:

<sup>43</sup> Si' u Zhao, S., Grasmuck, S., & Martin, J. (2008). Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships. *Computers in human behavior*, 24(5), էջ 1816-1836:

**ՍՈՑԻԱԼԱԿԱՆ ՑԱՆՑԵՐԻ ԴԵՐԸ**  
**ՍՈՑԻԱԼԱԿԱՆ ԻՆՔՆԱՆՈՒՅՆԱԿԱՆԱՑՄԱՆ**  
**ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ**

Թվային տեխնոլոգիաները մեծ դեր ունեն ներկայիս աշխարհի պատկերի ձևավորման մեջ: Դրանք ներթափանցել են կյանքի յուրաքանչյուր ոլորտ՝ ձևավորելով նոր՝ թվային իրականություն: Բջջային հեռախոսները, համակարգիչները, համացանցը, տեխնիկական բազմաթիվ միջոցներ այդ իրականության կարևորագույն գործիքներն են: Թվային տեխնոլոգիաները թույլ են տալիս փոխանցել տեղեկատվությունն առանց կենդանի շփման՝ հեռախոսի, համակարգչի և տեխնոլոգիական այլ միջոցների շնորհիվ: Աշխարհի բնակչության զգալի մասը առօրյայում, աշխատանքում, կրթական և գիտական միջավայրում կիրառում է թվային տեխնոլոգիաներ: Փաստորեն, մեզնից յուրաքանչյուրը համաաշխարհային հեռահաղորդակցության մի մասնիկն է: Անգամ հոգևոր ոլորտում թվային տեխնոլոգիաներն ունեն իրենց ուրույն տեղն ու դերը:

Հետևելով վիճակագրությանը՝ պետք է փաստել, որ 2023 թվականի ապրիլի տվյալներով ամբողջ աշխարհում հաշվվում էր համացանցից 18 միլիարդ օգտվող, «որը կազմում էր աշխարհի բնակչության 64,6 տոկոսը»: Նշված ցուցանիշի 4,8 միլիարդը կամ աշխարհի բնակչության 59,9 տոկոսը սոցիալական ցանցերի օգտատերեր են: Շարունակելով վիճակագրական տվյալների դիտարկումը՝ պարզ է դառնում նաև, որ COVID-19 համավարակի ընթացքում համացանցից օգտվողների թիվը 40%-ից աճել է՝ հասնելով մինչև մոտ 100%-ի: Zoom-ից օգտվողների թիվն աճել է մոտ տասն անգամ<sup>44</sup>: Հիշյալ հետազոտությունները փաստում են, որ հատկապես թագավարակից հետո աշխարհը թևակոխել է ամբողջական թվայնացման նոր փուլ՝ սոցիոմշակութային նոր իրականությամբ:

Պետք է նշել, որ փիլիսոփայության մեջ ոչ այնքան քննարկվում է, թե ինչ է թվային տեխնոլոգիան, որքան՝ ինչ ազդեցություն ունի այն սոցիոմշակութային իրականության ձևավորման գործում: Հայդեգերը, օրինակ, տեխնոլոգիան դիտում էր որպես դրված նպատակին հասնելու եղանակ և մարդկային գործունեության ձևերից մեկը<sup>45</sup>:

<sup>44</sup> Sit'u Pandey, N., & Pal, A. (2020). Impact of Digital Surge during Covid-19 Pandemic: A Viewpoint on Research and Practice. *International Journal of Information Management*, 55, 102171. DOI: 10.1016/j.ijinfomgt.2020.102196

<sup>45</sup> Sit'u Heidegger, M. (1977). *The Question Concerning Technology, and Other Essays*. Transl. W Lovitt. New York: Harper Torchbook:

Դեռ Հին Հունաստանում «տեխնե» (technè) եզրույթը տարբեր մեկնաբանություններ ուներ: Արիստոտելը, օրինակ, դրա ներքո հասկանում է այն, ինչը բնությունը ավարտին չի կարող հասցնել, կամ այն, ինչը որոշ դեպքերում հենց ընդօրինակում է բնությունից<sup>46</sup>: Արիստոտելի այս սահմանումը ելակետային է, քանզի տեխնոլոգիան մարդածին այն գործոնն է, որը բնությունից մարդու օտարման կարևոր ցուցիչ է դառնում: Անկասկած, նախորդ դարերում «տեխնե»-ն չուներ այն ուժն ու հնարավորությունները, ինչ՝ մեր օրերում, սակայն պետք է ընդունենք, որ ներկայիս տեխնոլոգիական զարգացումը մարդկության պատմության զարգացման օրինաչափ փուլերից մեկն է: Որոշ հետազոտողներ առաջարկում են մարդկային քաղաքակրթության փուլերը տարբերակել ըստ կիրառած տեխնոլոգիաների, ինչպես օրինակ՝ քարի դար, թվային դար և այլն<sup>47</sup>:

Իրոք, մարդկային քաղաքակրթության փուլերի հիմքում դնելով նրա կիրառած գործիքները, կարող ենք ամբողջական պատկերացում կազմել այն մասին, ինչը բնությունը չէ, այլ մարդկայինն է, նրա գործունեության արդյունքը: Միացնելով Արիստոտելի և Հաննա Արենդի սահմանումները՝ կարող ենք ստանալ մեկ ամբողջական սահմանում. «տեխնե»-ն այն է, ինչը բնությունը չէր կարող անել, և հենց դրա արդյունքում էլ ձևավորվեց մարդկային քաղաքակրթությունը՝ իր բոլոր փուլերով: Դիտարկելով թվային տեխնոլոգիաները՝ որպես մարդկային քաղաքակրթության օրինաչափ փուլ, ներկայացնենք դրա սոցիոմշակութային որոշ առանձնահատկություններ:

Թվային տեխնոլոգիաներն ունեն ազդեցության մեծ գործակից (ԶԼՄ-ները, սոցիալական ցանցերը, տարատեսակ խաղերը և այլն): Թվային տեխնոլոգիաների ազդեցության դաշտը դասակարգելու համար առաջադրենք երկու խումբ: Առաջին խումբը ներառում է առօրյա-կենցաղային կյանքի կազմակերպման այն սկզբունքները, որոնք հիմնվում են թվային տեխնոլոգիաների վրա և մեծապես արտացոլում են թվային տեխնոլոգիաների ազդեցությամբ բնության փոփոխությունը: Երկրորդ խումբը հիմնվում է ներանձնային սկզբունքների վրա, որտեղ թվային տեխնոլոգիաների ներթափանցումն ու առաջ բերած փոփոխությունների դիտարկումն առավել բարդ է: Այն անմիջականորեն առնչվում է ինքնանույնականացմանը, ինքնության նոր մոդելներին և այլն: Առանձնահատկությունների այս խումբը դիտարկելիս հարկ է շեշտադրել նաև թվային տեխնոլոգիաների ազդեցությամբ մարդու վարքի փոփոխությունը: Այսպես թե այնպես թվային տեխնոլոգիաներն են սահմանում մարդու վարքի մի շարք կանոններ. ո՛րն է լավը, որը՝ վատը, ո՛րն է ճշմարիտը, որը՝ կեղծը:

<sup>46</sup> St' u Barnes, J. (Ed.). (1984). *Complete works of Aristotle, volume 1: The revised Oxford translation (Vol. 1)*. Princeton: Princeton University Press:

<sup>47</sup> St' u Arendt, H. (1998). *The Human Condition*. 2nd edn. Chicago, IL: University of Chicago Press:

Հարկ է հաշվի առնել, որ թվային տեխնոլոգիաների փոփոխությունները ծնում են սոցիալական փոփոխություններ<sup>48</sup>, որոնք մեծապես ազդում են ինչպես անձնային «ես»-ի, այնպես էլ հավաքական «մենք»-ի (collective “We”) սահմանման վրա. ձևավորվում է ինքնության նոր՝ թվային մոդել:

Մարդկության պատմության տարբեր փուլերում անհատական «ես»-ը սահմանվել է տարբեր կերպ: Ինքնանույնականացման մեխանիզմների փոփոխությունները հասկանալու համար կատարենք կարճ անդրադարձ: Հատկապես հին ժամանակներում անհատական «ես»-ը հիմնականում դիտարկվել է մարմնին միաձույլ, և, ըստ էության, չի առաջացել հիմնախնդիր՝ ո՞վ եմ ես որպես անհատ: Արդեն Վերածննդի, Լուսավորականության դարաշրջաններում, կյանքի փիլիսոփայության մեջ «ես»-ի հիմնահարցը փիլիսոփայական վերափոխումների առանցքում է նաև անհատական տեսակետից: Եթե «ես»-ը, օրինակ, հին հույներն ընկալում էին որպես ատոմ, և «Ճանաչի՛ր ինքդ քեզ»-ը (“know thyself”) ուղղված չէր անհատական «ես»-ին, ապա միջնադարում «ես»-ը տարրալուծված էր Աստծո մեջ, իսկ Դեկարտի համար «ես»-ը հավասարագոր է մտածելուն՝ “Gogito, ergo sum” (“I think, therefore I am”)՝ Մտածում եմ, հետևապես՝ գոյություն ունեմ): Արդեն պերսոնալիզմի մեջ մենք գործ ունենք անհատական «ես»-ի այնպիսի սահմանման հետ, երբ այն հանդես է գալիս որպես մարդկային կեցության բացարձակ դրսևորում:

Փոքրիկ այս ակնարկը թույլ է տալիս հետևել «ես»-ի որոշ սահմանումների, որոնք էլ նախապատրաստում են անցումն արդեն 20-րդ դարավերջի և 21-րդ դարակզրի իրողությանը, այսինքն՝ թվային «ես»-ի ուսումնասիրությանն ու սահմանմանը, ընդ որում, բազմակի «ես»-երի ուսումնասիրությանը, քանզի համացանցային տիրույթում, հատկապես առցանց խաղերում, անհատն ի վիճակի է ստեղծել մեկից ավելի խաղային պերսոնաժ և դրանց բոլորին օժտել ինքնությամբ՝ սեռից մինչև մասնագիտություն<sup>49</sup>: Նկատենք, որ հետազոտողները հաճախ թվային ինքնության, նույնականության ներքո հասկանում են մարդկանց տվյալների ներառվածությունը տվյալների բազայում, որը հնարավորություն կտա անհատին օգտվելու բազմաթիվ ծառայություններից և, ի վերջո, նրա գոյությունը կդարձնի լեգիտիմ<sup>50</sup>: Մեր հետազոտությունը, սակայն, թվային «ես»-ը դիտարկում է առավելապես մարդաբանական տեսակետից:

Ի հակադրություն «ես»-ի պայմանականորեն դասական սահմանման, ըստ որ անհատական «ես»-ը ոչ թե մարդկային գործունեության արդյունք է, այլ սահմանվում է ինքնին՝ ինքն իր միջոցով, թվային «ես»-ն այն է, ինչը սահ-

<sup>48</sup> St’u Wyatt, S. (2008). Technological determinism is dead; long live technological determinism. *The handbook of science and technology studies*, 3, էջ 168:

<sup>49</sup> St’u Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. New York: Simon & Schuster.

<sup>50</sup> St’u Holloway, K., Al Masri, R., & Abu. Y. A. (2021). Digital identity and inclusion. In *Digital identity, biometrics and inclusion in humanitarian responses to refugee crises*, էջ 22–28.  
<http://www.jstor.org/stable/resrep50687.8>



մանվում է այն գործիքով, որն իրենից դուրս է՝ թվային տեխնոլոգիաներով: Ինչպե՞ս: Դրան մենք առնչվում ենք մեր ամենօրյա վիրտուալ կյանքում, որը կարելի է բնութագրել նաև որպես գերիրականություն (surreality): Պետք է առաջ քաշել այն թեզը, որ ֆիզիկական իրականության ու վիրտուալ իրականության մեջ մենք գործ ունենք անհատական տարբեր «ես»-երի հետ, քանզի գերիրականության ներսում ձևավորվում է անհատի թվային, այլ ոչ թե իրական «ես»-ը:

Այսպիսով՝ նախ վերլուծենք սոցիալական ցանցերի ազդեցությունը թվային «ես»-ի ձևավորման վրա, ապա առանձնացնենք դրա երկու մոդել: Սոցիալական ցանցերն ունեն բարոյագիտական «թվային» նորմեր՝ ո՞րն է լավը, ո՞րն է գեղեցիկը, ո՞րն է վատը, և դրանց համապատասխան էլ ազդում են ինքնանույնականացման մեխանիզմների ձևավորման վրա: Ուսումնասիրելով համացանցային տիրույթը՝ մենք ականատես կլինենք լավի, վատի, գեղեցիկի, տգեղի բազմաթիվ օրինակների, որոնք, ըստ մեր դիտարկումների, ձևավորում են թվային «ես»-ի երկու մոդել՝ դրական և բացասական: Սրանք, որքան էլ զարմանալի թվա, ձևավորում են ինքնանույնականացման փոխակերպվող մեխանիզմներ: Ինչո՞ւ փոխակերպվող. քանզի մշտապես լավի, վատի, ճշմարիտի ու կեղծի սահմանումները թվային դաշտում փոխակերպման անընդհատ շրջափուլում են:

Նախևառաջ քննարկենք, թե ինչպես է ստեղծվում թվային «ես»-ի բացասական մոդելը: Որքան էլ տարօրինակ թվա, դա ժամանակակից երիտասարդության համար նույնքան գրավիչ է, որքան թվային «ես»-ի դրական մոդելը: Թվային «ես»-ի բացասական մոդելը հիմնականում, ինչպես ցույց են տվել մեր դիտարկումները, ձևավորվում է ատելության (hate, bullying) միջոցով: Նա, ով ենթարկվում է վիրտուալ «ես»-երի «հարձակմանը», ձևավորում է, այսպես ասած, թվային բացասական «ես», որը, հաճախ, հենց իր ընտրությունն է կամ երբեմն նաև՝ սև PR-ի միջոց: Պատկերացնենք, օրինակ, ինչ-որ մեկը բուսակեր է և բոլոր մսակերներին սոցիալական ցանցում անվանում է «գիշատիչ»: Մսակերները սկսում են այդ մարդուն ընկալել բացասաբար, և մեխանիկորեն նա ինքն էլ ընտրում է ու կառուցում թվային բացասական «ես» տվյալ պահին, թվային տվյալ տիրույթում: Իհարկե, որոշ ժամանակ «ես»-ի բացասական մոդելն ունի բոլոր հնարավորությունները վերաճելու թվային «ես»-ի դրական մոդելի, եթե վիրտուալ իրականության «ես»-երը սահմանեն դա որպես դրական: Առաջին հայացքից այս ամենը նմանվում է խաղի, որը տեղի է ունենում թվայնացված տարածությունում, որտեղ անհատները իսկական են, սակայն, միաժամանակ՝ վիրտուալ: Նման օրինակները բազմաթիվ են: Եվ թվային բացասական «ես» ձևավորելու հիմքը ոչ միայն տարակարծությունն է, այլև մեծ տարածում ունեցող, իդեալ դարձած, այսպես կոչված, ավատար-մարդիկ, որոնք սեփական մարմինը ևս ենթարկում են փոխակերպման՝ ըստ նախընտրած ավատարի: Կարելի է, իհարկե, հակադրվել և

պնդել, որ ավատար-մարդիկ գուցե մեզ համար են թվային բացասական «ես»-ի կրողներ, իսկ այլոց համար՝ ոչ: Եվ սա, անկասկած, ճիշտ մոտեցում է, քանզի թվային բացասական «ես»-ը հեշտորեն փոխակերպվում է դրականի, և հակառակը:

Անցում կատարենք պայմանականորեն թվային դրական «ես»-ի մոդելին, որը երիտասարդների շրջանում ինքնանույնացման տեսակետից մեծ պահանջարկ ունի: Թվային դրական «ես»-ը ձևավորվում է վիրտուալության դաշտում բովանդակությունը ներկայացնող այն անհատների նկատմամբ, ովքեր զերծ են ատելությունից (hate): Կրկին հիշենք այն պայմանական բուսակերին, ով մսակերներին անվանում էր «գիշատիչ»: Այդ նույն բուսակերը թվային դրական «ես» կառուցելու ճանապարհին ոչ թե բոլոր մսակերներին անվանում է գիշատիչ, այլ համարում է, որ յուրաքանչյուրն ինքն է ընտրում՝ ինչ ուտել, և խուսափում է գնահատել մյուսի ընտրությունը: Նա արդեն իսկ ընտրում է թվային դրական «ես»-ի կառուցման մոդելը, քանի որ առաջնորդվում է ապրումակցմամբ, այլ ոչ թե ատելությամբ:

Նկատենք, որ սոցիալական ցանցերի էջերում ներկայացրած բովանդակությունն (content) էլ ձևավորում է դրական կամ բացասական «ես»-երի մոդելները: Բացասական և դրական թվային «ես»-երի կողքին ձևավորվում է նաև խմբային «մենք»-ը, երբ, օրինակ՝ նույն այդ բուսակերները կամ մսակերները միավորվում են մեկ խմբի մեջ և սոցիալական ցանցում վերածվում բուսակերների կամ մսակերների խմբի<sup>51</sup>: Ապագայում արդեն կարող ենք կանխատեսել, որ մարդն իր իրական ինքնության կողքին հարկադրված է ունենալու նաև ըստ անհրաժեշտության թվային բազմաթիվ ինքնություններ, որոնք կլրացնեն ֆիզիկական աշխարհում ունեցած նրա ինքնությունը<sup>52</sup>: Մենք կարող ենք ավելացնել՝ փոխակերպվող ինքնություններ:

Վիրտուալ, թվային իրականության այս երկու մոդելները վերլուծելով՝ կարող ենք համեմատություն անցկացնել թվային «ես»-ի և իրական «ես»-ի միջև՝ հիմքում ունենալով ուսանողների վարքի դիտարկումը լսարանում: COVID-19 համավարակի շրջանում, ունենալով վիրտուալ լսարանում դասավանդելու փորձ և կատարելով դիտարկումներ, մեզ համար ակնհայտ էր, որ ուսանողների վարքը փոխվում է վիրտուալից ֆիզիկական իրականություն անցնելուց հետո: Մեր ուսումնասիրությունները ցույց են տալիս, որ վիրտուալ, թվային իրականության դաշտում ուսանողները շատ ավելի անկաշկանդ էին թե՛ դրական, թե՛ բացասական իմաստով: Ինչպես, օրինակ, ոչ լսարանային բարոյագիտական քննարկումների ժամանակ ուսանողները հաճախ ներկայանում էին դրական կամ բացասական թվային «ես»-ով, սեփական ինքնություն-

<sup>51</sup> St' u Davis, J.L., Love, T.P., & Fares, P. (2019). Collective social identity: Synthesizing identity theory and social identity theory using digital data. *Social Psychology Quarterly*, 82(3), էջ 254-273:

<sup>52</sup> St' u Chan, K.T. (2022). Emergence of the 'Digitalized Self' in the Age of Digitalization. *Computers in Human Behavior Reports*, 6, 100191:

նը քողարկում է մոշիների, ստիկերների, ավատարների միջոցով: Իսկ ահա նույն ուսանողները ոչ վիրտուալ լսարանում ունեին տարբերվող վարքագիծ, որը, որոշ իմաստով, թելադրված էր սոցիալական նորմերի պահպանմամբ, և, որքան էլ պարադոքսալ հնչի, էմոջիների, ստիկերների բացակայությամբ, քանզի թվային իրականության մեջ մեր հույզերն անգամ թվայնացված են:

Վերլուծելով թվային տեխնոլոգիաների ազդեցությունն անհատի ինքնության ձևավորման վրա՝ կարող ենք ասել, որ թվային տարածությունում մենք գործ ունենք ոչ թե մեկ, այլ մի քանի թվային ինքնությունների հետ, որոնք փոխակերպվող են: Ըստ էության, մենք գործ ունենք թվային փոխակերպվող ինքնության հետ, որն էլ, իր հերթին, առաջ է բերում արժեքային նոր կողմնորոշիչներ:

Թվային «ես»-ը կարևոր ազդեցություն ունի բարոյագիտական նորմերի և արժեքային կողմնորոշիչների ձևավորման վրա: Փորձենք բացատրել ինչպես՝ կրկին վերադառնալով բուսակերների և մսակերների մեր օրինակին: Պայմանական թվային «ես»-ը, ում իրական «ես»-ի համակարգում երբեք չէր քննարկվել անգամ բուսակերությունն ու մսակերությունը, հանկարծ հետևում է թվային աշխարհում բուսակերության շուրջ ծավալվող քննարկումներին և հասկանում, որ ինքն այլևս բուսակեր է, քանի որ թվային աշխարհում բուսակերների շուրջ դրական մոդել է ձևավորվել, և, ինչու ոչ, դա նաև նորաձև է: Կամ, իհարկե, հակառակը: Փաստորեն, այս ամենի արդյունքում արժեքային հին կողմնորոշիչները վերաիմաստավորվում են և փոխակերպվում նորերի: Թվային դաշտում մենք հաճախ կարող ենք հանդիպել սոցիալական բնույթ կրող տարբեր արշավների, որոնք կարճ ժամանակով միայն դառնում են արժեքային նոր կողմնորոշիչներ՝ դուրս մղելով հները: Պարադոքսը, սակայն, այն է, որ այդ կողմնորոշիչները չեն ամրապնդվում և դառնում բարոյագիտական նորմ, այլ արագորեն փոխակերպվում են մեկը մյուսի՝ ըստ թվային դաշտում տարածվող նոր արշավների, և այդպես շարունակ:

Նման օրինակները բազմաթիվ են: Այս օրինակը և մեր՝ սոցիալական ցանցերում, լսարանում կատարած դիտարկումները թույլ են տալիս առաջ քաշել հետևյալը՝ արժեքային կողմնորոշիչները գտնվում են իրական «ես»-ի և թվային «ես»-ի փոխգործակցման միջակայքում և անպայմանորեն կրում են այդ երկուսի փոխազդեցությունը: Ընդ որում՝ երիտասարդների շրջանում գերակշռում է թվային «ես»-ի ազդեցությունը: Հետաքրքիր է, որ արժեքային կողմնորոշիչների դերում հանդես են գալիս տարբեր challenge-ներ, և, կարծես, արժեքային կողմնորոշիչների դասական բուրգը վերջնականապես փոխակերպվում է լողացող բուրգի: Օրինակ՝ «հիմնական հումանիստական արժեքներից են բազմակարծությունը, քննադատական մտածողությունը, բանավեճը, պյուրալիզմը, նորարարությունն ու ավանդույթը հավասարակշռելը, ուսումնասիրությունն ու քննադատությունը», ու արձանագրվում է, որ «ժամանակակից հումանիտար տեսությունները նաև ընդունում են, որ արժեքները

համընդհանուր կամ հաստատուն չեն, այլ ավելի շուտ արտացոլում են որոշակի համատեքստեր և գաղափարախոսություններ»<sup>53</sup>: Եթե դասական բարոյագիտության մեջ գերակշռում էր բարիք-ճշմարտություն-արժեք եռամիասնությունը, ապա թվային իրականության մեջ դրանք վաղուց մոռացվել են: Իսկ գուցե ի սկզբանե ինչ-որ բան սխալ է եղել: Գուցե մարդու «ես»-ը բացարձակապես չի համընկնում այն «պահանջներին», որոնք նրա առջև դրվել էին ի սկզբանե<sup>54</sup>:

Ինչևէ, ակնհայտ է, որ այլևս չկան համընդհանուր արժեքներ, այլ կան տվյալ ժամանակահատվածում համացանցում օրինականությունն ստացած հարաբերական արժեքներ, որոնք կարող են դառնալ արժեքային կողմնորոշիչ հատկապես համացանցային «ես»-երի համար: Դրանք չունեն Կանտի առաջ բերած «պարտք» հասկացության բովանդակությունը և զերծ են բարոյական հրամայականներից:

---

<sup>53</sup> Spiro, L. (2012). “This Is Why We Fight”: Defining the Values of the Digital Humanities. In M. K. Gold (Ed.), *Debates in the Digital Humanities* (NED-New edition, pp. 16–35). University of Minnesota Press. <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttv8hq.6>

<sup>54</sup> Sliu Taylor, C. (1989). *Sources of the self: The making of the modern identity*. Cambridge: Harvard University Press:

**ԺԱՄԱՆԱԿԱԿԻՑ ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ  
ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ  
ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԲՆԱԳԱՎԱՌՈՒՄ**

Ինչպես բոլոր բնագավառներում, կրթության ոլորտում նույնպես տեղեկատվական տեխնոլոգիաները ծառայում են, մի կողմից՝ հնարավոր ռիսկերի չեզոքացմանը կամ նվազագույնի հասցնելուն, մյուս կողմից՝ աշխատանքի արտադրողականության և արդյունավետության բարձրացմանը:

Կրթական համակարգի վրա տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունը առավել ակնհայտ երևաց թագավարակի պայմաններում, երբ դրանք, նվազագույնը, թույլ չտվեցին, որ կրթական համակարգը կաթվածահար լինի՝ ըստ էության հանդես գալով վերջինիս «փրկօղակի» դերում<sup>55</sup>:

Բարձրորակ կրթական համակարգի բնորոշիչներից մեկը ներառակա- նությունն է: Դա ենթադրում է կրթության հասանելիություն մարդկանց հնա- րավորինս լայն շրջանակների համար: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաներն էապես նպաստում են այս խնդրի լուծմանը: Բացի այդ, բարձր տեխնոլոգիա- ների՝ պրոյեկտորների, համակարգիչների և թվային այլ սարքավորումների կիրառումը լսարաններում ուսանողների համար ապահովում է մասնակցայ- նություն՝ բարձրացնելով մատուցվող նյութի նկատմամբ նրանց հետաքրքրվա- ծությունը և, այդ կերպ, կրթությունը դարձնելով ավելի գրավիչ: Ուսանողները ոչ միայն ունկնդրում են դասավանդողի մատուցած նյութը, այլև տեսնում այն էկրանին, ինչը խթանում է տեսողական ընկալումը:

Ուսուցումը կարող է դառնալ ավելի դինամիկ և մասնակցային, երբ դա- սապրոցեսի ընթացքում առաջադրվում են այնպիսի խնդիրներ, որոնց իրա- կանացումը պահանջում է տեխնոլոգիական ռեսուրսներ և խմբային աշխա- տանք: Ուսումնական խաղերը, օրինակ՝ վիկտորինաները, մասնակցային կրթության ևս մեկ միջոց են:

Առհասարակ, տեղեկատվական տեխնոլոգիաների հեշտ կիրառելիու- թյունը կրթությունը դարձնում է ավելի հրապուրիչ նոր սերնդի համար: Ուստի, լայն հասարակայնության շրջանում տարածում ստացող խելացի հեռախոս- ների, այլ անլար տեխնոլոգիական սարքերի առկայությունը կրթական հաս- տատությունների համար անխուսափելի է դարձնում դրանց արդյունավետ կիրառումը, այդ թվում՝ լսարաններում դրանց տեղակայման միջոցով:

Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ներդրումը կրթության ոլորտում հեշտացրել է ուսանողների և դասավանդողների գործը: Թուղթ ու գրիչի փո- խարեն մեր օրերում կիրառվում են տարբեր համակարգչային ծրագրեր, ծանր

<sup>55</sup> Shi'u Javaid, M., Haleem, A., Vaishya, R., Bahl, S., Suman, R., & Vaish, A. (2020). Industry 4.0 technologies and their applications in fighting COVID-19 pandemic. *Diabetes & Metabolic Syndrome: Clinical Research & Reviews*, 14(4), էջ 419-422:

էլեկտրոնային սարքավորումների (օրինակ՝ նոթբուքի) փոխարեն՝ ավելի թեթև գործիքներ (օրինակ՝ iPad), հաստափոր գրքերի փոխարեն՝ էլեկտրոնային հատորներ և այլն: Առցանց հարթակները, որտեղ տեղակայվում են դասացուցակները, լսարանների համարները, էքսկուրսիաների, քննությունների, արձակուրդների ժամանակացույցները և այլն, օգնում են ուսանողներին պատշաճ կերպով պլանավորել իրենց ժամանակը:

Կան նաև բազմաթիվ օժանդակ տեխնոլոգիաներ, որոնք դյուրացնում են կրթությունը հատուկ կարիքներ ունեցող ուսանողների համար: Բրայլյան էկրանը, օրինակ, տեսողության խնդիրներ ունեցողների համար հեղափոխական տեխնոլոգիա է: Լսողության խանգարումներ ունեցողների համար կիրառվում են ձայնի ուժեղացուցիչները, ինչպես նաև այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնք հասկանում են ժեստերի լեզուն:

Ուսանողներին ընձեռված հետադարձ կապի հնարավորությունները թույլ են տալիս դասախոսներին արագ և հեշտ գնահատել մատուցված նյութի յուրացման աստիճանը, լրացուցիչ բացատրությունների անհրաժեշտությունը և այլն<sup>56</sup>: Այնպիսի ժամանակատար գործընթացներ, ինչպիսիք են ուսանողների հաճախումներին կամ առաջադիմությանը հետևելը, գրավոր առաջադրանքների և դասերին մասնակցության գնահատումը և այլն, կարող են արագացվել ավտոմատացված համակարգերի միջոցով: Համապատասխան տվյալների բազաներում տեղադրված տեղեկատվության միջոցով հեշտությամբ կարելի է որոշել յուրաքանչյուր ուսանողի առաջադիմությունը: Թվային հարթակների միջոցով ուսանողական խմբերին ուղարկվող հաղորդագրությունները զգալիորեն կրճատում են յուրաքանչյուր ուսանողի հետ անհատական հաղորդակցության ժամանակը: Այս ամենը հանգեցնում է կրթության թե՛ արդյունավետության, թե՛ հարմարավետության աստիճանի բարձրացմանը:

Միաժամանակ, տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթությունը դարձնում է նվազ ծախսատար, հետևաբար՝ հասանելի երիտասարդության լայն շրջանակների համար: Համալսարանները կարող են զգալիորեն խնայել իրենց բյուջեն՝ միաժամանակ բոլոր ուսանողների համար հավասար հասանելիություն ապահովելով կրթական նյութերին: Բացի ծախսերի կրճատումից, բարձր տեխնոլոգիաները կրթության ոլորտում հիանալի հնարավորություն են ընձեռում առավել արդյունավետ օգտագործելու կրթական ռեսուրսները, մեծացնելու դրանց հասանելիությունը թե՛ ուսանողների և թե՛ դասախոսների համար<sup>57</sup>:

Կրթական տեխնոլոգիաներ «արտադրող» ձեռնարկությունները շարու-

<sup>56</sup> St' u Biletska, I.O., Paladieva, A.F. Avchinnikova, H.D., & Kazak, Y.Y. (2021). The use of modern technologies by foreign language teachers: developing digital skills. *Linguistics and Culture Review* 5, էջ 16–27:

<sup>57</sup> St' u Camilleri, M.A., & Camilleri, A.C. (2017). Digital learning resources and ubiquitous technologies in education. *Technology, Knowledge and Learning* 22(1), էջ 65–82:

նակաբար փորձում են ստեղծել նոր լուծումներ՝ մեծացնելու կրթության հասանելիությունը համարժեք կրթական հնարավորություններից զուրկ անհատների համար: Այս տեսակետից կարևոր է սոցիալական ցանցերի դերը, որոնք զարգացման երկար ճանապարհ են անցել կրթական հարթակների վերածվելու համար: Մեր օրերում մեծաթիվ դասավանդողներ և ուսանողներ են օգտվում դրանցից: Սոցիալական ցանցերը աներևակայելի հարթակ են ցանկացած վայրում և ցանկացած ժամանակ գիտելիքների ու տեղեկատվության փոխանակման, աշխատանք գտնելու, անգամ հասարակական գործունեություն ծավալելու համար<sup>58</sup>: Կիրառելով տարատեսակ թվային հարթակներ՝ ուսանողները կարող են ներբեռնել անհրաժեշտ նյութը կամ արտաբեռնել իրենցը: Տեղեկատվության և գիտելիքների պահպանումը ամպային տիրույթում (icloud), դասախոսությունների տեսագրումը և այլ միջոցներ ուսանողներին ուսումնական ռեսուրսներից հարմարավետ օգտվելու հնարավորություն են ընձեռում՝ ապահովելով լայն հասանելիություն՝ անկախ տեղից և ժամանակից: Տեխնոլոգիական առաջընթացի շնորհիվ ուսանողներն այժմ կարող են ավելի արագ և ճշգրիտ տեղեկատվություն գտնել: Որոնողական համակարգերն ու էլեկտրոնային գրքերը աստիճանաբար փոխարինում են ավանդական դասագրքերին:

Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառումը, օգնելով դասապրոցեսը հարմարեցնել ուսանողների անհատական կարիքներին ու պահանջմունքներին, բարձրացնում է կրթական հաստատությունների ճկունությունը<sup>59</sup>: Նորարարական եղանակներով ուսուցումը նախապատրաստում է ուսանողներին նաև ավելի անկանխատեսելի ապագայի համար, որում տեղեկատվական տեխնոլոգիաները առավել վճռորոշ դեր կարող են խաղալ: Խրախուսվում է անհատական համակարգիչների օգտագործումը լսարանում, որպեսզի ուսանողները տեղում արագ հասանելիություն ունենան տարբեր նյութերի: Խրախուսվում է տեղեկատվության ուսումնասիրությունը հատկապես կրթական հավելվածների և ծրագրերի միջոցով: Դասավանդողները, իրենց հերթին, թեման ներկայացնելիս օգտագործում են փոխգործակցային (ինտերակտիվ) գրատախտակներ: Էապես փոխվել է հանձնարարականների կառավարումը: Դասավանդողները այժմ կարող են հանձնարարել և գնահատել ուսանողների աշխատանքը, նրանց տեղեկացնել իրենց առաջադիմության մասին՝ օգտագործելով համապատասխան թվային համակարգեր: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաներն օգնում են ուսանողներին զարգացնելու խնդիրներ լուծելու հմտություններ՝ ուսումնական նյութը սերտելու փոխարեն, և այդկերպ նախադրյալներ ստեղծում նրանց հետագա հաջողությունների

<sup>58</sup> St' u Haddad, W. D., & Draxler, A. (2002). The dynamics of technologies for education. *Technologies for education potentials, parameters, and prospects*, 1, էջ 2-17:

<sup>59</sup> St' u Dudar, V.L., Riznyk, V.V., Kotsur, V.V., Pechenizka, S.S., & Kovtun, O.A. (2021). Use of modern technologies and digital tools in the context of distance and mixed learning. *Linguistics and Culture Review* 5, էջ 733-750:

համար, այդ թվում՝ աշխատանքային կարիերայում: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառման շնորհիվ ուսանողները ձեռք են բերում այնպիսի որակներ ու կարողություններ, որոնք էական դեր են խաղում նրանց հետագա մասնագիտական առաջխաղացման գործում:

Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ավելի ու ավելի լայն կիրառումը կրթության բնագավառում հանգեցրել է այնպիսի հասկացության ձևավորման, ինչպիսին է թվային լսարանը: Դա սահմանվում է որպես դասավանդելու նպատակով էլեկտրոնային սարքավորումների և հարթակների ակտիվ կիրառում: Այն գրեթե ամբողջությամբ կենտրոնանում է տեխնոլոգիաների միջոցով ուսուցման վրա, որի ժամանակ ուսանողները օգտագործում են փոխադարձ կապի մեջ գտնվող տեխնոլոգիական սարքավորումներ: Կրթական ծրագրի մեծ մասը ուսանողներին մատուցվում է առցանց՝ ներառական և փոխգործակցային հարթակների միջոցով: Թվային ուսուցումը կրթական ռազմավարություն է, որը կիրառում է տեխնոլոգիաները՝ իրականացնելու համար ամբողջ կրթական ծրագիրը, ինչը հնարավորություն է տալիս ուսանողներին սովորելու ավելի արագ ու սահուն<sup>60</sup>: Թվային լսարանի առավելություններն են համագործակցայնությունը, հասանելիությունը, ուսուցման գործընթացի դյուրին լինելը, շարունակական թարմացումները, նորարարական բովանդակությունը, ուսուցման ճկունությունը<sup>61</sup>:

Մեր օրերում լավագույնն է համարվում այն լսարանը, որը հագեցած է ամենաառաջադեմ տեխնոլոգիաներով: Դրանց կիրառումը համալսարաններում վերջին տարիներին զգալիորեն աճել է: Գրատախտակները փոխարինվել են *PowerPoint* սահիկաշարով, առցանց դասընթացներով և տեսանյութերով: Այսօր բոլոր համալսարաններն այս կամ այն չափով կիրառում են տեղեկատվական տեխնոլոգիաներ իրենց կրթական ծրագրերում:

Թվային լսարանների կարևորագույն բաղադրիչ է հետադարձ կապի հնարավորությունը, որն օգտագործվում է ուսանողների կողմից: Սա ևս նպաստում է կրթության մասնակցայնությանը: Թվային լսարանը ուսանողներին տալիս է նաև ինքնուրույն սովորելու հնարավորություն, ինչին ծառայում են համացանցային ռեսուրսները՝ համացանցում տեղադրված ուսումնական նյութերը: Գունավոր աղյուսակներն ու գծապատկերները ուսումնական նյութի գունեղ և տպավորիչ մատուցման միջոցներ են: Մեր օրերում լսարանային կրթությունը չի սահմանափակվում գրքեր կարդալով, գրատախտակին ինչ-որ բան գրելով՝ նյութը մատուցելու համար, և տեսրերում նշումներ անելով<sup>62</sup>:

Թվային ուսուցումը խթանում է ստեղծագործականությունը և ուսանող-

<sup>60</sup> St' u Oliver, R. (2005). Ten more years of educational technologies in education: how far have we travelled?. *Australian Educational Computing*, 20(1), էջ 18–23:

<sup>61</sup> St' u Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, էջ 277:

<sup>62</sup> St' u Schnackenberg, H.L. (2013). Tablet technologies and education. *International Journal of Education and Practice*, 1(4), էջ 44–50:



ներին տալիս հաջողակության զգացում՝ այդպես խրախուսելով հավելյալ ժամանակի և ռեսուրսների տրամադրումը ուսմանը: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաներն ապահովում են հեշտ հասանելիություն տեղեկատվությանը և գիտելիքներին, ինչպես նաև մեծածավալ տեղեկատվության պահպանման հնարավորություն են տալիս: Դրանց շնորհիվ կրթությունը դառնում է ավելի փոխգործակցային, հեշտանում է գիտելիքի տարածումը, մեծանում է խանդավառությունը սովորելու հարցում<sup>63</sup>:

Տեխնոլոգիական առաջընթացի շնորհիվ ստեղծվում և զարգանում են առցանց գրադարաններ, որոնք վերացնում են ֆիզիկական անջրպետները գիտակրթական նյութերից օգտվելու հարցում: Միաժամանակ, առցանց համաժողովները համախմբում են տարբեր ոլորտների մասնագետների՝ քննարկելու որոշակի թեմաներ, ուսումնական ծրագրեր, գնահատման մեթոդներ և այլն: Տեխնոլոգիական առաջընթացը խթանում է նաև հեռավար ուսուցումը: Առցանց հարթակների շնորհիվ դասավանդողները կարող են արագորեն ստեղծել և կառավարել ուսումնական խմբեր: Վիրտուալ լսարաններում դասավանդողը կարող է հաղորդակցվել ուսանողների հետ, մատուցել դասախոսություն, գնահատել ուսանողներին, հաստատել հետադարձ կապ և այլն: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառման մեկ այլ առավելություն է ուսանողների մեջ խմբային աշխատանքի և հաղորդակցային հնարավորությունների զարգացումը, որը թե՛ կյանքում առհասարակ, թե՛ մասնագիտական գործունեության բնագավառում հաջողակ լինելու կարևորագույն նախադրյալներից է:

Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառումը նպաստում է նաև կրթության անհատականացմանը: Ուսանողները, օրինակ, կարող են դիտել դասախոսությունները թե՛ ուղիղ հեռարձակմամբ, թե՛ ձայնագրությամբ՝ ինչպես առավել հարմար համարեն: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների միջոցով կարելի է որոշել ուսանողների անհատական պահանջմունքները և հետևել նրանց առաջադիմությանը: Դասավանդողները առցանց գործողություններից ստացված տեղեկատվության հիման վրա կարող են պարզել, թե յուրաքանչյուր ուսանող ինչ խնդիր ունի, ինչից է հետ մնում և ընտրել համապատասխան ռազմավարություն՝ ուսումնական ծրագիրն իրականացնելու, արդյունքներին հետևելու, ձեռնարկված քայլերի արդյունավետությունը գնահատելու համար: Մինևույն ժամանակ, արհեստական բանականությունը կարող է ինքնուրույն վեր հանել ուսանողի ուժեղ և թույլ կողմերը: Դրանցով օժտված տեղեկատվական տեխնոլոգիաները հնարավորություն են տալիս ուսանողին առավելագույնս բացահայտել և իրացնել իր ներուժը:

Առցանց կրթությունը անվճար հասանելիություն է ապահովում ինչպես

<sup>63</sup> St' u Hsu, J. (2007). Innovative technologies for education and learning: Education and knowledge-oriented applications of blogs, wikis, podcasts, and more. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 3(3), էջ 70-89:

ուսումնական, այնպես էլ հետազոտական նյութերի լայն շրջանակի համար՝ այդպիսի ձևավորելով նաև ինքնակրթության միջավայր: Ուսանողները կարող են ինքնուրույն պարզել, թե ինչ է իրենց հարկավոր, համացանցում գտնել և օգտագործել իրենց անհրաժեշտ ռեսուրսները և այլն: Այս ձևով նրանք ամեն հարցում չէ, որ կախվածություն են ունենում դասավանդողից և նրա ներկայացրած տեղեկատվությունից: Ինքնուսուցման և կրթության անհատականացման արդյունքում ուսանողներն իրենց աշխատանքները կարող են ավարտել տարբեր ժամանակներում: Հետևաբար՝ ավելի արագ աշխատող ուսանողներն այլևս կարիք չունեն սպասելու, որ բոլոր կուրսընկերներն ավարտեն իրենց աշխատանքը, իսկ ավելի դանդաղ աշխատողները կարիք չունեն շտապելու: Այսպիսով՝ առցանց կրթությունը զգալի ինքնուրույնություն է տալիս ուսանողներին, այդ թվում՝ սեփական ժամանակը տնօրինելու հարցում:

Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները ուսանողների մեջ ձևավորում ու զարգացնում են քննադատական մտածողություն, որի հիման վրա էլ նրանք ձեռք են բերում վերլուծական հմտություններ: Խաղերի միջոցով կրթությունը ուսանողների շրջանում ձևավորում է նաև կարգապահության և պատասխանատվության մշակույթ, որը պահանջում է կանոնների խստիվ պահպանում: Բացի այդ, խաղերի միջոցով կրթության կազմակերպումը ուսանողների մեջ ձևավորում է համբերատարության սովորույթ, որը նույնպես կարևոր հատկություն է ողջ կյանքի համար: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների միջոցով հեշտորեն նոր գիտելիքներ և հմտություններ ձեռք բերելով՝ ուսանողները միաժամանակ ձեռք են բերում հաջողակ լինելու զգացում, ինչը վստահություն է հաղորդում նրանց թե՛ ուսման, թե՛ այլ բնագավառներում և մղում նոր նախաձեռնությունների: Առցանց հարթակները համարձակություն են հաղորդում լսարանային դասաժամերի ընթացքում պասիվ ուսանողներին՝ այդպիսով կրթությունը դարձնելով առավել մասնակցային: Ուսանողների հետ հետադարձ կապն օգնում է բացահայտել այն բնագավառները, որտեղ նրանք մրցունակ են:

Ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիաներ կիրառող ուսանողներն ավելին իմանալու, նոր գիտելիքներ ու հմտություններ ձեռք բերելու ավելի մեծ հակում են դրսևորում՝ նույնիսկ չգիտակցելով, քանի որ դա նրանց զվարճանք կամ ժամանց է թվում: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների միջոցով ստացված գիտելիքները ավելի տպավորիչ են և անհամեմատ ավելի լավ ու երկար են հիշվում: Այսպիսի տեղեկատվական տեխնոլոգիաների միջոցով կրթությունը ուսանողներին ավելի շատ գիտելիքներ ձեռք բերելու հնարավորություն է ընձեռում:

Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները գրականության թվայնացման, էլեկտրոնային հղումների և այլ միջոցներով լսարանում ապահովում են դինամիկ կրթական միջավայր: Ուսանողները կարող են նախօրոք տանը դիտել տեսագրված դասախոսությունները և արդեն պատրաստ գնալ համալսարան,

որտեղ տեղի կունենա թեմայի բովանդակային քննարկում:

Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառումը նպաստում է նաև կրթության միջազգայնացմանը և անգամ համաշխարհայնացմանը: Դա հնարավորություն է ընձեռում թե՛ ուսանողներին և թե՛ կրթական հաստատություններին՝ օգտվելու կրթության բնագավառում արձանագրվող համաշխարհային նվաճումներից<sup>64</sup>: Մյուս կողմից էլ՝ կրթության միջազգայնացումն է պայմանավորում տեղեկատվական տեխնոլոգիաների անհրաժեշտությունը: Առցանց հարթակներն օգտագործվում են դասեր անցկացնելու, ռեսուրսները տարածելու, ինչպես նաև գիտակրթական հաստատությունների առօրյա գործունեությունը կազմակերպելու համար: Թվային սարքերի և համացանցի միջոցով նույնիսկ տարբեր երկրներում գտնվող լսարաններ դասի ժամանակ կարող են համագործակցել՝ հաղորդելով իրենց գաղափարներն ու փորձը, բարելավելով ուսուցման որակն ու հաղորդակցային հմտությունները:

Մեր օրերում ուսանողները համակարգիչների և այլ թվային սարքերի միջոցով հասնում են դարձել իրենց կրթական ծրագրերին առնչվող առցանց ամսագրերի, գրադարանների և այլ ռեսուրսների լայն շրջանակի: Անհրաժեշտ ռեսուրսներին հասանելիությունից բացի, տեղեկատվական տեխնոլոգիաները ուսանողներին հնարավորություն են տալիս կապ հաստատելու ամենատարբեր երկրների ակադեմիական շրջանակների հետ: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները թույլ են տալիս ուսանողներին իրենց համակարգիչների հնարավորություններով «զգալ» աշխարհը և «գնալ» հեռավոր վայրեր: Տեսակալի միջոցները հեշտացնում են աշխարհի տարբեր անկյուններից տվյալ առարկայի մասնագետներին լսարան «բերելը» և ուսանողների հետ նրանց հանդիպումը կազմակերպելը: Դյուրությամբ հնարավոր է կազմակերպել լսարանային տեսակոնֆերանս՝ այլ համալսարանների ուսանողների և ակադեմիական կազմի մասնակցությամբ:

Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները մեծացրել են հաղորդակցության և համագործակցության հնարավորությունները: Դրանց առկայությամբ լսարանը դառնում է փոքրիկ «մոլորակ» թվային «տիեզերքում», որտեղ ուսանողները կարող են հաղորդակցվել այլ «մոլորակների» քաղաքացիների հետ: Նախկինում լսարանները սովորաբար մեկուսացված են եղել, համագործակցությունը սահմանափակվել է նույն լսարանի կամ, լավագույն դեպքում, նույն համալսարանի շրջանակներում: Մերօրյա տեղեկատվական տեխնոլոգիաներն ապահովում են հաղորդակցության և համագործակցության նախկինում աներևակայելի հնարավորություններ: Ուսանողները կարող են գիտելիքներ հաղորդել միմյանց, այդ թվում՝ այլ համալսարանների ուսանողներին:

Կրթության ոլորտում տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառման դրական արդյունքներից է դրանց բարերար ազդեցությունը շրջակա միջա-

<sup>64</sup> St' u Keengwe, J., & Bhargava, M. (2014). Mobile learning and integration of mobile technologies in education. *Education and Information Technologies* 19(4), էջ 737-746:

վայրի վրա: Էսպես նվազում են թղթի օգտագործումը ուսումնական ձեռնարկների, գրքերի տպագրության և այլ նպատակներով, վնասակար արտանետումները և այլն:

Այս ամենի արդյունքում տեղեկատվական տեխնոլոգիաները վերածվել են կրթական բարեփոխումների հիմնական շարժիչ ուժերից մեկի: Այնպիսի տեխնոլոգիական սարքավորումների կիրառումը կրթության բնագավառում, ինչպիսիք են խելացի գրատախտակները, նմանակող սարքերը, վիրտուալ լաբորատորիաները և այլն, փոփոխության է ենթարկել թե՛ հանրակրթական, թե՛ բարձրագույն և թե՛ հետբուհական կրթական համակարգը: Այն արագորեն փոխակերպում է ուսուցման եղանակը, ինչի արդյունքում ակնկալվում է, որ տեխնոլոգիաներն էլ ավելի կբարելավեն կրթությունը՝ դարձնելով այն ավելի մատչելի և հասանելի<sup>65</sup>:

Բազմաթիվ առավելություններով հանդերձ՝ տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթական համակարգում գերծ չէ՝ նաև խնդիրներից ու մարտահրավերներից: Ավանդապաշտ դասավանդողները երբեմն խուսափում են դասապրոցեսում դրանց ներառումից՝ համարելով դրանք ավելի շուտ որպես զվարճություն, քան կրթությանը նպաստող գործիքներ:

Երբ COVID-19 համավարակը ստիպեց կրթական հաստատություններին որդեգրել առցանց ուսուցման ձևը, զարգացած երկրները հիմնականում պատրաստ էին դրան. կային և՛ բավականաչափ սարքեր ու ենթակառուցվածքներ, և՛ բավարար պատրաստվածությամբ կադրեր: Մինչդեռ, զարգացող երկրները լուրջ խնդիրների բախվեցին այդ հարցում:

Թեև կրթությունը նախկինում էլ հակված է եղել արտալսարանային ուսուցմանը, արագ փոփոխվող հանգամանքները, հեռավար տեղեկատվական տեխնոլոգիաների զարգացումն ու զանգվածային գործարկումը տարբեր ոլորտներում ուսանողներից ու ակադեմիական կազմից պահանջում են նախապատրաստում և համապատասխան հմտությունների ձեռքբերում՝ փոփոխվող աշխարհի պայմաններին հարմարվելու համար: Արդի տեխնոլոգիական զարգացումների պայմաններում դասավանդողներից պահանջվում է սովորել կիրառել տարբեր էլեկտրոնային սարքավորումներ, ինչպիսիք են սմարթֆոնները, պլանշետները և այլն, այլապես նրանք կբախվեն լուսանցքայնացման խնդրին: Դասավանդողներից պահանջվում է նաև հետևել առցանց հասանելի բոլոր ռեսուրսներին՝ իրենց դասախոսությունների արդիականությունը և ներառականությունը շարունակաբար ապահովելու համար:

Եթե ուսանողները՝ որպես երիտասարդ սերնդի ներկայացուցիչներ, հակում ունեն թվային տեխնոլոգիաների կիրառման և ավելի դյուրությամբ են օգտվում դրանցից, ապա ավագ սերնդի ներկայացուցիչ դասավանդողները հաճախ բախվում են դրանց արդյունավետ կիրառման հետ կապված խնդիր-

<sup>65</sup> St' u Yordanova, K. (2007). Mobile learning and integration of advanced technologies in education. In: *Proceedings of the 2007 international conference on Computer systems and technologies* (June, 2007), էջ 1-6:

ների: Ներկայումս շատ դասավանդողներ դժվարություններ են ունենում, քանի որ թվային տեխնոլոգիաներով աշխատելու բավարար փորձ չունեն: Նրանք պետք է ստեղծեն այնպիսի առցանց կրթական բովանդակություն, որը, մասնավորապես, խթանի ուսանողների վերլուծական կարողությունները՝ մղելով նրանց տարբեր դիտանկյուններից վերլուծելու տվյալ նյութը:

Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ներդրումը կրթության ոլորտում առաջացրել է ակադեմիական կազմի վերապատրաստման անհրաժեշտություն՝ դասընթացը թե՛ լսարանում և թե՛ առցանց հարթակներում արդյունավետ կազմակերպելու համար: Թվային հարթակները էապես մեծացրել են ուսումնական նյութերի և այլ ռեսուրսների քանակը համացանցում: Այդ ամենին տիրապետելու համար անհրաժեշտ է ավելի շատ ժամանակ և էներգիա: Ըստ այդմ՝ մեծ թվով դասավանդողներ համոզված են, որ տեղեկատվական տեխնոլոգիաների զարգացումը հանգեցրել է իրենց ծանրաբեռնվածության աճի:

Հատկանշական է նաև, որ մինչ որոշ ուսանողներ հաջողության են հասնում առցանց ուսուցման ասպարեզում, մյուսները, պայմանավորված տարբեր գործոններով, բախվում են լուրջ դժվարությունների: Այսպիսով՝ կտրուկ անցումը տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառմանը բազմաթիվ խնդիրներ կարող է հարուցել այն դասավանդողների և ուսանողների համար, որոնք նախկինում ակտիվորեն չեն օգտվել այդ տեխնոլոգիաներից և չունեն դրանք կիրառելու բավարար հմտություններ:

Կրթության ոլորտում տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառման մարտահրավերներից է նաև չափազանց մեծ էկրանային ժամանակը՝ այն ժամանակը, որ ուսանողները և դասավանդողները ստիպված են անցկացնել էկրանների առջև: Չափազանց մեծ էկրանային ժամանակը, բացի հոգեկան խնդիրներից, հանգեցնում է նաև ֆիզիկական առողջության խնդիրների, ինչպիսիք են տեսողության վատացումը կամ ողնաշարային ցավերը: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթության ոլորտում խնդիր է նաև հաշմանդամություն ունեցող, ինչպես նաև անգլերենին չտիրապետող ուսանողների համար: Նրանք կարող են ունենալ անհատական մոտեցման և լրացուցիչ աջակցության կարիք:

Մեկ այլ մարտահրավեր է ուսանող-դասավանդող, ինչպես նաև ուսանող-ուսանող կենդանի շփման սահմանափակումը կամ, առհասարակ, բացակայությունը: Վերջինս ի հայտ է բերում մասնակցային և ներառական կրթության վերախմաստավորման անհրաժեշտություն: Անխոս, արհեստական բանականությամբ աշխատող անհատականացված ուսուցման հարթակները կարող են ուժեղացնել ուսանողների ներգրավվածությունը՝ հարմարեցնելով կրթական բովանդակությունը անհատական կարիքներին և նախապիորություններին: Այնուամենայնիվ, կա մտավախություն, որ չափից ավելի անհատականացումը կարող է հանգեցնել մեկուսացման կամ սոցիալական

փոխազդեցության բացակայության զգացողության<sup>66</sup>, ինչը կարող է բացասաբար ազդել ուսանողների *մոտիվացիայի* (շահադրդման) և *ուսանողական համայնքին պարկանելու զգացողության* վրա: Անհատականացված ուսուցման և համագործակցային ուսուցման ու հասակակիցների հետ փոխգործակցության հնարավորությունների համադրումը շատ կարևոր է հոգեբանական առումով առողջ ուսումնական միջավայր ապահովելու համար:

Միևնույն ժամանակ, տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթության բնագավառում կարող է պահանջել նորագույն սարքավորումների և կապի ենթակառուցվածքների առկայություն նաև տանը, ինչը անհասանելի է ցածր եկամուտ ունեցող ընտանիքների ուսանողների համար: Հետևաբար՝ առցանց կրթությունը միլիոնավոր ուսանողների համար կարող է նաև լրացուցիչ դժվարություններ ստեղծել: Այդ պատճառով նրանք կարող են նախընտրել ավանդական կրթությունը:

Հարկ է նշել, որ տեսակապի միջոցով դասապրոցեսի կազմակերպումը միշտ չէ, որ ավելի արդյունավետ ու գրավիչ է, քան լսարանային պայմաններում կենդանի շփման միջոցով նյութի մատուցումը: Այս մարտահրավերը առավել ակնհայտ է գործնական դասընթացների պարագայում, քանի որ գործնական գիտելիքներ, ի տարբերություն տեսականի, հնարավոր չէ ձեռք բերել առցանց դասընթացների միջոցով: Բացի այդ, թեև համացանցում առկա են բազմաթիվ բաց դասընթացներ, դրանցից շատերը չեն ապահովում հիմնարար կրթություն: Ի վերջո, բարձր կրթական արդյունքների կարելի է հասնել նաև առանց թվային տեխնոլոգիաների համընդհանուր կիրառման:

Մեր ժամանակաշրջանը բնորոշվում է գլոբալ մակարդակով համացանցի տարածմամբ և դրան բազմաթիվ խելացի սարքավորումների միացմամբ: Հետևաբար՝ կրթության ճարտարապետներից պահանջվում է առաջադեմ տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառմամբ վերափոխել կրթությունն այնպես, որ այն որակյալ և հասանելի լինի բոլորի համար<sup>67</sup>: Կրթական տեխնոլոգիաներ արտադրող փոքր ու մեծ ընկերությունները շարունակում են ավելանալ և տարբեր թվային լուծումներ առաջարկել գիտակրթական հաստատություններին: Սա ապագայում կարող է էլ ավելի բարելավել թվային ենթակառուցվածքների որակը՝ նորարարական կրթական տեխնոլոգիաները ավելի հասանելի դարձնելով ավելի լայն զանգվածներին: Կանխատեսելի է նաև լեզվական բոլոր անջրպետների վերացումը և միջազգային լեզուներով կրթական ռեսուրսների հասանելիությունը համացանցում:

<sup>66</sup> St' u Wang, T., Lund, B.D., Marengo, A, Pagano, A, Mannuru, N.R., Teel, Z.A., & Pange, J. (2023). Exploring the Potential Impact of Artificial Intelligence (AI) on International Students in Higher Education: Generative AI, Chatbots, Analytics, and International Student Success. *Applied Sciences*, 13(11), 6716. <https://doi.org/10.3390/app13116716>

<sup>67</sup> St' u Lockyer, L., & Patterson, J. (2008, July). Integrating social networking technologies in education: a case study of a formal learning environment. In *2008 eighth IEEE international conference on advanced learning technologies* (էջ 529-533). IEEE:

Չնայած կրթության բնագավառում արհեստական բանականության ըն-  
ձեռած բազմաթիվ առավելություններին՝ կան նաև լուծման կարիք ունեցող  
էթիկական խնդիրներ<sup>68</sup>, ինչպիսիք են.

- Գրագողության դեպքերը հայտնաբերելու գործընթացի բարդացումը,  
քանի որ հաճախ հնարավոր չէ ներկայացված տեղեկատվությունը  
նույնացնել որոշակի աղբյուրի միջոցով:
- Տվյալների գաղտնիություն և անվտանգություն. արհեստական բանա-  
կանությունը մեծապես հենվում է հսկայական քանակությամբ տվյալ-  
ների վրա՝ անհատականացնելու ուսուցման փորձը և կայացնելու  
տվյալների վրա հիմնված որոշումներ: Այնուամենայնիվ, նման տվյալ-  
ների հավաքումը, պահպանումը և վերլուծությունը զգալի մտահոգու-  
թյուններ է առաջացնում տվյալների գաղտնիության և անվտանգու-  
թյան վերաբերյալ<sup>69</sup>:
- Արհեստական բանականությունից գերկախվածություն. թեև արհես-  
տական բանականությունը օժանդակում է ուսուցմանը, տեխնոլո-  
գիայից գերկախվածությունը կարող է հանգեցնել ուսանողների  
քննադատական մտածողության և խնդիրների լուծման հմտություն-  
ների թուլացման:

Այնուամենայնիվ, որքան էլ մեծանա տեղեկատվական տեխնոլոգիանե-  
րի դերը կրթության ոլորտում, միջանձնային հաղորդակցությունը լսարանում  
չի կորցնում իր նշանակությունը: Հետևաբար՝ կրթության ոլորտում տեղե-  
կատվական տեխնոլոգիաների աճող դերը ապագայում դասավանդողներից  
կպահանջի նոր որակներ՝ թվային գործիքների արդյունավետ կիրառումը  
լսարանում միջանձնային արդյունավետ հաղորդակցության հետ համադրել  
կարողանալու համար: Համակցված կրթությունը, հիմնված ավանդական մի-  
ջոցների և արդի տեղեկատվական տեխնոլոգիաների վրա, գերակշռում է մեր  
օրերում: Կարևոր է զուգակցել այդ տեխնոլոգիաների կիրառումը լսարանա-  
յին ուսուցման հետ՝ առավելագույն արդյունք ապահովելու համար: Հետևա-  
բար՝ տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառումը պետք է ոչ թե փոխա-  
րինի ավանդական լսարանային կրթությանը, այլ լրացնի այն:

<sup>68</sup> St' u Schönberger, M. (2023). ChatGPT in higher education: the good, the bad, and the University. *9th International Conference on Higher Education Advances (HEAd'23)*, Universitat Polit'ecnica de Val'encia, Val'encia, էջ 331-338. <http://dx.doi.org/10.4995/HEAd23.2023.16174>

<sup>69</sup> St' u Melo, N. (16 February, 2023). Incorporating Artificial Intelligence Into The Classroom: An Examination Of Benefits, Challenges, And Best Practices. *eLearning Industry*. Retrieved from <https://elearningindustry.com/incorporating-artificial-intelligence-into-classroom-examination-benefits-challenges-and-best-practices#:~:text=One%20of%20the%20biggest%20challenges,of%20AI%20tools%-20and%20applications>

## ԹՎԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԱԶԳԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ ԱՐԺԵՀԱՄԱԿԱՐԳԻ ՎՐԱ

Ժամանակակից աշխարհը փոխակերպվող է՝ իրեն հատուկ ռիթմով ու տարածաժամանակային չափումներով: Այն, ինչն անցյալում կարող էր ունենալ դարերի կյանք և փոփոխվեր դանդաղորեն, ներկայումս ենթակա է արագընթաց փոփոխությունների: Թալիոնի օրենքը, բարոյագիտության ոսկե կանոնը, կանտյան «պարտք» հասկացությունը պրոյեկտել են աշխարհի բարոյագիտական պատկերի մի ողջ ժամանակաշրջան: Արդի աշխարհում, սակայն, բարոյագիտական նորմերն էկլեկտիկ են և ենթակա ժամանակի, կամ, ավելի որոշակի՝ պահի թելադրանքին: Կողք կողքի կարող են գոյավորվել ինչպես Թալիոնի, այնպես էլ ոսկե կանոնի և կանտյան «պարտքի» բարոյագիտական հայեցակարգերը: Ուստի, չենք սխալվի, եթե ժամանակակից աշխարհի բարոյագիտական պատկերը բնութագրենք որպես **փոխակերպվող նորմերի և արժեքների համակարգ:**

Թվային ժամանակաշրջանում արդեն փոխվում է նաև բարոյագիտության խնդրակարգը: Ինչպես, օրինակ, արդիական են դառնում կիրեռնելը էթիկայի և հար ու նման հարցեր<sup>70</sup>: Սոցիոմշակութային այն փոփոխությունները, որոնք տեղ են գտել բաց աշխարհում, մեծապես սնվում են թվային ժամանակաշրջանի ընձեռած նոր հնարավորություններով<sup>71</sup>: Ստեղծվել է երկխոսության, աշխատանքի, կրթության վիրտուալ հարթակ, որի ներուժն ու կարողություններն անընդհատ կատարելագործվում են ու դառնում ֆիզիկական իրականության արժանի մրցակիցը: Թվային ժամանակաշրջանն էլ, իր հերթին, ի գործ է ձևավորելու բարոյագիտական նոր նորմեր և արժեքների փոխակերպվող համակարգ: Վերջինիս հիմքում պահանջմունք վայելող սոցիալական տարբեր ցանցերն են, վիրտուալ իրականությունն ու դրա ստեղծած վիրտուալ հանրույթները: Հենց սրանք էլ ձևավորում են արժեքային նոր համակարգ, որի կրողը, առաջին հերթին, երիտասարդ և, ապա՝ միջին սերունդն է, քանզի ավագ սերունդն արդեն իսկ ունի արժեքների ավանդական համակարգ և դժվարությամբ է ընկալում ժամանակակից՝ թվային իրականության գոյությունը ֆիզիկական իրականության կողքին: Հարկավ, «թվային տեխնոլոգիաները, հատկապես թագավարակից հեռոտ, ստացան ազդեցության մեծ գործակից և ներթափանցեցին կյանքի գրեթե բոլոր ոլորտներ: Ունենալով ինչպես դրական, այնպես էլ բացասական դեր անհատի կյանքում՝ դրանք ներթա-

<sup>70</sup> St' u MacKellar, C. (2017). *Cyborg Mind: What Brain-Computer and Mind-Cyberspace Interfaces Mean for Cyberneuroethics*. Berghahn Books:

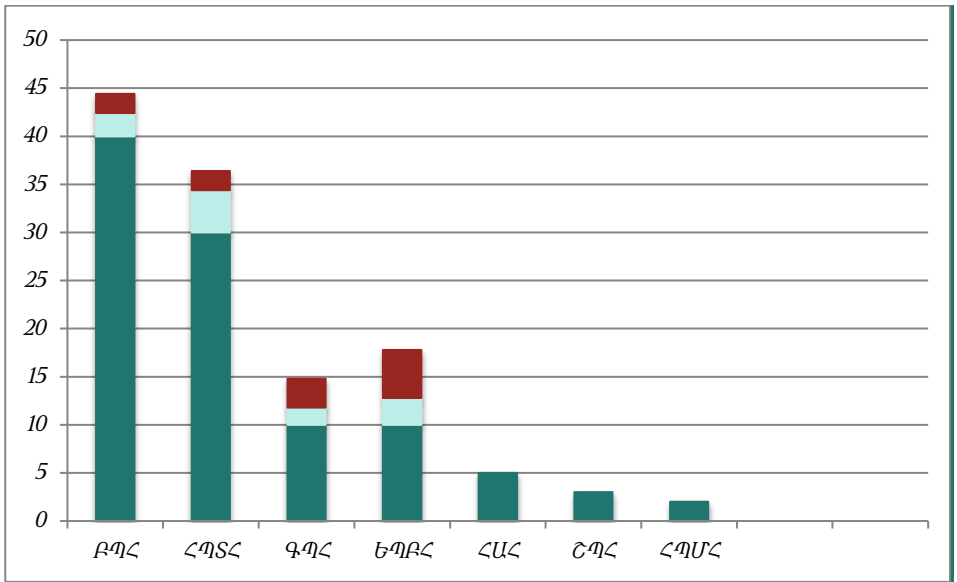
<sup>71</sup> Տե՛ս Աթոյան Վ., Մեծ կերպափոխում. թվային ապագայի մարտահրավերները // «Ամբերդ» ամսագիր, 1, 2019, էջ 50-53:



փանցեցին նաև նույնականացման դաշտ և հիմք դարձան թվային ինքնության ստեղծման համար»<sup>72</sup>:

Թվային իրականությունն ազդում է երիտասարդների, ինչ-որ չափով նաև միջին սերնդի արժեհամակարգի ձևավորման ու արդեն իսկ եղած արժեքների փոփոխության վրա: Որոշ իմաստով տեղի է ունենում նաև արժեքների քայքայում<sup>73</sup>: Ուստի ժամանակի հրամայականն է վերլուծել՝ արժեքային ինչ փոփոխությունների է ենթարկվել թվային ժամանակաշրջանի սերունդը, և որքանով են այդ փոփոխությունները կտրված ավանդական արժեհամակարգից: Այլ կերպ՝ ի՞նչն է ժամանակակից երիտասարդի արժեքային կողմնորոշիչների հիմքում: Եվ որպեսզի մեր հետազոտությունը լինի օբյեկտիվ ու համակողմանի, որպես հետազոտության **օբյեկտ** ընտրել ենք Հայաստանի տարբեր բուհերի ուսանողներին:

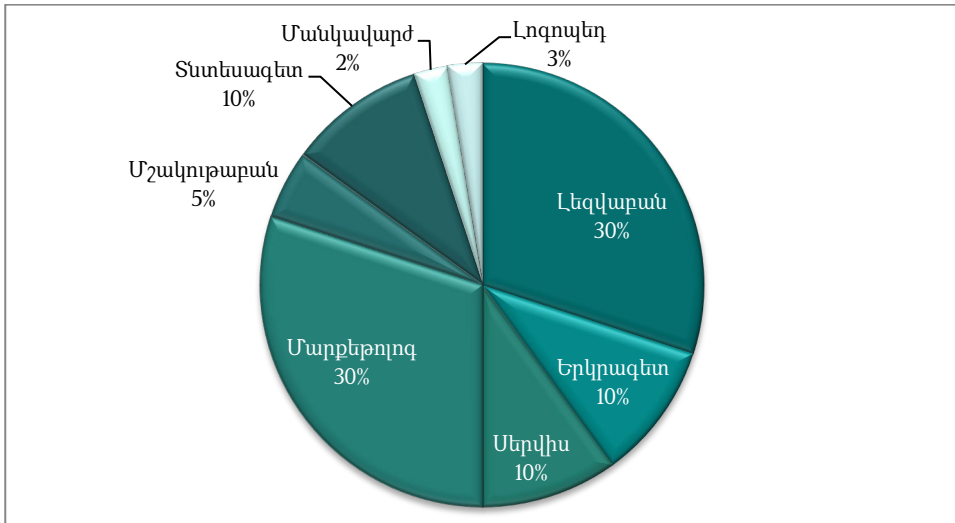
Կիրառելով հարցման մեթոդը՝ վեր են հանվել թվային ժամանակաշրջանում ուսանողների արժեքային կողմնորոշիչները: Վերլուծության և համադրման մեթոդների շտրիկով ցույց է տրվել նման արժեհամակարգի ստեղծման պատճառահետևանքային կապը:



**Գծապատկեր 1** | Խնդրում ենք նշել բուհի անվանումը, որտեղ Դ-ուր ուսանում եք

<sup>72</sup> Atoyan, V., Movsisyan, N., Ohanyan, S., & Hovyan, V. (2023). The Impact of Digital Technologies on the Formation of New Identity Models and Value Orientations. *Scholars Bulletin*, 9(8), p. 95. <https://doi.org/10.36348/sb.2023.v09i08.001>

<sup>73</sup> Տե՛ս Habermas, J. (1984). *The Theory of Communicative Action, Volume 1, Reason and the Rationalization of Society*. Boston, MA: Beacon Press.

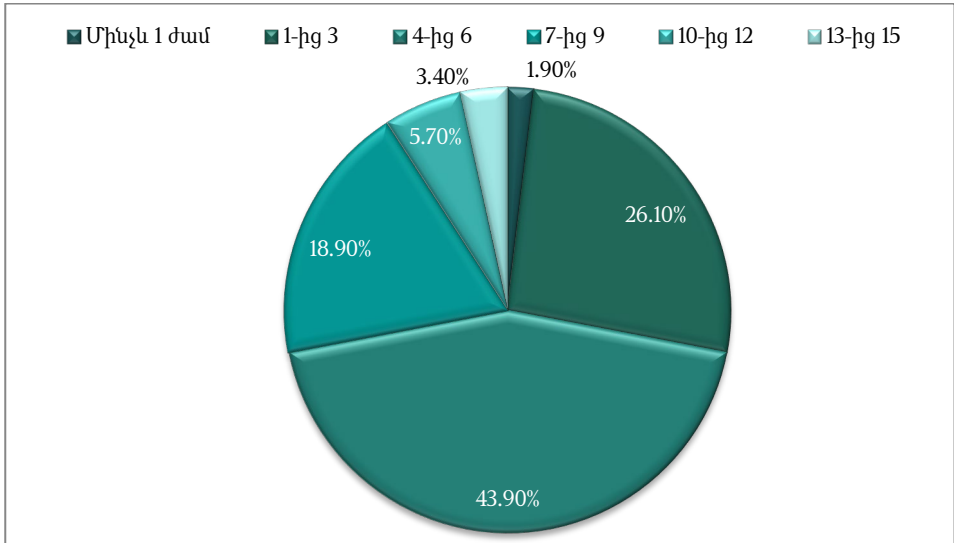


**Գծապատկեր 2 | Խնդրում ենք նշել Ձեր մասնագիտությունը**

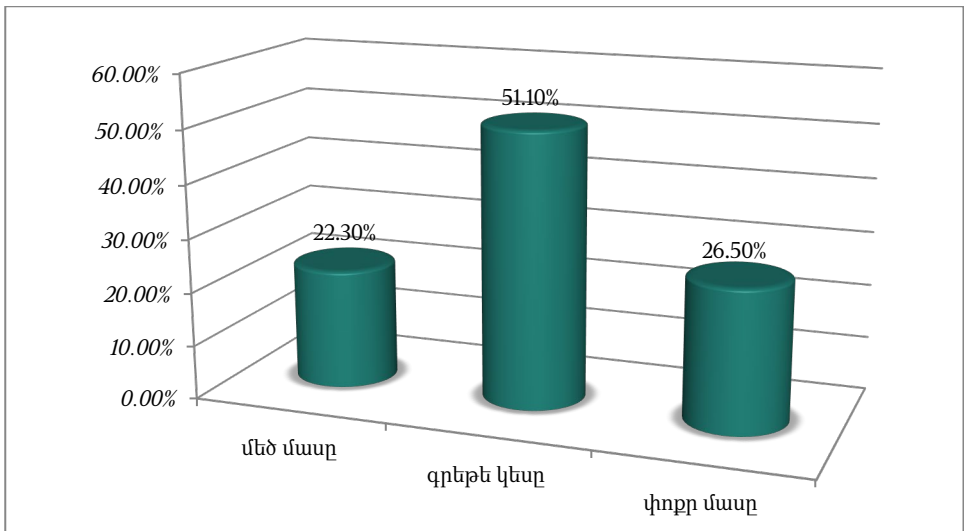
Ուսանողների արժեքային կողմնորոշիչների ձևավորման վրա թվային տարածության ազդեցության հետազոտության շրջանակներում հետազոտության հեղինակների կողմից սոցիալական ցանցերի 17–30-ամյա ուսանող օգտատերերի հարցումն<sup>74</sup> անցկացվել է 2023 թ. սեպտեմբերին: Հարցմանը մասնակցել է 264 մարդ: Հարցումն իրականացվել է առցանց ռեժիմով Google Forms-ի՝ ստանդարտացված հարցաշարով՝ Հայաստանի տարբեր բուհերի ուսանողների շրջանակներում (տե՛ս գծապատկեր 1 և 2):

Ըստ հարցման տվյալների՝ ներկայումս համացանցի օգտատերերի երիտասարդ սերունդն ավելի ու ավելի շատ ժամանակ է անցկացնում համակարգիչների և հաղորդակցային այլ սարքերի էկրանների առջև: Հարցման արդյունքները ցույց են տալիս, որ հարցվողների 62,8%-ը համացանցում անցկացնում է 4 ժամից ավելի, որից 18,9%-ը՝ 7 ժամից ավելի, և միայն հարցված ուսանողների 26,1%-ն է առցանց լինում մինչև 3 ժամ (գծապատկեր 3): Հետաքրքրական է, որ հարցվողներից շատերը (73,4%) համացանցում անցկացնում են իրենց ազատ ժամանակի կեսից ավելին (ընդ որում, նրանցից 22,3%-ը ազատ ժամանակի մեծ մասն է անցկացնում համացանցում), իսկ 26,5%-ը՝ փոքր մասը (գծապատկեր 4):

<sup>74</sup> Ըստ ՀՀ վիճակագրական կոմիտեի տվյալների՝ ՀՀ 54 բուհում և 13 մասնաճյուղում ուսանողների թիվը 71.732 է: 90% վստահության միջակայքի և 5% ընտրանքային սխալի դեպքում ընտրանքի չափը կազմում է 271 հարցվող:



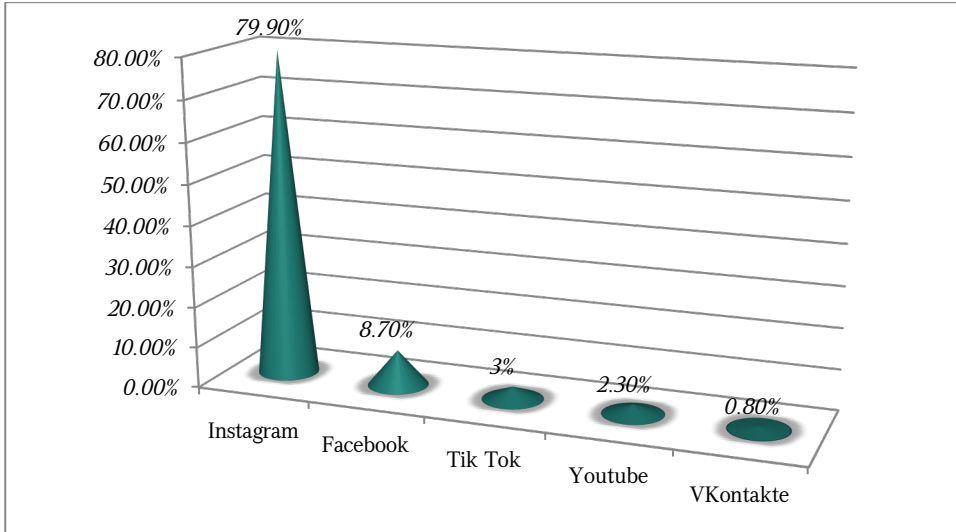
**Գծապարկեր 3** | Օրվա ընթացքում որքա՞ն ժամանակ եք անցկացնում համակարգչի (հեռախոս, պլանշետ) առջև



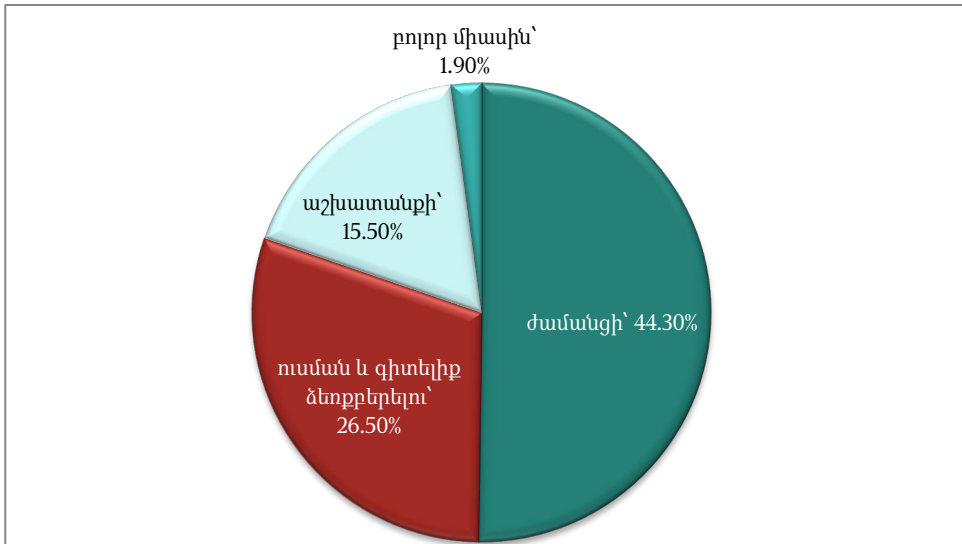
**Գծապարկեր 4** | Ազատ ժամանակի ո՞ր մասն եք անցկացնում համացանցում

Բոլոր հարցվածները սոցիալական ցանցերի մասնակիցներ են: Հայաստանի բուհերի ուսանողների շրջանում ամենամեծ խարանս ունեն *Instagram*-ը, *Facebook*-ը, *TikTok*-ը և *Youtube*-ը (գծապատկեր 5): Ուստի հասկանալի է, թե ինչու է հարցվողների մեծամասնությունը (44,3%) համացանցում անցկացրած ժամանակը ծախսում ժամանցի (զվարճություններ, խաղեր, հաղորդակցու-

թյուն), 26,5%-ը՝ ուսման և գիտելիքներ ձեռք բերելու, 15,5%-ը՝ աշխատանքի վերաբերյալ տեղեկատվություն ստանալու համար (զճապատկեր 6): Ժամանցային սոցցանցերի հետևորդների մեծ թիվը վկայում է, որ անգամ ոչ ժամանցային նպատակներով համացանցից օգտվողները դիմում են հենց ժամանցային ցանցերին:

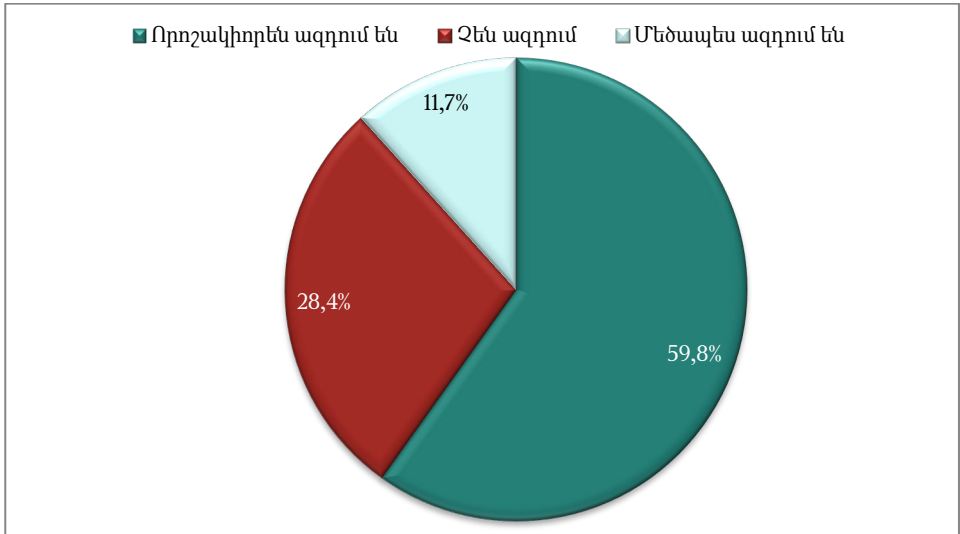


**Գճապատկեր 5** | Սոցիալական ո՞ր ցանցից եք օգտվում



**Գճապատկեր 6** | Հիմնականում ինչի՞ վրա եք ծախսում համացանցում անցկացրած ժամանակը

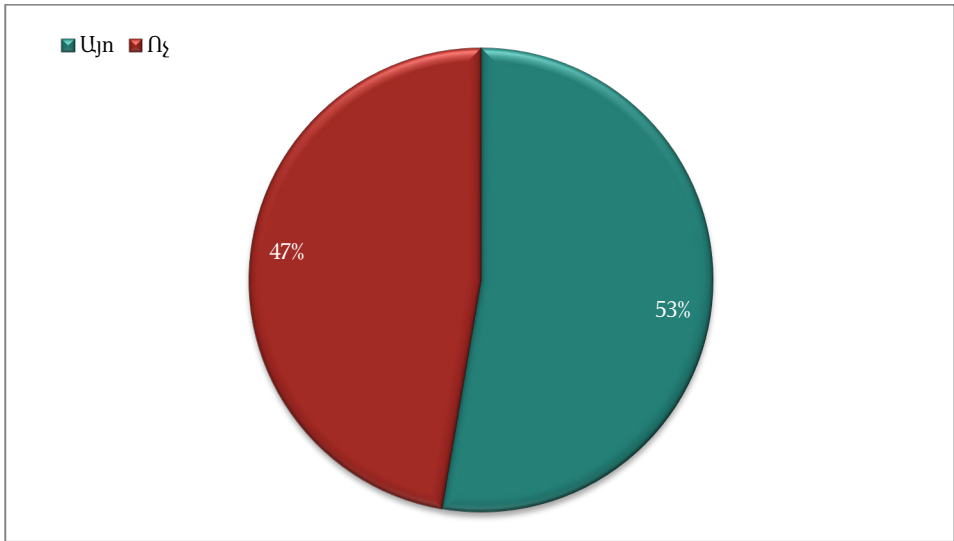
Բերված տվյալները ցույց են տալիս, որ ուսանող օգտատերերը դրական են ընկալում և, հետևաբար՝ յուրացնում սոցցանցերում ներկայացված տեղեկատվության գերակշիռ մասը: Այդ կապակցությամբ կարելի է խոսել ուսանողների արժեքային կողմնորոշիչների ձևավորման վրա սոցցանցերի մեծ ազդեցության մասին:



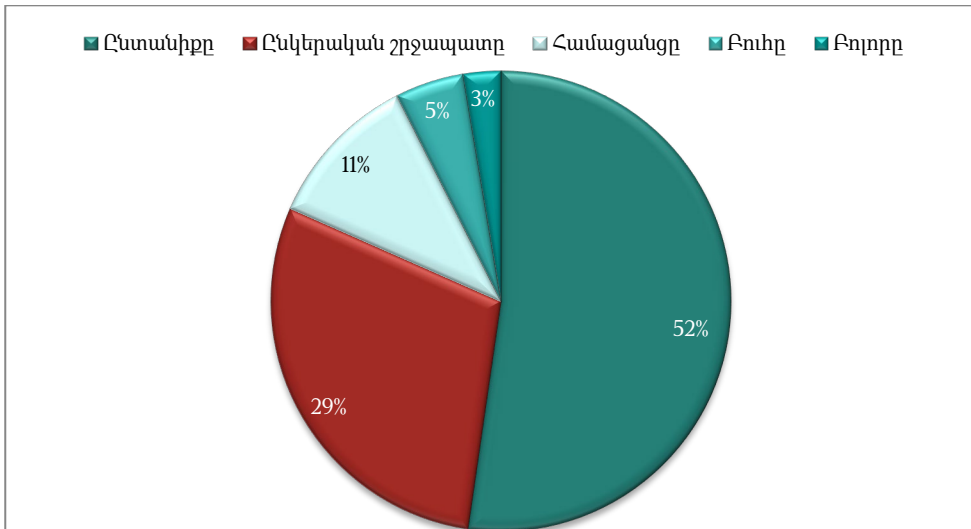
**Գծապատկեր 7**

**Որքանո՞վ են սոցիալական ցանցերն ազդում լավի և վատի, թույլատրելիի և անթույլատրելիի Ձեր պատկերացումների (բարոյական արժեհամակարգի) վրա**

Հարցվողներն իրենք ևս վստահ են, որ սոցցանցերն ազդում են լավի և վատի, թույլատրելիի և անթույլատրելիի իրենց պատկերացումների (բարոյական արժեհամակարգի) վրա. այդպես է կարծում 71,5%-ը (որից 59,8%-ի համար որոշակիորեն են ազդում, 11,7%-ի համար մեծապես են ազդում), միայն 28,4%-ն է համոզված, որ դրանք իր վրա որևէ ազդեցություն չունեն (գծապատկեր 7): Սակայն հետաքրքրական է, որ հարցվողների 47%-ը նշել է, թե չի նկատել, որ սոցցանցերն ազդում են իր արժեհամակարգի վրա: Այս ամենը վկայում է սոցցանցերի երիտասարդ օգտատերերի արժեքային կողմնորոշիչների փոխակերպման գործընթացի մասին, որը դեռևս լիովին չի գիտակցվում և ամրագրվում նրանց կողմից (գծապատկեր 8): Թերևս գիտակցվածության պակասն է պատճառը, որ, ուսանողների կարծիքով, իրենց արժեհամակարգի վրա առավելապես կարևորվում է ընտանիքի (52 %), ընկերական շրջապատի (29 %), ապա միայն համացանցի, այդ թվում՝ սոցցանցերի (11 %) ազդեցությունը (գծապատկեր 9):



**Գծապարկեր 8** | Երբևէ նկատե՞լ եք, որ սոցիալական ցանցերն ազդում են Ձեր արժեհամակարգի վրա

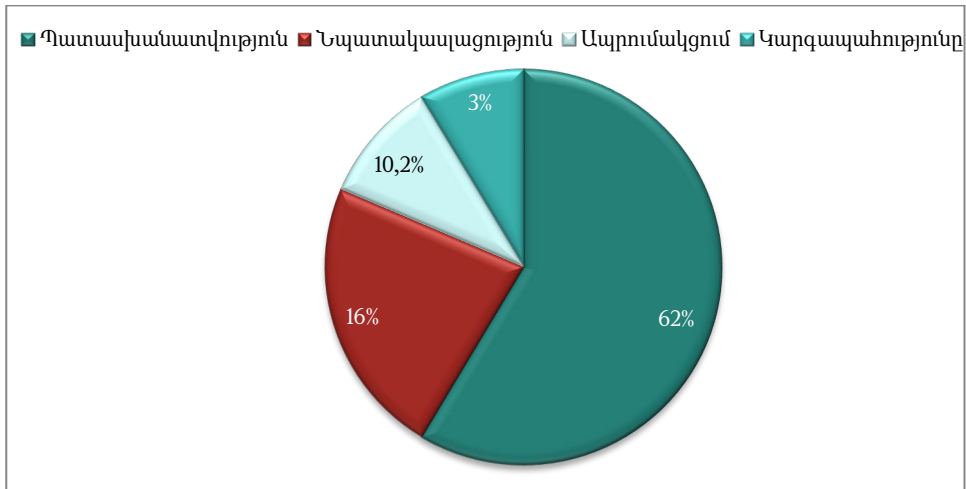


**Գծապարկեր 9** | Ըստ Ձեզ՝ Ձեր արժեհամակարգի ձևավորման վրա առավելապես ազդում է ...

Հայաստանը, լինելով բաց և փակ մշակույթների խաչմերուկում, բաց աշխարհում տեղի ունեցող փոփոխությունները յուրացնում է դանդաղորեն՝ երբեմն դրանք անցկացնելով ազգային հոգեկերտվածքի, արժեհամակարգի և սոցիոմշակութային իր բնութագրի պրիզմայով: Տեխնոլոգիական զարգացումը

և ենթարկվում է վերոնշյալ տրամաբանությանը, քանզի իրերի կարգն ու տրամաբանությունն ավանդական հասարակությունում լիովին տարբերվում են ոչ ավանդական, բաց հասարակություններից: Ուստի, հայ ուսանողների արժեքային կողմնորոշիչները թվային ժամանակաշրջանում մեծապես պետք է վերլուծենք թե՛ ավանդական հասարակության, թե՛ ազգային հոգեկերտվածքի տեսանկյունից:

Այսպես՝ ուսանողների 62%-ն այն հարցին, թե հատկապես որ հատկություններն են արժևորում մարդկանց մեջ, պատասխանել է՝ պատասխանատվությունը, 16%-ը՝ նպատակասլացությունը, 10,2%-ը՝ ապրումակցումը, 3%-ը՝ կարգապահությունը (գծապատկեր 10): Սակայն առավել տարածված սոցիալական հանրությաների բովանդակության մեջ բացակայում է ուղղվածությունն այդ որակներին, ինչն էլ չի նպաստում հետևորդների շրջանում դրանց զարգացմանը:



Գծապատկեր 10

Անձնական ո՞ր հատկություններն եք առավելապես արժևորում մարդկանց մեջ

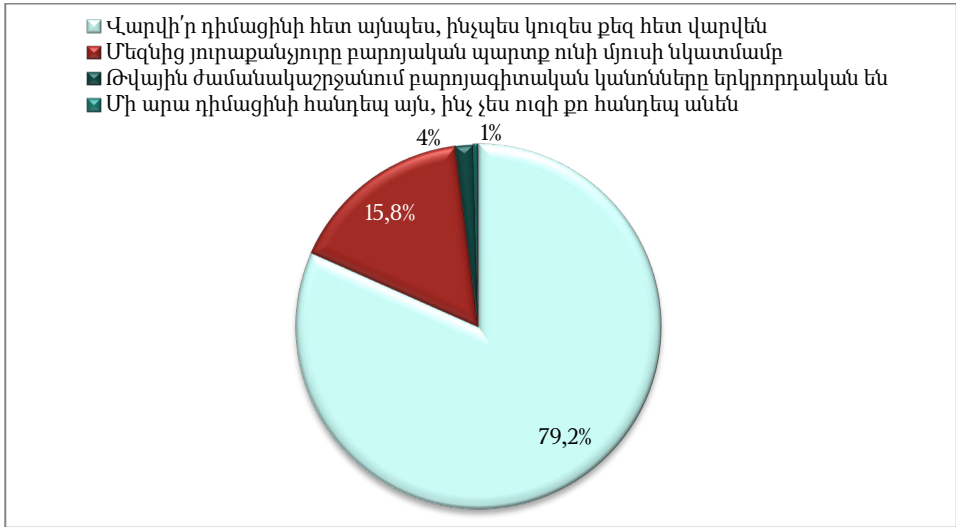
Թվում է՝ առանց կարգապահության հնարավոր չէ լինել պատասխանատու, նպատակասլաց, որոշ դեպքերում՝ անգամ կարեկցող, ապրումակցող, սակայն ուսանողներն այդքան էլ չեն կարևորում կարգապահությունը՝ ամենակարևոր հատկությունը համարելով պատասխանատվությունը: Փորձենք լուծել անլուծելի թվացող այս պնդումը: Ամերիկյան, եվրոպական մշակույթներում կարգապահությունն առաջնային նշանակություն ունի, սակայն դրանից չի բխում, թե նրանք պատասխանատու կամ նպատակասլաց են: Կարգապահ և օրինապահ լինելը բնորոշ է պետության օրենքները հարգող քաղաքացիներին, նրանց, ում ինքնության մեջ առաջնային տեղում քաղաքացի լինելն է:

Մեզանում ինքնության սանդղակում առաջնայինը պետությունը չէ. անհատն է: Այդ իսկ պատճառով հայ ուսանողը, իրոք, կարող է լինել պատասխանատու, նպատակասլաց, ապրումակցող, սակայն չլինել կարգապահ, օրինապահ: Ազգային հոգեկերտվածքի այս գիծը վերաիմաստավորման կարիք ունի, քանզի, ինչպես պնդում էր Արիստոտելն իր բարոյագիտության մեջ, բարոյական վարքը պետք է դառնա սովորության. առաքինությունը ձևավորվում է նաև դաստիարակության միջոցով<sup>75</sup>: Այսինքն՝ հայ ուսանողին կարգապահ դարձնելու մշակույթ ներդնելուց հետո, թեև նա սկզբում դժկամորեն կհարմարվի նոր վարքին, սակայն աստիճանաբար սա կդառնա վարքագծի սովորության կողմերից մեկը: Եթե դեռևս կարգապահությունը չի դարձել սովորույթ, նշանակում է կրթական համակարգը, այս առումով, ունի խոցելի կողմեր: Անձնային արժեքավոր որակների մեջ երրորդ տեղը (10,2%) զբաղեցնում է բարոյագիտական կարևոր հասկացություններից մեկը՝ ապրումակցումը: Սակայն, ինչպես ցույց է տալիս օգտատերերի հավանած ամենաժողովրդական սոցցանցերի բովանդակության վերլուծությունը, դրանք ոչ միշտ են համապատասխանում բարձր բարոյականության սկզբունքներին: Կարելի է անգամ ընդգծել մի հակասություն. օգտատերերը մարդկանց մեջ գնահատում են բարոյական որակները՝ միաժամանակ ընտրելով այնպիսի սոցիալական հանրույթներ, որոնք իրենց մեջ չեն զարգացնում այդ որակները, այլ հակառակը՝ հրահրում են «բնական էգոիզմը»:

Հետաքրքիր պատկեր է ստեղծվում, երբ հայ ուսանողները պատասխանում են այն հարցին, թե ո՞ր բարոյագիտական կանոնն են համարում առավել ճիշտ: Ուսանողների 79,2%-ը ճիշտ է համարում բարոյագիտության ոսկե կանոնը՝ «Վարվի՛ր դիմացինի հետ այնպես, ինչպես կցանկանաս քեզ հետ վարվեն»: 15,8%-ը ճշմարիտ է համարում կանոնային բարոյագիտությունը՝ «Մեզնից յուրաքանչյուրը բարոյագիտական պարտք ունի մյուսի նկատմամբ»: Միայն 4%-ն է համարում «Թժվային ժամանակաշրջանում բարոյագիտական կանոնները երկրորդական են»: Հարցմանը մասնակցած ուսանողների 1%-ն է ճիշտ համարում «Մի՛ արա դիմացինին այն, ինչ չես ցանկանա քեզ անեն» բարոյագիտական վարքականոնը (զծապատկեր 11):

<sup>75</sup> Տե՛ս Արիստոտել, *Նիկոմախոսի էթիկա, Փիլոսոֆի Գրեցիա* // *Իզդ-во «ЭКСМО-Пресс», М., 1997:*





Գծապարկեր 11

Ըստ Ձեզ՝ ո՞ր բարոյագիտական կանոնն է առավել ճիշտ

Թեև թվային ժամանակաշրջանում փոխվել է բարոյական վարքականու-  
նը, հայ ուսանողների վարքականոնի մեջ ամուր է մնացել կրոնական ինքնու-  
թյունը. «Այն ամենը, ինչ կը կամենաք, որ մարդիկ ձեզ անեն, այդպես եւ դո՛ւք  
արեք նրանց, որովհետեւ ա՛յդ իսկ են Օրէնքն ու մարգարէները»<sup>76</sup>: Հայ ուսա-  
նողների մեծամասնությունը ճշմարիտ է համարում քրիստոնեության մեջ ըն-  
դունված ոսկե այն կանոնը, համաձայն որի պետք է դու ինքդ քո վարքագծով  
դիմացինի համար դառնաս օրինակ: Այս կանոնը նաև հոգեհարազատ է  
կանտյան բարոյագիտությանը: Խիստ տրամաբանական ու օբյեկտիվ է նաև  
այն, որ կոնֆուցիոսականության մեջ ընդունված «Մի՛ արա դիմացինի  
հանդեպ այն, ինչ չես ցանկանա քո հանդեպ արվի» բարոյագիտական վար-  
քականոնն ընդունելի է ընդամենը 1%-ի համար: Եթե «մի՛»-ի դեպքում մենք  
պարզապես գործ ունենք չի կարելիի հետ, ապա «վարվիր»-ի դեպքում մենք  
գործ ունենք կարելիի՝ արժեքաստեղծման հետ: 15,8%-ը ճիշտ է համարում  
«բարոյական պարտք» հասկացությունը, ինչն անմիջականորեն բխում է  
աստվածաշնչյան ոսկե կանոնից: Ահավասիկ՝ մեր առօրյա փորձում էլ առկա  
են երիտասարդների ակտիվությունը և ընդգրկումը կամավորական աշխա-  
տանքներին: Թե՛ 44-օրյա պատերազմի, թե՛ արցախցիների բռնի տեղահան-  
ման ընթացքում մեր առօրյա փորձում կան բազմաթիվ օրինակներ, թե ինչ-  
պես է մի ընկերն իր մարմնով պաշտպանում մյուսին, կամ թե ինչ խանդավա-  
ռությամբ են ուսանողները մասնակցում կամավորական աշխատանքներին,  
ինչը փաստում է հայ ուսանողի՝ դիմացինի նկատմամբ բարոյական պարտք

<sup>76</sup> Աստուածաշունչ, Մատենա Հին եւ Նոր Կտակարանների // Հրատ.՝ Ս. Էջմիածին, Հայաստանի  
Աստուածաշնչյան ընկերություն, 2004 (Ավետարան ըստ Մատթեոսի 7:8), էջ 12:

ունենալու գիտակցումը: Ինչպես վերը նշվել է, 4%-ն է միայն համոզված, որ թվային ժամանակաշրջանում բարոյագիտական կանոնները երկրորդական են: Չնայած փոքր տոկոսին, սակայն պետք է արձանագրենք, որ անտարբեր կամ բարոյագիտորեն անդեմ մարդու վարքականոնը մեզանում ծիլ է տվել: Հուսանք, սակայն, որ դա արմատներ չի ձգի: Իսկ դրա համար անհրաժեշտ է՝ «գտնել քո մեջ կետը և դրա նկատմամբ լինել անշարժ»<sup>77</sup>: Այսինքն՝ չորվել արտաքին ազդակներին և վերադառնալ ինքդ քեզ. այն անշարժ կետին, որը կարող ենք մեկնաբանել որպես բարոյական անխախտ արժեհամակարգ: Հայ ուսանողների մեծամասնության համար իրենց արժեհամակարգի ձևավորման վրա մեծապես ազդող գործոնը ընտանիքն է, ինչը, հուրախություն մեզ, նշանակում է, որ ավանդական, քրիստոնեական արժեհամակարգը հայ ընտանիքներում դեռ շարունակում է արմատավորված մնալ: Հենց սրա շնորհիվ է, որ Հայաստանում երիտասարդների համար կարևոր են բարոյական վարքականոնն ու կանոնային «պարտքը»: Ընկերական շրջապատի գործոնը ևս կարևոր ցուցիչ է: Համադրելով բարոյագիտական նորմեր ընտրելու հարցման արդյունքները և գուգահեռելով համապատասխան նորմերի ձևավորման վրա ազդող գործոնների տոկոսային հարաբերությունը՝ ստանում ենք այնպիսի պատկեր, համաձայն որի՝ ընտանիքում, ընկերական միջավայրում ևս կարևորվում են գրեթե նույն արժեքները: Հարցված ուսանողների 11%-ն է միայն նշել, որ արժեքային կողմնորոշիչների ձևավորման վրա ազդում է համացանցը: Այս պատկերը վերլուծելու համար հիշենք այն 4%-ին, որը համարում էր՝ թվային տեխնոլոգիաների ժամանակաշրջանում բարոյագիտական կանոնները երկրորդական են: Տոկոսային այս անհամապատասխանությունը ցույց է տալիս, որ համացանցը միշտ չէ, որ նպաստում է փոփոխական կամ եսակենտրոն արժեքային կողմնորոշիչների ձևավորմանը: Կարևոր է նաև հաշվի առնել այն բովանդակությունը, որը, օրինակ, կարելի է տեսնել սոցիալականների հայկական էջերում: Փաստորեն, ազգային հոգեկերտվածքը մեծապես ներխուժում է նաև թվային իրականություն և այն պրոյեկտում ըստ տվյալ ազգի խառնվածքի, թույլատրելիի ու անթույլատրելիի բարոյագիտական նորմերի: Հարցվածների միայն 5%-ն է նշել, որ արժեհամակարգի ձևավորման վրա ազդում է բուհը, ինչը խիստ բացասական ցուցանիշ է: Ազատ լինելով նշելու այլ տարբերակներ ևս՝ ոչ մի ուսանող չի նշել դպրոցը: Այսինքն՝ ՀՀ կրթական համակարգն այս իմաստով ունի ահռելի բաց: Աշակերտին, ապա ուսանողին դպրոցն ու բուհը գրեթե չեն տալիս արժեքային կողմնորոշիչներ կամ գոնե դրանք ձևավորելու գիտելիքներ: Պատճառը կարելի է փնտրել կամ նրանում, որ ուսուցիչը և դասավանդողը խիստ կենտրոնացած են իրենց կողմից դասավանդվող առարկաների վրա միայն, կամ դպրոցական, ապա նաև բուհական համակարգում

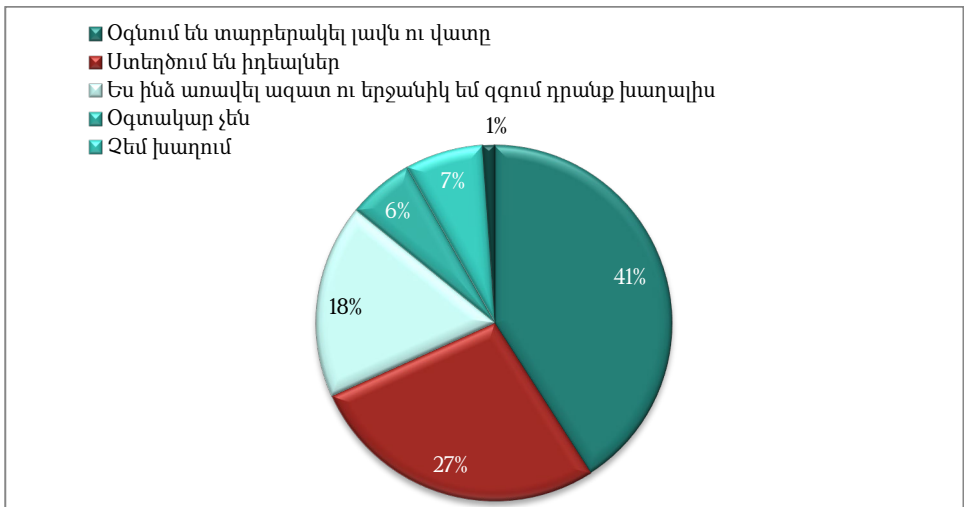
<sup>77</sup> Фуко М., *Герменевтика субъекта: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1981—1982 учебном году* // Изд-во «Санкт Петербург», М., 2007, с. 233.

բացակայում են այնպիսի առարկաներ, որոնք կձևավորեն բարոյագիտական վարքականոն: Հետաքրքիր է, որ արտասահմանյան բուհերի մեծ մասում դասավանդվում է «Էթիկա» առարկան: Այս միտումը/մոտեցումը պատահական չէ: Առանց էթիկայի դասավանդման՝ բարոյականությունը չի կարող արմատավորվել աշակերտի կամ ուսանողի մեջ: Պարզ է, որ վարքականոն ձևավորելու հիմնական բեռն այս դեպքում ընկնում է ընտանիքի, ապա նաև ընկերական միջավայրի ուսերին: Անհրաժեշտ է և նպատակային Հայաստանի կրթական համակարգում տեղ տալ ոչ միայն էթիկային, այլև էսթետիկային՝ ձևավորելով բարոյական և գեղագիտական արժեքային կողմնորոշիչներ ունեցող սերունդ: Իսկ ի՞նչ օգուտ դրանից: Երևի թե ավելորդ է ասել, որ ամերիկյան և եվրոպական մշակույթներում առաջին տեղ զբաղեցնող կարգապահությունը կարմատավորվի նաև մեզանում, ինչը կնպաստի պետության տեղի և դերի վերաարժևորմանը: Գաղափար, որը խիստ արդիական է դարեր շարունակ գոյություն ունեցող Հայաստանի համար: Պետք է հաշվի առնել, որ տարբեր երկրներում արդեն իսկ կրթական համակարգը քայլեր է ձեռնարկում *Z* սերնդին համապատասխան կրթական միջավայր ստեղծելու, կրթության մեջ նոր մեթոդներ ինտեգրելու ուղղությամբ<sup>78</sup>:

Ո՛չ ուսուցիչների և ո՛չ էլ դասավանդողների համար գաղտնիք չէ՝ աշակերտները/ուսանողները խիստ տարված են համացանցային խաղերով: Հաճախ հենց համացանցային խաղերն են լրացնում այն բացը, որի մասին խոսեցինք վերոշարադրյալում: Վերլուծենք, թե համացանցային խաղերն ի՞նչ դեր ունեն հայ ուսանողների մեջ արժեքային կողմնորոշիչներ ձևավորելու գործում (գծապատկեր 12): Այն հարցին, թե ինչո՞ւ են օգտակար համացանցային խաղերը, հայ ուսանողների 41%-ը պատասխանել է՝ «Օգնում են տարբերակել լավն ու վատը»: Այսինքն՝ վիրտուալ իրականության այդ հարթակը ևս մասնակից է արժեքային կողմնորոշիչների ձևավորմանը: Ընդ որում, այդ խաղերի զգալի տոկոսը ոչ թե ձևավորում են դրական արժեքներ, այլ հակառակը՝ սովորեցնում են չկառավարել ժամանակը, լինել չկենտրոնացած, իրական ձգտումները փոխարինում են վիրտուալ ձգտումներով, այն է՝ վիրտուալ հաղթանակ, վիրտուալ խիզախություն, վիրտուալ անպարտություն և այլն: Իսկ ի՞նչ է լինում, երբ ուսանողն այդ իրականությունից հանկարծ կտրվում է և հայտնվում ֆիզիկական իրականության մեջ: Գուշակելը բարդ չէ հատկապես բուհերի ակադեմիական կազմի համար: Ուսանողը հայտնվում է մարզինալ/լուսանցքային իրականության մեջ, և հարց է՝ ուսանողը ֆիզիկական իրականության վկա՞ն է, թե՞ վերապրողը: Այսինքն՝ պասիվ հայեցողն է, թե՛ իրական ապրողը: Մտահոգիչ է հատկապես 27% պատասխանների ցուցանիշը, ըստ որի համացանցային խաղերը ստեղծում են իդեալներ: Այսինքն՝ քառորդից շատ քիչ պակաս մասի իդեալները ձևավորվում են նաև համացան-

<sup>78</sup> St'u Gnatyshina, E.V., & Salomatov, A.A. (2017). Digitalization and formation of digital culture: social and educational aspects. *Bulletin of the Chelyabinsk State Pedagogical University*, 8, էջ 19-24:

ցային խաղերի շնորհիվ: Այդ իդեալները, ցավոք, հիմք են դառնում, որպեսզի հայ ուսանողն անհիմացիոն կերպարը փոխադրի ֆիզիկական իրականություն և ձգտի դրանով հաղթահարել անհաղթահարելին՝ վիրտուալ և ֆիզիկական իրականությունների տարաժամանակյա և, կարելի է ասել, նաև «տարա» տարածքային լինելը: Փոքր տոկոսի դեպքում դրանք կարող են վերածվել նաև ենթամշակույթների (Էմոներ, ֆրիկներ և այլն): Այդ խաղերով նաև երիտասարդները դառնում են վիրտուալ «մասնագետներ»՝ ֆինանսիստներ, բժիշկներ, ուսուցիչներ:



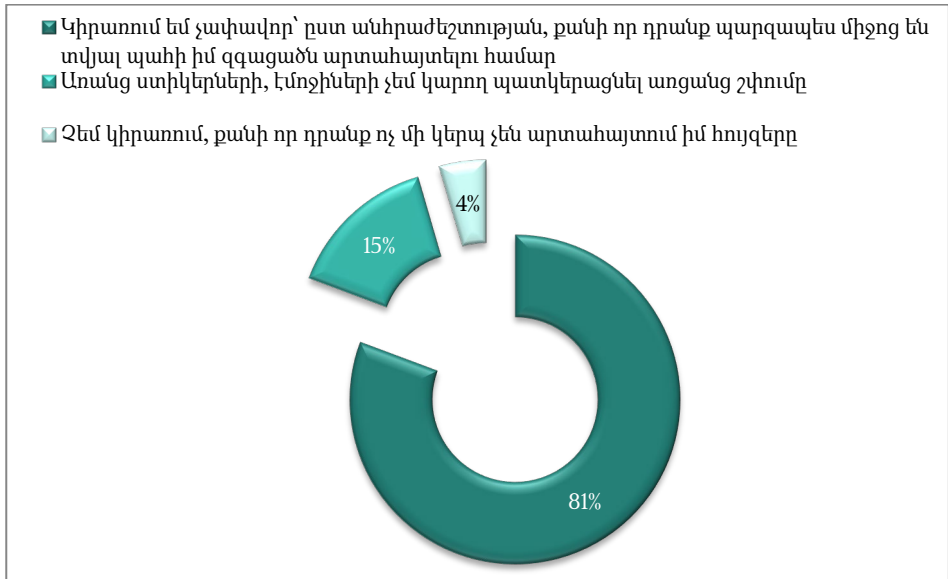
**Գծապատկեր 12**

**Համացանցային խաղերն օգտակար են, որովհետև...**

Հարցվածների 18%-ը նշել է, որ համացանցային խաղերն իրենց ազատ ու երջանիկ են դարձնում: Ստացվում է, որ համացանցային խաղերը ձևավորում են անհոգության միջավայր, որտեղ պատասխանատվությունը վիրտուալ է, և իրական պատասխանատվություն երիտասարդները ոչ միայն չեն կրում, այլև խուսափում են դրանից: Հարցվածների միայն 6%-ի համար համացանցային խաղերն օգտակար չեն: 1%-ի համար համացանցային խաղերը պարզապես ժամանց են: Կարևոր է արձանագրել, որ ուսանողների համար նախատեսված հարցերը հիմնականում ունենին նաև տրված պատասխանից զատ՝ նախընտրելի այլ պատասխան նշելու հնարավորություն: Հնարավոր տարբերակների մեջ մենք չէինք ներառել «Օգտակար չէ» տարբերակը, սակայն ուսանողներն իրենք են այն ավելացրել նախընտրելի տարբերակի մեջ՝ տարբեր ձևակերպումներով:

Թվային իրականությունը նաև թվային է դարձնում մարդկային հույզերը: Բոլորիս համար սովորական է մեր հույզերը վերածել էմոջիների, ստիկերների և այլ խորհրդանիշների: Մրանք, կարծես, մեր հույզերի թվային այբուբենն

են և արտահայտում են այն հույզը, որը տեսանելի ենք դարձնում խորհրդանշանի (սիմվոլ) միջոցով: Այս իմաստով կարևոր հարցադրում է նաև՝ «Որքանո՞վ են ստիկերներն ու էմոջիներն արտահայտում Ձեր հույզերը» (գծապատկեր 13): Հարցված ուսանողների 81%-ը կիրառում է դրանք չափավոր, որպեսզի արտահայտի տվյալ պահի իր հույզերն ու ապրումները: Միայն 4%-ը դրանք առհասարակ չի կիրառում, քանի որ չի կարծում, թե դրանք արտահայտում են մարդու հույզերը: Մեծամասնության համար համացանցային շփումն անպատկերացնելի է առանց հույզերի թվային այբուբենի: Այս տվյալը ևս խոստովաստ է առ այն, որ թե՛ ուսանողների, թե՛ թվային ժամանակաշրջանի մարդկանց մեծամասնության համար, ովքեր ակտիվորեն օգտվում են սոցիալականներից, սիրո, զայրույթի, զարմանքի, հիացմունքի արտահայտման մեծ ազատություն տալիս է համացանցը: 15%-ը, սակայն, համարում է, որ առանց հույզերի թվային այբուբենի անհնար է շփվել վիրտուալ իրականության մեջ:



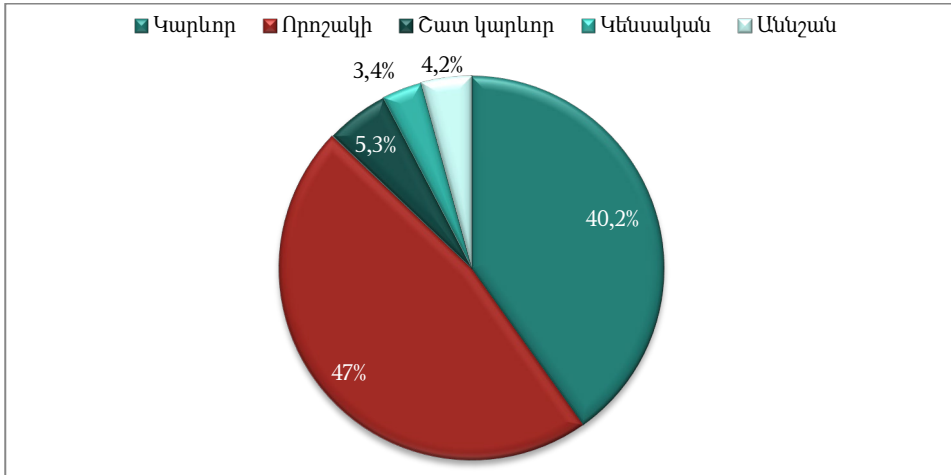
**Գծապատկեր 13** | Որքանո՞վ են ստիկերներն ու էմոջիներն արտահայտում Ձեր հույզերը

Արդյոք ուսանողների պատասխաններն արտացոլում են օբյեկտիվ իրականությունը, թե՛ ոչ: Այս հարցի պատասխանն ակնհայտ է, երբ դիտարկում ենք «Երբևէ նկատե՞լ եք, որ սոցիալական ցանցերն ազդում են Ձեր արժեհամակարգի վրա» հարցադրման ցուցանիշները: Ինչպես ներկայացված է վերը՝ գծապատկեր 8-ում, հարցվածների 53%-ը պատասխանել է՝ այո՛, իսկ 47%-ը՝ ոչ: Հարցադրումների բովանդակային վերլուծությունից արդեն իսկ պարզ է, որ, այո՛, համացանցը մեծապես ազդում է ժամանակակից երիտասարդների ար-

ժեհամակարգի վրա, թեև հարցվածների մեծ տոկոսն արժեհամակարգի ձևավորման հիմնական գործոնը համարել է ընտանիքը: Այս հակասությունը ևս բացատրելի է: Արժեհամակարգի ձևավորումը ենթադրում է հիմնաքարային վարքականոններ, որոնք, սովորաբար, անփոփոխ են, իսկ ահա համացանցային ազդեցությունն արժեհամակարգի վրա պայմանավորված է վարքականոնի փոփոխական արժեքներով: Ուրեմն, կարող ենք ասել, որ մի կողմից՝ մենք գործ ունենք ստատիկ արժեքների հետ, որոնք փոխանցվում են ընտանիքի, ընկերական միջավայրի հետ փոխազդեցության շնորհիվ, մյուս կողմից՝ փոփոխական արժեքների հետ, որոնք մեծապես պայմանավորված են համացանցի ազդեցությամբ: Հաճախ նաև գործ ունենք սիմուլյակրի հետ<sup>79</sup>, այսինքն՝ ինչ-որ բանի կրկնօրինակ, որը իրականության մեջ անգամ կարող է չունենալ բնօրինակ: Մեր կյանքը լի է սիմուլյակրներով:

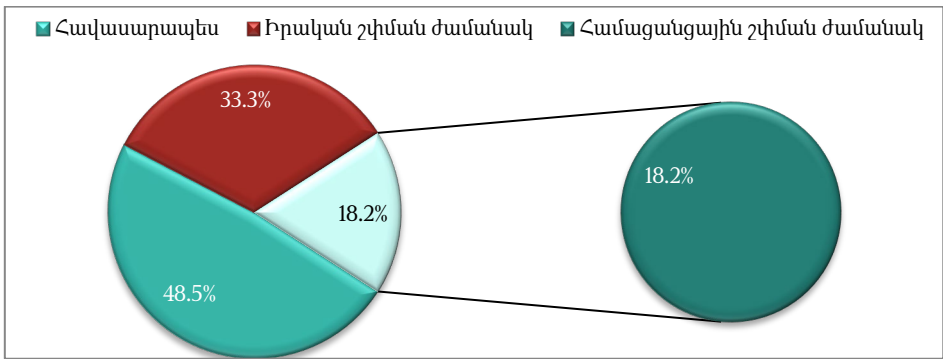
Չնայած համացանցի ակնհայտ ազդեցությանը՝ այն հարցին, թե ինչ նշանակություն ունի համացանցը Ձեր կյանքում, մասնակից ուսանողների միայն 47%-ն է պատասխանել՝ *որոշակի*: 40,2 տոկոսը պատասխանել է՝ *կարևոր*, 5,3%-ը՝ *շատ կարևոր*, 4,2%-ը՝ *աննշան*, և միայն 3,4 %-ն է համարել, որ համացանցը *կենսական նշանակություն* ունի իր կյանքում (գծապատկեր 14): Այս տվյալը ևս դիպուկ ու ճիշտ է, քանի որ այն հարցին, թե «Օրվա ընթացքում որքա՞ն ժամանակ եք անցկացնում համակարգչի (հեռախոս, պլանշետ) առջև», 3,4%-ն է միայն պատասխանել՝ 13-ից 15 ժամ: Հարցվածների 43,9%-ը պատասխանել է՝ 4–6 ժամ (գծապատկեր 3): Բնականաբար, այն անհատը, ով արթննի կյանքի մեծ մասն անցկացնում է համացանցում, չի կարող մտային իմաստով ներկա լինել ֆիզիկական իրականության մեջ: Այս փոքր տոկոս կազմող տվյալը ևս մտահոգիչ է, քանի որ հարցվածները բացառապես ուսանողներ են, և, փաստորեն, դասապրոցեսի ժամանակ անգամ որոշ ուսանողներ մասնակից չեն ո՛չ տեսական, ո՛չ գործնական պարապմունքներին: Այդ պարագայում ի՞նչ մեխանիզմներ են կիրառում դասավանդողները նման ուսանողներին դասապրոցես կամ ֆիզիկական իրականություն վերադարձնելու համար: Խնդրի լուծումն առկախ է երևի թե յուրաքանչյուր երկրորդ դասավանդողի համար: Եվ, իրոք, փոքրաթիվ ուսանողներ մշտապես առցանց են, իսկ մեծաթիվ ուսանողներ՝ ժամանակ առ ժամանակ: Պատկերացնելն անգամ բարդ է, որ ուսանողների անգամ 1%-ը կարող է չլինել առցանց: Պարադոքսալն այն է, որ հենց նման իրականությունը մեզ համար կդառնա ոչ նորմալ, այնինչ թվային իրականության այս ժամանակաշրջանում տեղի է ունենում այն, ինչն արժեքների դասական համակարգում կարող էր համարվել անպատկերացելի:

<sup>79</sup> St' u Бодрийяр Ж., *Симулякры и симуляции* // М., Издательский дом «Постум», 2015:



**Գծապատկեր 14 | Գնահատել ք համացանցի նշանակությունը Ձեր կյանքում**

Անխոս, համացանցն անկաշկանդ շփման լայն հնարավորություններ է ընձեռում և տալիս է սեփական ժամանակն ու տարածությունը ինչ-որ չափով կառավարելի դարձնելու ազատություն, սակայն միայն այն դեպքում, երբ տվյալ պարագայում ուսանողն ունի արժեքային անխոցելի համակարգ և մեղիագրագիտություն: 17–30 տարեկան տարիքային միջակայքում ուսանողները շատ դեպքերում չունեն արժեքային հստակ կողմնորոշիչներ և չեն տիրապետում մեղիագրագիտությանը: Նրանք հաճախ ցանկալին ընդունում են որպես իրական, իրականը՝ որպես պատրանք: Վիրտուալ իրականությունը պոստմոդեռնիստական է, երբ յուրաքանչյուր հակադրություն վերածվում է իր հակադրությանը, և այսպես շարունակ: Ընդ որում, ճշմարտանմանությունը փոխարինվում է բացարձակ ճշմարտությամբ: Համացանցի ազդեցության պատճառով ուսանողները հայտնվում են ծայրահեղությունների փակուղում: Նրանց մի մասը վստահ է, որ ինքն է ճշմարտությունը, կամ, այլ կերպ՝ ճշմարտությունը մարմնավորված է իր մեջ, մյուս մասը թերագնահատված է և ճնշված: Ոսկե միջինի կրողն են նրանք, ովքեր ձգտում են հավասարակշռություն պահել վիրտուալ և ֆիզիկական իրականության միջև, չկորցնել տարածության և ժամանակի ֆիզիկական ընկալումը: Այն հարցին, թե «Առավել անկաշկանդ եք զգում համացանցային, թե՞ իրական շփման ժամանակ», հարցված ուսանողների 48,5%-ը պատասխանել է՝ հավասարապես (զծապատկեր 15):



**Գծապարկեր 15**

**Առավել անկաշկանդ եք զգում համացանցային, թե՛ իրական շփման ժամանակ**

Այսինքն՝ այդ ուսանողները ինտեգրված են թե՛ ֆիզիկական իրականությանը, թե՛ վիրտուալ: 33,3%-ը իրեն վստահ է զգում իրական շփման ժամանակ, ինչը փաստում է ֆիզիկական իրականության գերիշխանության մասին: Հարցման նշված ցուցանիշը փաստում է, որ հիշյալ տոկոսի համար համացանցը չի կարող լինել արժեքային կողմնորոշիչ: 18,2 տոկոսն իրեն վստահ է զգում վիրտուալ շփման ժամանակ, ինչն ակամայից վերհիշել է տալիս հույն քանդակագործ Պիգմալիոնին: Հույն քանդակագործ Պիգմալիոնը սիրահարվեց իր իսկ ստեղծած կնոջ քանդակին՝ Գալատեային: Պիգմալիոնը նվիրվեց Գալատեային ամբողջությամբ՝ նրան ընծայելով թանկարժեք նվերներ և, ի վերջո, սեր ու նվիրում, բայց Գալատեան լոկ քանդակ էր մինչև այն պահը, երբ Աֆրոդիտեն կարեկցեց Պիգմալիոնին և կենդանի շունչ տվեց քանդակին: Արդյոք նույնը չե՞ իրականությունն այն ուսանողների (ոչ միայն ուսանողների) համար, ովքեր իրենց ինքնավստահ են զգում միայն վիրտուալ իրականության մեջ: Իրական՞ է հույզը, շփումը... Չե՞ որ թվային ժամանակաշրջանում մեծ է հավանականությունը, որ «Աֆրոդիտեն» այդպես էլ շունչ չի տա Գալատեային\*։ Ուստի, կարելի է վիրտուալ իրականությամբ ապրող ուսանողների դիրքորոշումը որակել որպես «Պիգմալիոնի բարդույթ», միայն մեկ վերապահումով. Պիգմալիոնը զգաց քարե քանդակին շունչ տալու անհրաժեշտությունը, սակայն արդյոք թվային ժամանակաշրջանում ապրող երիտասարդը երբևէ կզգա ոչ թե թվային իրականությանը ձուլվելու, այլ դրանից օտարվելու անհրաժեշտությունը: Ի վերջո, կարծես, ձևավորվում է նոր տեսակ, ով ոչ բարի է, ոչ էլ չար, ով մարդ է՝ առանց հատկությունների<sup>80</sup>: Ընդ որում, բարոյագիտության դասական համակարգում չարն ու բարին, ինչպես *ինն* ու *յանը*, հիմնաքարային են:

\* Այս մասին առավել մանրամասն տե՛ս Reinhold, M. (1971). The Naming of Pygmalion's Animated Statue. *The Classical Journal*, 66(4), էջ 316-319:

<sup>80</sup> Տե՛ս Музыль, Р., *Человек без свойств* // Изд-во «Иностранка», М., 2015:



Ակադեմիական և հրապարակախոսական աղբյուրներում թվային սերնդի երևույթը բավականին լայնորեն է դիտարկվում, բայց COVID-19 համավարակը մարդկության համար փորձարարական նոր պայմաններ է ստեղծել, և հետազոտողները փորձում են նորովի վերախմաստավորել «թվերի», տեղեկատվական դաշտի ազդեցության չափը անձի, նրա վարքագծի, որոշումների կայացման վրա, որպեսզի «թիվը» օգնականից չվերածվի գիտակցության մանիպուլյացիայի գործիքի: Ուստի, հրատապ է դառնում սոցիալ-հոգեբանական տեսանկյունից ժամանակակից հայ սերնդի աշխարհայացքի, համոզմունքների, արժեքների և վարքագծի նմուշների ուսումնասիրությունը: Այս առումով, հենվելով հետազոտական խմբի կատարած ուսումնասիրությունների գործնական արդյունքների վրա, հարկ է դիտարկել թվային սերնդի առանձնահատկությունները՝ հաշվի առնելով նախկին արդյունաբերական հասարակությանը ոչ բնորոշ կենսակերպի վրա ներազդող հիմնական անձնային ոլորտները:

**I. Թվային սերնդի ներկայացուցիչների հաղորդակցային առանձնահատկությունները:** Թվային սերնդի ներկայացուցիչների հոգեբանադաստիարակչական առանձնահատկությունները բացահայտվում են հիմնականում նրանց առցանց և «օֆլայն» հաղորդակցման մեջ: Շփման ավանդական անմիջական համակարգը վերափոխվում է առցանց հաղորդակցման՝ մի կողմից՝ ապահովելով փոխազդեցության անվտանգ ձևաչափը, մյուս կողմից՝ փոխելով հաղորդակցման միջոցները, բովանդակությունը և իրեն՝ անձին: Առցանց հաղորդակցման ընթացքում ուրիշ մարդու ընկալման առանձնահատկությունները դարձել են հոգեբանության հետազոտության առարկա<sup>81</sup>: Որոշ հեղինակներ շեշտադրում են հաղորդակցման բովանդակության առանձնահատկությունները, միջանձնային առցանց հաղորդակցման համատեքստում անձի ընկալման փոփոխությունները. «Ուրիշը ակնհայտորեն այնքան էլ «ողջ» չի թվում թվային աշխարհում, ինչը մեզ թույլ է տալիս պակաս պատասխանատվությամբ վերաբերվել նրան»<sup>82</sup>:

Առցանց շփումը հաճախ հանգեցնում է ագրեսիվ վարքագծի, բուլինգի\*,

<sup>81</sup> Այդ մասին ավելի մանրամասն տե՛ս Բասկազովա Ե. Ի., Психологические последствия развития информационных технологий // *Национальный психологический журнал*, 1(7), 2012, էջ 81-87; Солдатова Г. У., Цифровая культура: правила, ответственность и регуляция // *Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей и материалы международной конференции* / Под общ. ред. Р. В. Ершовой. Коломна: ГСГУ, 2018, էջ 374-379:

<sup>82</sup> Солдатова Г. У., Цифровая культура: правила, ответственность и регуляция // *Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей и материалы международной конференции* / Под общ. ред. Р. В. Ершовой. Коломна: ГСГУ, 2018, с. 378.

\* Անգլերեն bullying, bully՝ խուլիգան, կոպիտ, բռնարար բառից:

կիրեռքուլինգի. թվային սերնդի ներկայացուցիչները (*Z սերունդ*) երբեմն կարծում են, թե իրենց թույլատրվում է վիրավորել, նսեմացնել մեկ ուրիշ մարդու կամ մարդկանց խմբի՝ հույս ունենալով անպատժելի մնալ: Դեռահասների ահաբեկման, բռնության և ագրեսիվ վարքի խնդիրն ամբողջ աշխարհում հետազոտության առարկա է: Ներկայումս կիրեռքուլինգը սոցիալական ցանցերում ագրեսիվ վարքագծի դրսևորում է, որը տվյալ մարդու հասցեին հաղորդակցման ժամանակակից տեխնոլոգիաների (համացանց, հեռախոս) կիրառմամբ ագրեսիվ գործողությունների ամբողջություն է: Համացանցում իրադարձությունների (այդ թվում՝ վիրավորանքների) «շրջելիության», «հակադարձելիության» գաղափարը, դրանք «հետ պտտելու» հավանականությունը թույլ է տալիս անհատին պակաս պատասխանատվությամբ վերաբերվել հաղորդակցային գործընթացի կազմակերպմանը՝ առանց ամոթ կամ խղճի խայթ զգալու: 2003 թվականից հետո ծնված մարդիկ հաճախ անվտանգությունն ընկալում են որպես արժեք, և այդ պատճառով այս սերնդի ներկայացուցիչները կարող են տարբեր համամասնություններով համատեղել առցանց և «օֆլայն» հաղորդակցությունը: Մասնագետների շրջանում գոյություն ունի տեսակետ, որ, համացանցի և տեղեկատվական տեխնոլոգիաների տարածմանը զուգընթաց, նման մարդկանց թիվը մեծանալու է: Նրանցից ոմանց համար անմիջական շփումը անկախ արժեք է, թեև իրական կյանքում նրանք դժվարանում են ընկերներ ձեռք բերել և շփվել շրջապատի մարդկանց հետ. Առավելապես նախընտրում են հաղորդագրություններ գրել, քան հեռախոսով զանգել:

**II. Թվային սերնդի ներկայացուցիչների արժեքային-ինաստային առանձնահատկությունները:** Հարկ է նշել, որ *Z* սերնդի շրջանում ընթանում է հետաքրքրությունների շրջանակի նեղացում, իսկ աշխատանքի, հանգստի և շփման մասին պատկերացումները կապվում են բացառապես տեխնիկական միջոցների կիրառման հետ, ինչը պետք է մտահոգիչ լինի ծնողների և մանկավարժների համար: Այն իրավիճակներում, երբ գաջեթները չեն օգտագործվում մարդու հետ կենդանի շփման ժամանակ, անձը շփոթության և տագնապի զգացումներ է ունենում: Մի ամբողջ սերնդի կյանքում հայտնվել է մի իր, որը, ինչպես գրում է Ա. Գրինֆիլդը. «...դարձել է վերջին առարկան, որին մենք նայում ենք ամեն գիշեր քնելուց առաջ, և առաջինը, որին դիմում ենք արթնանալուց հետո: Մենք օգտագործում ենք այն մարդկանց հետ ծանոթանալու, շփվելու, զվարճանալու և մեր ճանապարհը գտնելու համար: Նրա օգնությամբ մենք գնում և վաճառում ենք իրեր: Մենք հիմնվում ենք դրա վրա՝ գրանցելու այն վայրերը, որտեղ մենք գնում ենք, այն գործողությունները, որոնք մենք կատարում ենք, և այն մարդկանց, ում հետ շփվում ենք. մենք հույս ունենք, որ դա կօգնի մեզ սպանել ժամանակը, լրացնել այն դիրքորոշումներն ու դադարները, որոնք երբեմնի զբաղեցնում էին մեր կյանքի չափազանց մեծ մասը»<sup>83</sup>:

<sup>83</sup> Гринфилд А., *Радикальные технологии: устройство повседневной жизни* // М., 2018, с. 19-20.

Հետազոտական խմբի կատարած ուսումնասիրության արդյունքները ցույց տվեցին, որ *Z* սերնդի ներկայացուցիչների մեծամասնությանը գրավում է տեխնիկական միջոցների օգտագործման և տեղեկատվության որոնման հարմարավետությունը, ինչպես նաև ցանկացած պահի կապի մեջ լինելու հնարավորությունը: Սակայն, ի տարբերություն արտերկրի իրենց հասակակիցների, հայ ուսանողների շրջանում դեռևս միջին մակարդակի վրա է տեխնիկական միջոցներից սուրբելտիվ կախվածությունը: Հետազոտության ընթացքում փորձառական ճանապարհով հաստատվել է նաև, որ սոցիալական ցանցերում ժամանակ անցկացնելը *Z* սերնդի ներկայացուցիչների համար կենսական անմիջական խնդիրներ չի ստեղծում, ինչպես նաև չի ազդում իրենց ճակատագիրը տնօրինելու ունակության վրա:

ԹՎային սոցիալականացման պարադոքսներից մեկը ազգային ենթատեքստ չունեցող մի երևույթ է՝ մենակությունը՝ վիճակ, որը չի լքում մարդուն նույնիսկ այն դեպքում, երբ շրջապատված է հարազատներով և ընկերներով: ԹՎային հասարակությունը ստեղծում է մարդկանց սերունդ, որոնց համար մենակությունը տեղեկատվության անսպառ հոսքից փրկության միջոց է: Կյանքի արագացված ընթացքը անհատին թույլ չի տալիս միջանձնային խոր հարաբերություններ հաստատել, վայելել անմիջական շփումը: Մենակության ծայրահեղ փուլերում մարդը հակված է որոնելու օբյեկտներ՝ իր վիճակից ուշադրությունը շեղելու համար: Ամենահեշտ եղանակը սոցիալական ցանցերն ու բջջային հեռախոսն են: Այսպիսով՝ համացանցում շփումն օգնում է անհատին ազատվել միայնության զգացումից, իսկ չափից ավելի օգտագործման, իրական կյանքի խնդիրներից վիրտուալ աշխարհ տեղափոխվելու դեպքում կարող է բարդություններ առաջացնել սեփական կյանքը կառավարելու հարցում:

Համաձայն Տամակի Սաիտոյի տեսության՝ հասարակության մեջ տարածվում է մարդկանց կատեգորիա՝ «հիկիկոմորի»<sup>\*</sup> կամ հիկի, որոնք ինքնակամ մնում են մենության մեջ և հրաժարվում են իրականացնել հասարակության սպասելիքները՝ միաժամանակ ապրելով իրենց ծնողների կամ հարազատների հետ, որոնց հետ նրանք չեն ցանկանում շփվել<sup>84</sup>: Հետազոտողներն այս մարդկանց դասակարգում են երկու խմբի՝ «առաջնային հիկիկոմորիներ»՝ երիտասարդներ, որոնք չունեն լուրջ հոգեախտաբանական խախտումներ, և «երկրորդային հիկիկոմորիներ»՝ մարդիկ, որոնք տառապում են մի շարք ծանր հոգեկան խանգարումներով, այդ թվում՝ աֆեկտիվ, տագնապային և օբսեսիվ-կոմպուլսիվ, ինչպես նաև անձի խանգարումներով<sup>85</sup>: Համացանցում տեղեկատվության տարածման հետևանքով հիկիկոմորիների ապ-

\* Ճապոներեն hikikomori՝ մենության մեջ լինել:

<sup>84</sup> St' u Tamaki, S., & Angles, J. T. (2013). *Hikikomori: Adolescence without end*. Minneapolis: University of Minnesota Press:

<sup>85</sup> St' u Suwa, M., & Suzuki, K. (2013). The phenomenon of “Hikikomori” (Social withdrawal) and the socio-cultural situation in japan today. *Journal of psychopathology*, 19, էջ 191-198:

րելակերպի նորաձևությունը սկսում է ընդգրկել տարբեր մարդկանց՝ անկախ իրենց բնակության երկրից:

**III. ԹՎԱՅԻՆ ՍԵՐՆՈՂԻ ՆԵՐԿԱՅԱԳՈՒԳԻՅՆԵՐԻ ԽՈՒՈՒՄՆԵՐԻ ԿԱՄԱՅԻՆ և ՉԱՐԺԱՌԻՅԱՅԻՆ-ԱՍԻՏԱՆՑՄՈՆՔԱՅԻՆ ԱՌԱՆՃՆԱԿԱՏԼՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ:** Հասարակության կիբեռոսոցիալականացման պայմաններում *Z* սերնդի ներկայացուցիչների հետ տեղի են ունենում փոփոխություններ հուզական-կամային և շարժառիթային-պահանջմունքային ոլորտներում, «ես»-ի կերպարի և սեփական անձի նկատմամբ վերաբերմունքի փոխակերպում, սեփական կենսական ուղու արժեքահմաստային էության հասկացման բացակայություն: ԹՎԱՅԻՆ տարածքում իրենց հանրային «ես»-ը ստեղծագործաբար հորինելիս դեռահասներն ու երիտասարդներն առաջնորդվում են անձի իդեալական հատկանիշներով, որոնք ընդգծում են այդ կերպարի հեղինակի անհատականությունը: Վիրտուալ աշխարհը մարդուն թույլ է տալիս ավելի հեշտությամբ ինքնադրսևորվել, ստեղծել իդեալին մոտ կերպար, ինչը պայմանավորված է պաշտպանվածության և անանունության կեղծ զգացողությամբ, ինչի պակասը դիտվում է իրականության մեջ: Այնուամենայնիվ, պետք է նշել, որ երիտասարդները նույնպես անհանգստություն են զգում անձնական տարածության հոգեբանական սահմանների խախտումից, նրանց մեջ առաջանում է տագնապային զգացողություն, խաթարվում է իրենց և իրական կյանքում իրենց գործողությունների համարժեք գնահատումը: Դրա հետևանքը թվային սերնդի ներկայացուցիչների շրջանում սոցիալական և գենդերային կողմնորոշումների լողումն է:

Սոցիալական ցանցերում և ՋԼՄ-ներում երիտասարդ սերնդի շրջանում քարոզվում է արագ հարստանալու և բարձր եկամուտներ ստանալու հնարավորությունը: Եվ այս դիրքորոշումը լիովին կարող է դիտարկվել որպես սեփական ապագայի մտածված, համակարգված պլանավորման այլընտրանք:

Ժամանակակից երիտասարդության կյանքը մեծապես պայմանավորված է հաճույք ստանալու դիրքորոշմամբ: Հարմարավետության, հաճույքի ձգտումը, եսասիրական սպառման կողմնորոշումը որոշում են այսօրվա դեռահասների և ուսանողների դիմագիծը: Երիտասարդ սերնդի շրջանում հեղոնիստական դիրքորոշումների զարգացմանը նպաստում է սպառողական վարքագծի մոդելը, որը պարտադրվում է ՋԼՄ-ների միջոցով:

**IV. ԹՎԱՅԻՆ ՍԵՐՆՈՂԻ ՆԵՐԿԱՅԱԳՈՒԳԻՅՆԵՐԻ ՃԱՆԱՇՈՒՄՆԵՐԻ ԿԱՄԱՅԻՆ և ՉԱՐԺԱՌԻՅԱՅԻՆ-ԱՍԻՏԱՆՑՄՈՆՔԱՅԻՆ ԱՌԱՆՃՆԱԿԱՏԼՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ:** Ժամանակակից երիտասարդների մեկ այլ հատկանիշ է տեսահոլովակային (կլիպային) մտածողությունը (clipthinking)՝ աշխարհի և տեղեկատվության հատուկ ընկալումը պատկերների, վառ, գունեղ հաղորդագրությունների միջոցով: Ընդ որում, տեղեկատվության հոսքը ընկալվում է հատվածաբար, մասնատված. տեսալսողական հատվածների շարքը և որոշակի հաջորդականությամբ դրանց դասավորությունը թույլ չեն տալիս անհատին ներթափանցել ընկալվող երևույթի պատճառահետևանքային կապերի

մեջ, խորհրդածել տեսածի մասին, տրամաբանական եզրակացություններ կատարել, ստեղծել շրջապատող աշխարհի ամբողջական պատկերը և քննադատորեն գնահատել այն: Տեղեկատվության հոսքը նախատեսված է բացառապես առաջարկվող բովանդակության (կոնտենտի) հատվածների հուզական ընկալման համար: Երեխաներն այնքան են վստահում համացանցից ստացվող տեղեկատվությանը, որ, մի կողմից՝ երբեմն չափազանց ինքնավստահ են իրենց հայացքներում, մյուս կողմից՝ չեն նկատում դրանց անհամապատասխանությունն ու անտրամաբանականությունը: Անհատը խոցելի է դառնում արտաքին մանիպուլյատիվ ազդեցության նկատմամբ: Համացանցում գերազանց կողմնորոշվելով, հիշելով այն հասցեները, որտեղ պահվում է իրենց անհրաժեշտ տեղեկատվությունը՝ երիտասարդները հատվածաբար են ընկալում դրա բովանդակությունը: Նրանց՝ տեղեկատվության ընկալման արագությունը մեծանում է, սակայն նրանք չեն կարող բավական երկար ժամանակ կենտրոնացնել ուշադրությունը մեկ առարկայի վրա: Եվ պարզ է դառնում, որ տեսահոլովակային մտածողության առկայությամբ անհնար է տեքստերի խոր հասկացումը, դրանց թաքնված, անուղղակի իմաստների բացահայտումը, դրանց արժեքի (գեղագիտական, գեղարվեստական և այլն) ընկալումը, դրանց՝ ըստ «կենսական ամբողջականության» (դարաշրջանը, մշակույթը հաշվի առնելով) ըմբռնումը:

Տեսահոլովակային գիտակցության առաջացման պատճառ հանդիսացող գործոններից մեկը մարդու կողմից միաժամանակ արվող գործերի քանակի ավելացումն է: Գիտնականները, նկարագրելով թվային միջավայրում մեծացած սերնդի ներկայացուցիչներին, նշում են բազմախնդրայնությունը («multitasking»)<sup>86</sup> և մեդիաբազմախնդրայնությունը («media multitasking»)<sup>87</sup>: Օրինակ՝ տնային առաջադրանքները կատարելիս դեռահասները կարող են զուգահեռաբար շփվել ընկերների հետ մեսենջերներով, լսել երաժշտություն, անել տնային գործեր: Այս վարքը սովորաբար զարմանք է առաջացնում ավագ սերնդի ներկայացուցիչների մեջ: Մինչդեռ թվային սերնդի համար միախնդրայնությունը նշանակում է միապաղաղություն և ձանձրույթ, իսկ բազմախնդրայնությունը՝ ինքնին սովորական համարվող բան: Գիտնականները հաշվարկել են, որ ավագ դպրոցի աշակերտները, նստած համակարգչի առջև, փոխում են գործողությունները և մեկ առցանց ռեսուրսից մյուսը տեղափոխվում մեկ րոպեի ընթացքում երեք անգամ: Կան նաև ուսումնասիրություններ, որոնցում ամրագրվում է, որ Z սերնդի ներկայացուցիչների բազմախնդրայնության հետևանքներն են ցրվածությունը, հիպերակտիվությունը, ուշադրության պակասը, տրամաբանության և տեքստի մեջ խորանալու փո-

<sup>86</sup> Տե՛ս Բասկազովա Ե. Ի., Психологические последствия развития информационных технологий // *Национальный психологический журнал*, 1(7), 2012, էջ 81-87:

<sup>87</sup> Տե՛ս Տոլդատովա Գ. Ս., Թրիֆոնովա Ա. Վ., Медиа многозадачность: Стоит ли беспокоиться // *Дети в информационном обществе*, 28, 2018, էջ 26-37:

խարեն տեսողական խորհրդանշանների նախապատվությունը<sup>88</sup>: Կարող ենք ավելացնել, որ բազմախնդրայնության հետևանքներ են նաև տեղեկատվության մտապահման, մտավոր հաշվարկի, բանավոր և գրավոր խոսքի զարգացման դժվարությունները, իմաստային ընթերցման անբավարար զարգացումը և աղքատիկ բառապաշարը: Մշտական ակտիվությունը, բազմախնդրայնությունը հանգեցնում են հոգնածության և անհանգստության, ինչպես նաև տագնապային վիճակների և ընկճախտի:

Գիտնականները դեռ չգիտեն ինչպես վերաբերվել բազմախնդրայնությանը: Ոմանք ուշադրություն են դարձնում մեդիաբազմախնդրայնության և անձի ճանաչողական գործառույթների փոխկապվածությանը, ինչպիսիք են կենտրոնացումը, ուշադրության փոխանակումը և հիշողության կարողությունը<sup>89</sup>: Մյուսները կարծում են, թե դեռահասների մեդիաբազմախնդրայնությունը կապված է ճանաչողական անբավարար վերահսկողության և իմպուլսիվության բարձր մակարդակի հետ, որոնք ազդում են կատարողական գործառույթների վրա<sup>90</sup>: Այնուամենայնիվ, բազմախնդրայնության և մեդիաբազմախնդրայնության մի շարք բացասական հետևանքներին զուգահեռ, կարելի է առանձնացնել նաև դրական կողմեր. օրինակ՝ անձը ստանում է ավելի մեծ հուզական բավարարվածություն միանգամից մի քանի տեսակի բազմազան գործողություններում զուգահեռ ներգրավվածությունից:

Այսպիսով՝ մեդիաբազմախնդրայնության երևույթը կարելի է սահմանել որպես՝

- 1) մի քանի մուլտիմեդիա հոսքերի միաժամանակյա օգտագործում,
- 2) տեղեկատվության թվային և ավանդական աղբյուրների օգտագործման համակցություն,
- 3) «օֆլայն» և վիրտուալ գործողությունների օգտագործման համադրություն:

Իհարկե, ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիաները բացահայտում են նախկինում անհայտ հնարավորություններ՝ գիտելիքների յուրացման նոր միջոցներ, անհրաժեշտ տեղեկատվության որոնում, մարդկանց հետ շփվելու անվտանգ ձևաչափ, ինչը մեծապես հեշտացնում է մարդու կյանքը և գրավում երիտասարդներին:

Այսպիսով՝ թվային սերնդի արժեքային կողմնորոշիչների տեսական վերլուծությունը և գործնական հետազոտությունը թույլ են տալիս որոշ եզրակացություններ կատարել և ընդգծել ուսումնասիրության հնարավոր հեռանկարները:

<sup>88</sup> Shi'u Rosen, L.D. (2007). *Me, MySpace and I: Parenting the net generation*. NY: Palgrave Macmillan, էջ 104:

<sup>89</sup> Shi'u May, K. E., & Elder A. D. (2018). Efficient, helpful, or distracting? A literature review of media multitasking in relation to academic performance. *International journal of educational technology in higher education, 15(1)*, էջ 2-17:

<sup>90</sup> Shi'u Martin-Perpina, M. M., Poch, F. V., & Cerrato, S. M. (2019). Media multitasking impact in homework, executive function and academic performance in Spanish adolescents. *Psicothema, 31(1)*, էջ 81-87:

Սոցիալական միջավայրը, որտեղ մարդը զարգանում է, պատմական գործընթացները, մշակույթը, պետական համակարգը սահմանում են որոշակի արժեհամակարգ և որոշում սուբյեկտի՝ որպես որոշակի ժամանակի, որոշակի սերնդի ներկայացուցչի կառուցվածքի ձևավորումը: Այսօր տեղի ունեցող գլոբալացման և թվայնացման գործընթացները, անշուշտ, ազդում են երիտասարդ սերնդի անհատականության ձևավորման վրա, փոխակերպում ավագ սերնդի գիտակցությունը: Թվային տեղեկատվական դաշտը մարդկանց պարտադրում է նախկին արդյունաբերական հասարակությանը ոչ բնորոշ ապրելակերպ<sup>91</sup>: Կարելի է ամրագրել, որ թվային տեխնոլոգիաների բուռն զարգացումը մեծապես ազդում է ժամանակակից երեխաների, դեռահասների և երիտասարդների վրա, ովքեր սոցիալական նոր զարգացման իրավիճակում իրենց մարդկային ռեսուրսները՝ ժամանակը, աշխատունակությունը, ակտիվությունը, առողջությունը, ծախսում են այլ իրականությունում ինտեգրվելու համար:

Խիստ մտահոգիչ է, որ հայ երիտասարդները, ինչպես արձանագրեցինք ըստ նրանց պատասխանների, դպրոցը, բուհը չեն դիտարկում որպես արժեքային կողմնորոշիչներ ստեղծող: Այս տվյալը փաստում է կրթական համակարգի ակնհայտ թերությունը: Թեև թվային իրականությունը դեռ ամբողջությամբ մուտք չի գործել գոնե բարոյագիտության դաշտ, սակայն մեր վերլուծած տվյալները փաստում են, որ այդ գործընթացն անխուսափելի է: Ուստի, կրթական համակարգն առանց հապաղելու պետք է պատրաստ լինի այդ մարտահրավերին:

Թվային սերնդի ներկայացուցիչներն այժմ են ընկնում ինքնընկալման յուրահատկություններով՝ հաղորդակցային, ճանաչողական, հուզական-կամային, շարժառիթային-պահանջմունքային տեսանկյուններից: Ժամանակակից սերնդի անձնային և վարքագծային բացահայտված բնորոշ առանձնահատկությունները ցույց են տալիս, որ նրա ներկայացուցիչներից ոմանք գտնվում են իրական հասարակությունից օտարված վիճակում, ունեն շփման դժվարություններ, սուբյեկտիվ կախվածություն են զգում «թվերից», ինչը նեղացնում է հետաքրքրությունների շրջանակը, միջանձնային խոր հարաբերությունների ստեղծման խոչընդոտ է դառնում, առաջացնում է անտարբերություն: Մինևույն ժամանակ, ժամանակակից երիտասարդներն ունեն որոշակի առավելություններ ավագ սերունդների նկատմամբ. նրանք օժտված են ճկուն մտածողությամբ և շարժունակությամբ, կարողանում են աշխատել բազմախնդրայնության և մեղիաբազմախնդրայնության պայմաններում, արագ են ընկալում տեղեկատվությունը, ակնթարթորեն անցնում են մի գործից մյուսին: Այս որակները պետք է համաչափորեն օգտագործվեն կրթական նպատակներով՝ կիրառելով փոխազդեցության նոր ձևեր, զարգացնելով հաղորդակցա-

<sup>91</sup> Տե՛ս Աթոյան Վ., Գլոբալ տեղեկատվական միջավայրի ձևավորման հարցերը և մարտահրավերները // «21-րդ դար», 6, 2013, էջ 78-95:

յին հմտությունները, պլանավորման և քննադատական մտածողության հմտությունները:

Այսպիսով՝ թվայնացումը մարդկանց, հատկապես երիտասարդների արժեքային կողմնորոշիչների ձևավորման ու փոխակերպման գործընթաց է. անհատների արժեքային կողմնորոշիչները թվայնացման ազդեցությամբ ձեռք են բերում հակասական բնույթ: Դառնալով որոշակի վիրտուալ հանրության հետևորդ՝ օգտատերն այս կամ այն չափով ընկնում է դրանում ներկայացված արժեքների ազդեցության տակ, ինչը որոշակիորեն անդրադառնում է նրա արժեքային կողմնորոշիչների վրա: Այդպիսի ազդեցության ենթակա են հատկապես երիտասարդները, քանի որ նրանց արժեքանորմատիվ համակարգը գտնվում է ձևավորման փուլում, ինչը պայմանավորում է դրա անկայունությունը և արտաքին ազդեցությամբ կերպափոխման հնարավորությունը:

Ցանկացած նորարարություն, հատկապես թվային տեխնոլոգիաների ոլորտում, բերում է նոր հնարավորություններ, ինչի շնորհիվ այն սովորաբար ընդունվում է մարդկանց կողմից և զարգանում է: Մյուս կողմից, սակայն, այն պարունակում է հաճախ անկառավարելի վտանգներ, ինչպիսիք են անանու- նությունը, կեղծ ինքնությունը, կեղծ տեղեկատվությունը և այլն:

Ամփոփելով կարող ենք արձանագրել հետևյալը.

- Թվային տարածությունում տեղեկատվության առատությունը և տևական գոյությունը տեխնոլոգիական առաջընթացի դրական կողմերից են: Մյուս կողմից, սակայն, այդ հանգամանքները անհատի նեղ անձնական ոլորտ ներխուժելու, այդ ոլորտում ոտնձգություններ կատարելու լայն հնարավորություններ են տալիս: Արդյունքում՝ անհատի նեղ անձնական կյանքի և գաղտնիքների տարածությունն աստիճանաբար նեղանում է, ինչը մեծացնում է նրա խոցելիության աստիճանը:
- Թվային տարածությունը մեծացնում է մարդկանց ցանցավորման (networking) և փոխազդեցության պահանջումները: Այս երևույթը կարելի է բացատրել իրական կյանքում նրանց փոխազդեցության պակասով, որը փոխհատուցվում է թվային տարածության մեջ:
- Ներկայությունը և ակտիվ գործունեությունը թվային տարածությունում էապես ազդում են ինքնորոշման գործընթացի վրա՝ փոխելով ես-ի վերապրումը: «Ես»-ի հասկացությունը, ըստ սոցիալական ցանկալիության օրենքի, հրամայական է դառնում թվային տարածությունում և ուղղորդում է ինքնության կառուցումը՝ հաճախ հավաստիության հաշվին մեծացնելով ընդունելիության մակարդակը: Այս պահը որոշակիորեն պարադոքսալ է, քանի որ ինքնության հաստատման համար անհրաժեշտ հավաստիությունը ենթարկվում է թվային տարածությունում ցանկալիության օրենքին: «Կատարյալ ես»-ը չի նշանակում անպայման կեղծ «ես»: Սակայն դրա բովանդակությունը կարող



է ունենալ ընտրովի տարրեր՝ տեսանելի դարձնելով դրանք թվային տարածությունում: Մինչդեռ, անցանկալի բովանդակությունը չի հրապարակվում:

- Թվային ինքնությունը, ի տարբերություն իրական (ֆիզիկական աշխարհի) ինքնության, ունի մի շարք առանձնահատկություններ: Այն ձևավորում է ոչ թե մեկ, այլ մի քանի թվային «ես»՝ ինչպես դրական, այնպես էլ բացասական մոդելով: Վերջինս պայմանավորված է սոցիալական ցանցերի, կարելի է ասել, թվային բարոյագիտական կոնտենտով: Ի տարբերության ինքնության դասական սահմանման, որտեղ ինքնության մեջ կա ինչպես ստատիկ, այնպես էլ դինամիկ բաղադրիչ, թվային ինքնությունը գրեթե զերծ է ստատիկից: Այն դինամիկ է և փոխակերպվող:
- Թվային կոնտենտը ստեղծում է ոչ թե համընդհանուր, այլ փոխակերպվող վարքականոններ, որոնք էլ դառնում են արժեքային կողմնորոշիչներ հատկապես ժամանակակից երիտասարդների համար: Ուստի, ակնհայտ է, որ թվային տեխնոլոգիական զարգացումը հնարավոր չէ կանգնեցնել կամ փոխել դրա հունը: Հետևապես՝ կրթության միջոցով միայն հնարավոր է ձևավորել քննադատական մտածողություն և թվային տեխնոլոգիաները ճիշտ կիրառելու հմտություն:

Համացանցի ազդեցությունը թվային դարաշրջանում ահռելի է: Այն չի կարող շրջանցել անգամ այն հասարակությունները, որոնք չունեն տեխնոլոգիական մեծ զարգացում: Հայ հասարակության և հատկապես երիտասարդների շրջանում համացանցը խիստ կարևոր դեր ունի, սակայն արժեքային կողմնորոշիչներ ձևավորելու առումով գերիշխող չէ: Լինելով որոշ իմաստով ավանդական հասարակություն՝ մեզանում կարևոր տեղ ու դեր ունեն ազգային հոգեկերտվածքին բնորոշ արժեքներն ու վարքականոնները: Եթե անգամ ինչ-որ մեկը շեղվում է դրանցից, ոչ թե հասարակության կողմից արժանանում է խրախուսանքի, այլ շատ հաճախ՝ պարսավանքի: Ընտանիքը, ընկերական միջավայրը ձևավորում են այնպիսի արժեքային կողմնորոշիչներ, որոնք դուրս չեն ազգային հոգեկերտվածքից: Մրան զուգահեռ, սակայն, համացանցային խաղերը, սոցիալականները աստիճանաբար ձևավորում են երկրորդ իրականություն, որը վաղ թե ուշ կներխուժի նաև արժեքային կողմնորոշիչներ ձևավորելու դաշտ, երբ ծնողի կարգավիճակում կլինի *Z* սերունդը: Անխոս, համացանցը ձևավորում է արժեքային կողմնորոշիչներ, սակայն դրանք գտվում են բարոյագիտական այն նորմերի համակարգում, որոնք հայ երիտասարդն ուներ ի սկզբանե՝ անկախ համացանցից:

1. Աթոյան, Վ. (2020). COVID-19. հերթական մարտահրավեր, թե՛ նախագուշացում. «Ամբերդ» տեղեկագիր, 1, 95-100:
2. Աթոյան, Վ., Մալքոյան, Ա., & Օհանյան, Ս. (2015). Էկրանային մշակույթը որպես տեղեկատվական հասարակության սոցիոմշակութային բնութագիր. «21-րդ դար», 3, 47-66:
3. Աթոյան, Վ. (2014). Ազգային անվտանգության հիմնահանդիսներ. դասախոսություններ. Եր., «Տստեսագետ», 154 էջ:
4. Աթոյան, Վ. (2019). Մեծ կերպարվողում. թվային ապագայի մարտահրավերները. «Ամբերդ» տեղեկագիր, 1, 50-53:
5. Աթոյան, Վ. (2013). Գլոբալ տեղեկատվական միջավայրի ձևավորման հարցերը և մարտահրավերները. «21-րդ դար», 6, 78-95:
6. Աստուածաշունչ, Մատեան Հին եւ Նոր Կտակարանների, Հրատ.՝ Ս. Էջմիածին, Հայաստանի Աստուածաշնչյան ընկերություն, 2004 (Ավետարանը ըստ Մատթեոսի 7:8):
7. Նժդեհ, Գ., Հալոյան, Վ. // Եր., «Ամարաս», 2006, 706 էջ:
8. Аристотель, *Никомахова этика, Философы Греции* // Изд-во «ЭКСМО-Пресс», М., 1997.
9. Бодрийяр, Ж. (2015). *Симулякры и симуляции*. М.: Изд-й дом «Постум».
10. Гринфилд, А. (2018). *Радикальные технологии: устройство повседневной жизни*. Изд-й дом «Дело» РАНХиГС, М., 424 с.
11. Лекторский, В.А. (2022). Глобальная цифровизация как антропологический вызов. Человек и символы искусственного интеллекта. СПб.
12. Музиль, Р. (2015). *Человек без свойств*. Изд-во «Иностранка», М.
13. Радаев, В.В. (2019). Миллениалы на фоне предшествующих поколений: эмпирический анализ. *Социологические исследования*, 3, с. 15–33.
14. Рассказова, Е.И. (2012). Психологические последствия развития информационных технологий. *Национальный психологический журнал*, 1(7), с. 81-87.
15. Солдатова, Г.У. (2018). Цифровая культура: правила, ответственность и регуляция. *Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей и материалов международной конференции*. Под общ. ред. Р. В. Ершовой. Коломна: ГСГУ, с. 374-379
16. Солдатова, Г.У., & Трифонова, А.В. (2018). Медиамногозадачность: стоит ли беспокоиться. *Дети в информационном обществе*, 28, с. 26-37.
17. Фуко, М. (2007). *Герменевтика субъекта: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1981-1982 учебном году*. М., Изд-во. «Санкт Петербург».
18. Anderson, C. (2008). The end of theory: The data deluge makes the scientific method obsolete. *Wired magazine*, July 16, [http://www.wired.com/science/discoveries/magazine/16-07/pb\\_theory](http://www.wired.com/science/discoveries/magazine/16-07/pb_theory) (accessed 10 August 2023).
19. Arendt, H. (1998). *The Human Condition*. 2nd edn. Chicago, IL: University of Chicago Press.

20. Atoyan, K., Babajanyan, A., & Atoyan, V. (2021). The Modern Challenges of Higher Education Institutions in Armenia. *Asian Journal of Education and Social Sciences*, 22(4), 26–31. <https://doi.org/10.9734/AJESS/2021/v22i430540>
21. Atoyan, V., Ohanyan, S., Movsisyan, N., & Malkjyan, A. (2023). Philosophical Comprehension of the Psychological and Information Influence Technologies in the Modern World. *Messenger of ASUE*, 1(73), 87–98. [https://doi.org/10.52174/1829-0280\\_2023.1-87](https://doi.org/10.52174/1829-0280_2023.1-87)
22. Atoyan, V., Movsisyan, N., Ohanyan, S., & Hovyan, V. (2023). The Impact of Digital Technologies on the Formation of New Identity Models and Value Orientations. *Scholars Bulletin*, 9(8), 92–96. <https://doi.org/10.36348/sb.2023.v09i08.001>
23. Atoyan, V., Hovyan, V., Ohanyan, S., & Movsisyan, N. (2023). The Digital Space as the Environment of Social Self-Determination and Self-Expression. *Journal of Advances in Education and Philosophy*, 7(9), 347–350. <https://doi.org/10.36348/jaep.2023.v07i09.004>
24. Atoyan, V., Ohanyan, S., Movsisyan, N., & Hovyan, V. (2023). Digitalization as a Sociocultural Characteristic of the Globalization Era. *Saudi Journal of Humanities and Social Sciences*, 8(9), 296–299. <https://doi.org/10.36348/sjhss.2023.v08i09.008>
25. Barnes, J. A. (1954). Class and Committees in a Norwegian Island Parish. *Human Relations*, 7(1), 39–58. <https://doi.org/10.1177/001872675400700102>
26. Barnes, J. (Ed.). (1984). *Complete works of Aristotle, volume 1: The revised Oxford translation (Vol. 1)*. Princeton: Princeton University Press.
27. Bartoli, C. (2022). Consumer self-concept and digitalization: what does this mean for brands?. *Italian Journal of Marketing*, 2022(4), 419–437. <https://doi.org/10.1007/s43039-022-00059-8>
28. Belk, R.W. (2013). Extended Self in a Digital World. *Journal of Consumer Research*, 40(3), 477–500. <https://doi.org/10.1086/671052>
29. Biletska, I.O., Paladieva, A.F. Avchinnikova, H.D., & Kazak, Y.Y. (2021). The use of modern technologies by foreign language teachers: developing digital skills. *Linguistics and Culture Review* 5, 16–27.
30. Boon, S., & Sinclair, C. (2009). A world I don't inhabit: disquiet and identity in Second Life and Facebook. *Educational Media International*, 46(2), 99–110. <https://doi.org/10.1080/09523980902933565>
31. Boyd, D. (2002). Faceted id/entity: Managing representation in a digital world (master program thesis, Massachusetts Institute of Technology). Accessed: August 14, 2023. Retrieved from <http://www.danah.org/papers/Thesis.FacetedIdentity.pdf>
32. Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of computer-mediated Communication*, 13(1), 210–230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
33. Byron, T. (2008). Safer children in a digital world: The report of the Byron Review. Accessed: August 14, 2023. Retrived from [http://dera.ioe.ac.uk/7332/7/Final%20Report%20Bookmarked\\_Redacted.pdf](http://dera.ioe.ac.uk/7332/7/Final%20Report%20Bookmarked_Redacted.pdf)
34. Camilleri, M.A., & Camilleri, A.C. (2017). Digital learning resources and ubiquitous technologies in education. *Technology, Knowledge and Learning*, 22(1), 65–82.

35. Camp, J.L. (2004). Digital identity. *IEEE Technology and Society Magazine*, 23(3), 34-41.
36. Castells, M. (2010). *The Information Age: Economy, Society, and Culture*. London: Wiley-Blackwell.
37. Chan, K. T. (2022). Emergence of the 'Digitalized Self' in the Age of Digitalization. *Computers in Human Behavior Reports*, 6, 100191.
38. Davis, J. L., Love, T. P., & Fares, P. (2019). Collective social identity: Synthesizing identity theory and social identity theory using digital data. *Social Psychology Quarterly*, 82(3), 254-273.
39. Deh, D., & Glođović, D. (2018). The construction of identity in digital space. *AM Journal of Art and Media Studies*, 16, 101-111.
40. DeRobertis, E. M. (2006). Deriving a humanistic theory of child development from the works of Carl R. Rogers and Karen Horney. *The Humanistic Psychologist*, 34(2), 177-199.
41. Dudar, V. L., Riznyk, V. V., Kotsur, V. V., Pechenizka, S. S., & Kovtun, O. A. (2021). Use of modern technologies and digital tools in the context of distance and mixed learning. *Linguistics and Culture Review* 5, 733-750.
42. Floridi, L. (2016). *The 4th revolution: how the infosphere is reshaping human reality*. Oxford: Oxford University Press.
43. Ganda, M. (2014). *Social Media and Self: Influences on the Formation of Identity and Understanding of Self through Social Networking Sites*. University Honors thesis, Portland State University, Portland, Oregon, USA.
44. Gnatyshina, E. V., & Salomatov, A. A. (2017). Digitalization and formation of digital culture: social and educational aspects. *Bulletin of the Chelyabinsk State Pedagogical University*, 8, 19-24.
45. Giddens, A. (1990). *The consequences of modernity*. Cambridge: Polity.
46. Habermas, J. (1984). *The Theory of Communicative Action, Volume 1, Reason and the Rationalization of Society*. Boston, MA: Beacon Press.
47. Haddad, W. D., & Draxler, A. (2002). The dynamics of technologies for education. *Technologies for education potentials, parameters, and prospects*, 1, 2-17.
48. Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275-285.
49. Heidegger, M. (1977). *The Question Concerning Technology, and Other Essays*. Transl. W Lovitt. New York: Harper Torchbooks.
50. Holloway, K., Al Masri, R., & Abu. Y. A. (2021). Digital identity and inclusion. In *Digital identity, biometrics and inclusion in humanitarian responses to refugee crises* (pp. 22-28). <http://www.jstor.org/stable/resrep50687.8>
51. Hsu, J. (2007). Innovative technologies for education and learning: Education and knowledge-oriented applications of blogs, wikis, podcasts, and more. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 3(3), 70-89.
52. Hughes, S. G. F., Allbright-Hannah, K., Goodstein, S., Grove, S., Zuckerberg, R., Sladden, C., & Bohnet, B. (2010). Obama and the power of social media and technology. *The European Business Review* (May-June 2010), 16-21.

53. Hui, Y. (2012). What is a digital object?. *Metaphilosophy*, 43(4), 380-395.
54. Ito, M., et al. (2008). *Foreword. Youth, Identity, and Digital Media*. Edited by David Buckingham. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press.
55. Javaid, M., Haleem, A., Vaishya, R., Bahl, S., Suman, R., & Vaish, A. (2020). Industry 4.0 technologies and their applications in fighting COVID-19 pandemic. *Diabetes & Metabolic Syndrome: Clinical Research & Reviews*, 14(4), 419-422.
56. Johnson, J. (2023). Worldwide digital population as of April 2023. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>
57. Keengwe, J., & Bhargava, M. (2014). Mobile learning and integration of mobile technologies in education. *Education and Information Technologies* 19(4), 737-746.
58. Klimanova, L. (2021). The evolution of identity research in CALL: From scripted chatrooms to engaged construction of the digital self. *Language Learning & Technology*, 25(3), 186-204.
59. Kravchenko, S. A. (2019). Digital Risks, Metamorphoses and Centrifugal Tendencies in the Youth Environment. *Sociological Research*, 10, 48-57. <https://doi.org/10.31857/S013216250006186-7>
60. Ledeneva, V.Y. (2022). Transformation of Value Orientations of Student Youth in the Context of Digital Reality. *Bulletin of Udmurt University. Sociology. Political Science. International Relations*, 6(3), 295-304. (In Russian).
61. Lockyer, L., & Patterson, J. (2008, July). Integrating social networking technologies in education: a case study of a formal learning environment. In *2008 eighth IEEE international conference on advanced learning technologies* (pp. 529-533). IEEE.
62. Lyotard, J.-F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester: Manchester University Press.
63. MacKellar, C. (2017). *Cyborg Mind: What Brain-Computer and Mind-Cyberspace Interfaces Mean for Cyberneuroethics*. Berghahn Books.
64. May, K. E., & Elder A. D. (2018). Efficient, helpful, or distracting? A literature review of media multitasking in relation to academic performance. *International journal of educational technology in higher education*, 15(1), 2-17.
65. Martin-Perpina, M.M., Poch, F.V., & Cerrato, S.M. (2019). Media multitasking impact in homework, executive function and academic performance in Spanish adolescents. *Psicothema*, 31(1), 81-87.
66. Melo, N. (16 February, 2023). Incorporating Artificial Intelligence Into The Classroom: An Examination Of Benefits, Challenges, And Best Practices. *eLearning Industry*. Retrieved from <https://elearningindustry.com/incorporating-artificial-intelligence-into-classroom-examination-benefits-challenges-and-best-practices#:~:text=One%20of%20the%20biggest%20challenges,of%20AI%20tools%20and%20applications>
67. Oliver, R. (2005). Ten more years of educational technologies in education: how far have we travelled?. *Australian Educational Computing*, 20(1), 18-23.

68. Pandey, N., & Pal, A. (2020). Impact of Digital Surge during Covid-19 Pandemic: A Viewpoint on Research and Practice. *International Journal of Information Management*, 55, 102171. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102196>
69. Paris, B.J. (1999). Karen Horney's Vision of the Self. *The American Journal of Psychoanalysis*, 59(2), 157–66.
70. Plesa, P. (2014). *Schopenhauer's Psychological Worldview: History, Philosophy and Relevance*. MSc. diss., York University, Toronto, Canada.
71. Reinhold, M. (1971). The Naming of Pygmalion's Animated Statue. *The Classical Journal*, 66(4), 316-319.
72. Rosen, L.D. (2007). *Me, MySpace and I: Parenting the net generation*. NY: Palgrave Macmillan.
73. Russo, F. (2018). Digital technologies, ethical questions, and the need of an informational framework. *Philosophy & Technology*, 31(4), 655-667.
74. Saftich, D. (2010). Anaheim's theory of aesthetics and figures of speech. *Metodički obzori: časopis za odgojno-obrazovnu teoriju i praksu*, 5(10), 65-76.
75. Sarma, A. C., & Girão, J. (2009). Identities in the Future Internet of Things. *Wireless Personal Communications*, 49(3), 353–363.
76. Schnackenberg, H.L. (2013). Tablet technologies and education. *International Journal of Education and Practice*, 1(4), 44–50.
77. Schönberger, M. (2023). ChatGPT in higher education: the good, the bad, and the University. *9th International Conference on Higher Education Advances (HEAd'23)*, Universitat Politècnica de València, València, 331-338. <http://dx.doi.org/10.4995/HEAd23.2023.16174>
78. Schuman, H., & Scott, J. (1989). Generations and Collective Memories. *American Sociological Review*, 54(3), 359–381.
79. Spiro, L. (2012). “This Is Why We Fight”: Defining the Values of the Digital Humanities. In M. K. Gold (Ed.), *Debates in the Digital Humanities* (NED-New edition, pp. 16–35). University of Minnesota Press. <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttv8hq.6>
80. Strauss, W., & Howe, N. (1991). *Generations: The history of America's future, 1584 to 2069*. New York: Quill.
81. Suwa, M., & Suzuki, K. (2013). The phenomenon of “Hikikomori” (Social withdrawal) and the socio-cultural situation in Japan today. *Journal of psychopathology*, 19, 191-198.
82. Tamaki, S., & Angles, J.T. (2013). *Hikikomori: Adolescence without end*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
83. Taylor, C. (1989). *Sources of the self: The making of the modern identity*. Cambridge: Harvard University Press.
84. Terpstra, G.A. (2016). *Self VS. Digital Self*. Graduate Theses and Dissertations. Iowa State University, USA.
85. Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. New York, NY: Morrow.
86. Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. New York: Simon & Schuster.
87. Turkle, S. (1984). *The second self: Computers and the human spirit*. New York: Simon & Schuster.

88. Wang, T., Lund, B.D., Marengo, A, Pagano, A, Mannuru, N.R., Teel, Z.A., & Pange, J. (2023). Exploring the Potential Impact of Artificial Intelligence (AI) on International Students in Higher Education: Generative AI, Chatbots, Analytics, and International Student Success. *Applied Sciences*, 13(11), 6716. <https://doi.org/10.3390/app13116716>
89. Wyatt, S. (2008). Technological determinism is dead; long live technological determinism. *The handbook of science and technology studies*, 3, 165-180.
90. Yordanova, K. (2007). Mobile learning and integration of advanced technologies in education. In: *Proceedings of the 2007 international conference on Computer systems and technologies* (June, 2007), 1–6.
91. Young, N. (2012). *The virtual self: How our digital lives are altering the world around us*. Toronto: McClelland & Stewart.
92. Zhao, S., Grasmuck, S., & Martin, J. (2008). Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships. *Computers in human behavior*, 24(5), 1816-1836.

*Координатор исследовательской группы*

**АТОЯН ВАРДАН**

*доктор политических наук, заведующий  
кафедрой общественных наук*

*Руководитель исследовательской группы*

**ОГАНЯН СОФЬЯ**

*кандидат философских наук, доцент  
кафедры общественных наук*

*Состав исследовательской группы*

**МОВСИСЯН НАНЕ**

*кандидат философских наук, доцент  
кафедры общественных наук*

**ОВЯН ВАГРАМ**

*преподаватель кафедры общественных наук*

**ТАДЕВОСЯН МАРИАМ**

*студентка бакалавриата кафедры  
маркетинга*

**АСАТРЯН ТАТЕВИК**

*студентка бакалавриата кафедры  
маркетинга*

***ЦЕННОСТНЫЕ ОРИЕНТИРЫ СТУДЕНТОВ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ***

DOI: 10.52174/978-9939-61-288-1

Глобализация - неотъемлемая характеристика современного меняющегося мира, направленная на изменение процессов, в ходе которых цифровые технологии активно внедряются во все сферы общественной жизни. Цифровизация как двигатель глобального общественного развития кардинально меняет стереотипы мышления, способы восприятия окружающей действительности, вводит новые правила поведения. Глобальное развитие и повсеместное внедрение цифровых технологий и процессов совпадает с формированием и становлением, в частности, поколения Z (родившихся в XXI веке, с 2003 года).

Цифровая революция получила новый импульс, особенно в годы пандемии COVID-19, заложив основу для начала необратимых процессов, которые во многом способствовали созданию новых моделей идентичности и привнесли новые ценностные ориентиры.

Исследование посвящено социокультурным особенностям цифровой эпохи, которые оказывают большое влияние на формирование морального сознания личности. В



работе анализируются основные тенденции процесса цифровизации, направления развития современного общества, особенности влияния цифровых информационно-коммуникационных технологий на формирование системы ценностей студентов, новых моделей идентичности и ценностных ориентиров. Основной акцент сделан на выявлении особенностей цифрового пространства как новой социальной среды и факторов, влияющих на формирование идентичности человека в этом пространстве. В данном контексте объектом исследования является формирование цифровой идентичности.

**Актуальность исследования обусловлена несколькими ключевыми моментами.**

Очевидно, что современный период виртуальности играет большую роль в формировании новой системы ценностей. Последняя создает поле диалога, где физическое присутствие субъектов не обязательно. Зачастую человеческие эмоции могут быть преобразованы в различные виды образов или анимаций. Вне виртуальности человеку порой сложно выстроить диалог, который должен быть основан на реальном контакте. В этом смысле именно студенты являются объектом виртуального диалога, что имеет большое значение для формирования их системы ценностей.

В контексте вышесказанного необходимо также выделить многочисленные видеогames, развлекательные платформы, социальные сети (TikTok, Facebook, Instagram, ВКонтакте, X и т.д.), которые оказывают большое влияние в плане формирования идеалов и создания образцовой модели поведения. Естественно, развитие технологий – явление необратимое, и изменить направление развития или остаться в стороне от него невозможно. Однако, учитывая направления технологического развития и, соответственно, ценностные трансформации, можно быть более подготовленным к обозримому будущему. В то же время неоспоримы широкие возможности виртуального мира в плане доступа к информации, установления деловых связей и отслеживания тенденций в развивающемся мире.

Доминирующая роль социальных медиа, технологические трансформации, роботизация, виртуальные контакты и виртуальная жизнь в целом делают актуальным следующий важный вопрос: меняются ли парадигмы индивидуальной идентичности в цифровую эпоху, почему не меняются, а также парадигмы конструирования идентичности. В какой степени трансформация парадигм влияет на перестройку ценностных ориентиров и, в конечном итоге, на новую моральную систему, подходящую для цифровой эпохи?

Актуальным становится и другой исследовательский вопрос: каковы ценностные ориентиры армянских студентов в такую цифровую эпоху, когда они в значительной степени подвергаются влиянию других культур и существует множество способов свободного выбора и самореализации? Известно, что цифровая эпоха предоставляет студентам также возможность обучаться в разных университетах мира, в новых «мирах» с точки зрения системы ценностей, что сильно влияет на формирование ценностных ориентиров. Следует также отметить, что доступ к Интернету позволяет студентам знакомиться, а в некоторых случаях и копировать модели поведения, которые кажутся противоречащими национальному менталитету и мышлению. Возможным следствием этого является диссонанс - дисгармония с собственной культурой и системой образования. Подобные вопросы находятся в центре внимания данного исследования, поскольку его актуальность определяется не только с точки зрения восполнения пробелов

в изучении проблемы, но и предложения новых подходов и решений. Актуальность исследования предопределена изучением выявленных проблем и необходимостью проведения научного исследования, направленного на анализ новой системы ценностей, обусловленной цифровой эпохой.

Основными задачами исследования являются:

- Изучить влияние искусственного интеллекта, Интернета и информационных потоков на систему ценностей и поведение современных студентов; выявить влияние цифровых технологий на ценностные ориентации армянских студентов, их формирование и изменение, типичные модели поведения; показать тенденции изменения значимости ценности образования для повышения вовлеченности молодежи в виртуальное общество.
- Изучить влияние цифровых технологий на формирование механизмов индивидуальной идентификации молодежи, проследить влияние информационных технологий с точки зрения морально-психологических изменений, формирования гражданина мира.
- Посредством исследований, проводимых среди студентов, выделить не только трансформацию ценностных ориентаций под влиянием цифровой эпохи, но и рассмотреть их воздействие с точки зрения будущего и моральной философии человека будущего.

Для достижения поставленных целей предлагаются следующие задачи:

- изучить влияние цифровых технологий в современной системе высшего образования;
- выделить особенности цифровой эпохи с точки зрения образования;
- изучить трансформацию системы нравственных ценностей в условиях цифровой эпохи;
- выделить социокультурные особенности формирования новых ценностных ориентаций;
- изучить ценностные ориентиры и особенности социокультурной идентичности современных студентов;
- рассмотреть возможности использования цифровых технологий в образовательном процессе;
- выделить логику и порядок вещей в трансформации нравственных ценностей в современном мире;
- исследовать ценностные, нравственные и психологические предпочтения студентов под влиянием цифровых технологий;
- проанализировать возможные трансформации ценностных ориентиров студентов в будущем;
- изучить влияние цифровых технологий и Интернета на морально-психологический облик учащихся;
- продвигать новые, эффективные методы обучения в соответствии с требованиями цифровой эпохи и новыми ценностными ориентирами студентов.

Методология исследования основана на концепции этапной модели цифровизации, теории информационной эпохи, изучении роли социальных сетей, количественном и качественном анализе. Использовались также методы наблюдения, обобщения, абстрагирования, анализа, сравнения и др. Применение указанных методов основыва-

лось, в частности, на исследовании социальных сетей, а также на наблюдениях, сделанных во время онлайн-занятий с помощью приложения Zoom.

Научно-технический прогресс, в том числе развитие телекоммуникационных технологий в XXI веке, привел к созданию цифрового пространства как новой среды самоидентификации и самовыражения. Оно характеризуется рядом особенностей:

- 1) исчезновение границ между реальным и цифровым миром;
  - 2) обилие информации вплоть до относительной безграничности, а также широкие возможности завести новые знакомства и друзей;
  - 3) широкие возможности самовыражения, что связано с другой особенностью цифрового пространства - возможностью совмещения нескольких идентичностей;
  - 4) доступ к личным данным и информации неограниченного количества людей.
- При этом цифровое пространство порождает ряд проблем, таких как недостаточная защита частной жизни, обнаружение и незаконное использование данных, постоянно хранящихся в цифровом пространстве, особенно в социальных сетях. Одной из проблем цифрового пространства также является манипулирование личными данными людей посредством хакерских атак и установление таким образом контроля над ними.

Поэтому крайне важно проанализировать, какие ценностные изменения претерпело поколение цифровой эпохи и насколько эти изменения отделены от традиционной системы ценностей. Другими словами, что лежит в основе ценностных ориентиров современной молодежи? Для обеспечения объективности и всесторонности исследования нами были выбраны в качестве объекта изучения студенты из разных вузов.

Используя метод опроса, были выявлены ценностные ориентиры студентов в цифровую эпоху. Посредством методов анализа и сравнения выявлена причинно-следственная связь формирования такой системы ценностей.

В рамках изучения влияния цифрового пространства на формирование ценностных ориентиров студентов авторы исследования провели опрос студентов-пользователей социальных сетей в возрасте 17-31 года (2023 год, сентябрь), объем выборки составил 264 человека. Опрос проводился онлайн в Google Forms по стандартизированной анкете среди студентов различных вузов Армении.

Влияние Интернета в цифровую эпоху огромное. Оно не может обойти стороной даже те общества, которые не отличаются высоким уровнем технологического развития. Интернет играет очень важную роль в армянском обществе, особенно среди молодежи, но он не является доминирующим в формировании ценностных ориентиров. Будучи в некотором смысле традиционным обществом, ценности и императивы поведения, характерные для национального менталитета, занимают важное место и играют важную роль. Отклонения от них обществом не поощряется, а часто осуждается. Семья, дружеское окружение формируют ценностные ориентиры, не выходящие за рамки национального менталитета. В то же время интернет-игры, социальные платформы постепенно формируют вторую реальность, которая рано или поздно также вторгнется в формирование ценностных ориентиров, когда поколение Z окажется в статусе родителей. Конечно, Интернет формирует ценностные ориентиры, но они фильтруются через систему моральных норм, которая изначально была у армянской молодежи независимо от Интернета. Настораживает тот факт, что армянская молодежь по зафиксиро-

ванным результатам опроса не считает школу и университет создателями ценностных ориентиров. Эти данные подтверждают очевидную недоработку системы образования. Хотя цифровая реальность еще не полностью «задействована», по крайней мере, в сфере этики, проанализированные нами данные свидетельствуют о неизбежности этого процесса. Поэтому система образования должна быть готова к этому вызову без промедления.

Выявленные личностные и поведенческие характеристики современного поколения показывают, что некоторые его представители отчуждены от реального общества, испытывают трудности в общении, чувствуют субъективную зависимость от «цифры», что сужает круг интересов, препятствует созданию глубоких межличностных отношений, вызывает равнодушие. В то же время современная молодежь имеет определенные преимущества перед старшим поколением, демонстрируя гибкое мышление и мобильность, способность работать в условиях многозадачности и многофункциональности, быстро усваивать информацию, мгновенно переключаться с одной задачи на другую. Эти качества необходимо пропорционально использовать в образовательных целях, применяя новые формы взаимодействия, развивая навыки коммуникации, планирования и критического мышления.

### *Research Team Coordinator*

**VARDAN ATOYAN**

*Doctor of Sciences (Political Science), Head of  
Social Sciences Department*

### *Head of Research Team*

**SOFYA OHANYAN**

*Ph.D. in Philosophy, Associate Professor of  
Social Sciences Department*

### *Members of Research Team*

**NANE MOVSISYAN**

*Ph.D. in Philosophy, Associate Professor of  
Social Sciences Department*

**VAHRAM HOVYAN**

*Lecturer of Social Sciences Department*

**TADEVOSYAN MARIAM**

*BA student of the Department of Marketing*

**TATEVIK ASATRYAN**

*BA student of the Department of Marketing*

## **VALUE ORIENTATIONS OF STUDENTS IN THE DIGITAL AGE**

DOI: 10.52174/978-9939-61-288-1

Globalization is a defining feature of the rapidly evolving modern world, facilitating the incorporation of digital technologies into all aspects of public life. Digitalization, the catalyst for global social advancement, fundamentally alters conventional thought patterns, perceptions of reality, and introduces new behavioral norms. The extensive adoption of digital technologies and processes aligns with the emergence of Generation Z (those born from the late 1990s to 2012), particularly highlighting its role in shaping contemporary society.

The digital revolution gained unprecedented momentum during the COVID-19 pandemic, initiating irreversible changes that significantly influenced the emergence of new identity paradigms and value systems. This study explores the sociocultural dynamics of the digital age and its profound impact on the formation of moral consciousness of an individual. It examines key trends in digitalization, societal evolution, and how digital information and communication technologies affect students' value systems, identity formation, and value orientations. A primary focus is on delineating the characteristics of the digital realm as a novel social environment and identifying factors that influence personal identity development within this context. The formation of digital identity is central to this analysis.

The relevance of this study is underscored by the significant role that the digital realm plays in shaping contemporary value systems. The advent of virtual environments has ushered humans into a new paradigm where dialogues can occur without the need for physical presence, often allowing human emotions to be expressed through images or animations. This shift has profound implications, especially for students who increasingly engage in virtual dialogues, influencing the development of their value systems.

The pervasive influence of video games, entertainment platforms, and social networks like TikTok, Facebook, Instagram, X, and VKontakte is central to forming new ideals and behavioral models. While the trajectory of technological evolution seems irreversible, understanding its direction and the ensuing transformation of values can help us better prepare for the future. The virtual world's capacity for information access, business networking, and trend monitoring is undeniable and represents vast potential.

In light of these transformations, critical questions emerge regarding the impact on individual identity and value systems in the digital age. Are the paradigms of individual identity changing, and if not, why? How do these shifts in identity paradigms influence the restructuring of values and the emergence of a moral system suited for the digital era?

This study is driven by a critical research question: in the digital era, characterized by the pervasive influence of global cultures and abundant opportunities for free choice and self-realization, what are the value orientations of Armenian students? The digital era affords students unprecedented access to education across the globe, exposing them to diverse value systems and potentially shaping their own value orientations significantly. Furthermore, the internet enables students to encounter and sometimes adopt behavioral patterns that might clash with national mentality and values, potentially leading to a dissonance or disharmony with their own culture and educational system.

Such phenomena are at the heart of this investigation. This study's relevance stems not only from its aim to bridge gaps in our understanding of these issues but also from its pursuit of innovative approaches and solutions. By examining how the digital era's expansive realm influences Armenian students' value systems, this research seeks to contribute to the development of a nuanced understanding of cultural and educational dynamics in the context of global digitalization. The imperative to explore these transformations and their implications for value formation underlines the need for focused scientific inquiry into the new value system engendered by the digital age.

The study sets out to achieve the following main objectives:

- **Examine the Impact of Digital Technologies:** investigate how artificial intelligence, the internet, and information flows influence the value system and behavior of modern students. This includes pinpointing the effects of digital technologies on the value orientations of Armenian students, how these values form and evolve, and identifying typical behavioral patterns. The goal is also to assess the role of education value in enhancing young people's participation in virtual societies.
- **Analyze Identity Formation and Influence:** explore the role of digital technologies in shaping mechanisms for the individual identification of youth. This involves tracing the moral and psychological shifts prompted by information technologies and understanding how these shifts contribute to the development of a global citizen perspective.

- **Future Perspectives and Moral Philosophy:** through student surveys and research, uncover not only how the digital era transforms value orientations but also examine these changes in the context of future implications and the moral philosophy of future individuals.

To achieve the outlined objectives, the study proposes the following tasks:

- **Examine Digital Technology's Impact in Higher Education:** assess how digital technologies influence the modern higher education system and identify distinctive characteristics of the digital era in the context of education.
- **Analyze Moral Value Transformation:** investigate the changes in the moral value system brought about by the digital era, focusing on the sociocultural aspects of new value orientation formation.
- **Explore Student Value Orientations and Sociocultural Identity:** study the current value orientations and sociocultural identities of modern students, considering how these are shaped by digital technologies.
- **Utilize Digital Technologies in Education:** Evaluate the potential for integrating digital technologies into the educational process to enhance teaching and learning experiences.
- **Understand the Evolution of Moral Values:** investigate the logic behind the transformation of moral values in the contemporary world, including the moral, psychological, and value preferences of students influenced by digital technologies.
- **Forecast Future Transformations:** analyze potential future changes in students' value orientations as influenced by ongoing digital advancements.
- **Promote Innovative Teaching Methods:** recommend new, effective teaching methodologies that align with the digital era's demands and resonate with the evolving values of students.

The research methodology integrates a comprehensive theoretical framework, including the stage model of digitalization and the theory of the information age, to examine the role of social networks and the impact of digitalization on society. Employing a combination of quantitative and qualitative analyses, the study utilizes methods such as observation, generalization, abstraction, analysis, and comparison. These methods are particularly applied in the examination of social networks and in observations conducted during online classes via Zoom application.

Scientific and technological advancements in the 21st century, especially in telecommunications, have culminated in the emergence of digital space as a novel arena for self-identification and self-expression. This digital space is characterized by several distinctive features:

- **Erosion of Boundaries:** the blurring lines between the real and digital worlds, challenging traditional notions of identity and interaction.
- **Information Abundance:** the vastness of information available, which approaches limitlessness, alongside unprecedented opportunities for making new acquaintances and friendships.
- **Self-Expression Opportunities:** the extensive possibilities for individuals to express themselves, facilitated by the digital space's allowance for the coexistence of multiple identities.

- **Access to Personal Data:** the ease of accessing personal information of countless individuals, which, while beneficial in some respects, introduces significant privacy and security concerns.

Among the challenges posed by the digital space are risks to privacy, the potential for unauthorized data usage, and the manipulation of personal data through hacking. These issues underscore the complexities of digital life and its implications for personal autonomy and security.

In analyzing the shift in value orientations within the generation of the digital age, it is crucial to discern how these changes diverge from traditional value systems. This study sought to understand the foundational values of modern youth by selecting students from various universities as research subjects.

Employing a survey method, we identified the digital age's impact on students' value orientations and used analysis and comparison methods to elucidate the cause-and-effect relationship in the formation of such value systems. A significant survey was conducted in September 2023, involving 264 student users of social networks aged 17-31 years, utilizing a standardized questionnaire on Google Forms across different universities in Armenia.

Our findings reveal the profound influence of the internet in the digital age, an influence that extends even to societies with lower technological development levels. In Armenian society, particularly among the youth, the internet plays a significant role but does not override the traditional value system. Armenia's traditional societal values and behavioral imperatives, deeply rooted in the national mentality, continue to exert significant influence. Deviations from these norms often face societal condemnation, underscoring the strong presence of family and friendship circles in shaping value orientations within the national mentality framework.

However, internet games and social platforms are gradually crafting a secondary reality that, as Generation Z transitions into parenthood, will increasingly influence value orientations. Our survey indicates that Armenian youth filter the value orientations formed by the internet through their pre-existing moral standards, independent of digital influence. Alarmingly, responses suggest that educational institutions are not perceived as significant contributors to value formation, highlighting critical gaps in the education system.

This observation underscores the pressing need for the education system to adapt proactively to digital realities, especially in ethical realms. The inevitable integration of digital influences into value systems necessitates an urgent and thoughtful response from educational policymakers and practitioners to prepare for this evolving challenge.

The characteristics identified in the modern generation reveal a nuanced landscape. On one hand, certain members exhibit a sense of alienation from real society, marked by communication difficulties, a subjective dependence on digital technologies ("digits"), a narrowed range of interests, challenges in forming deep interpersonal relationships, and a general sense of indifference. These findings underscore the potential detriments of a digitally saturated lifestyle on social and emotional well-being.

Conversely, modern youth possess distinct advantages when compared to older generations, showcasing flexible thinking, agility, the ability to multitask effectively, rapid information processing, and seamless task-switching capabilities. These strengths highlight the generation's adaptability and potential for innovation in fast-paced, multifunctional environments.



To leverage these advantageous traits for educational purposes, it is crucial to introduce new forms of interaction within the educational framework. This involves developing curricula and pedagogical strategies that enhance communication, planning, and critical thinking skills, tailored to the intrinsic capabilities of the modern generation. By doing so, educators can address the observed challenges while simultaneously nurturing the generation's inherent strengths, ensuring a more engaging and effective educational experience.

**Հեղազոտրական խմբի համակարգող՝  
ՎԱՐԴԱՆ ԱԹՈՅԱՆ**

քաղաքական գիտությունների դոկտոր

**Հեղազոտրական խմբի ղեկավար՝  
ՍՈՖՅԱ ՕՀԱՆՅԱՆ**

փիլիսոփայական գիտությունների թեկնածու

**Հեղազոտրական խմբի անդամներ՝  
ՆԱՆԵ ՄՈՎՍԻՍՅԱՆ**

փիլիսոփայական գիտությունների թեկնածու

**ՎԱՀՐԱՄ ՀՈՎՅԱՆ**

ՀՊՏՀ հասարակագիտության ամբիոնի դասախոս

**ՏԱԹԵՎԻԿ ԱՍԱՏՐՅԱՆ**

ՀՊՏՀ մարքեթինգի և բիզնեսի կազմակերպման ֆակուլտետի  
4-րդ կուրսի ուսանող

**ՄԱՐԻԱՄ ԹԱԴԵՎՈՍՅԱՆ**

ՀՊՏՀ մարքեթինգի և բիզնեսի կազմակերպման ֆակուլտետի  
4-րդ կուրսի ուսանող

**ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ ԱՐԺԵՔԱՅԻՆ  
ԿՈՂՄՆՈՐՈՇԻՉՆԵՐԸ ԹՎԱՅԻՆ  
ԴԱՐԱՇՐՋԱՆՈՒՄ**

Խմբագիր՝ **Գոհար Հովհաննիսյան**  
Տեխնիկական խմբագիր  
և ձևավորող՝ **Նաիրա Խչկյան**  
Էջաղրումը՝ **Մյուզաննա Բոյաջյանի**

Չափս՝ 70×108<sup>1/16</sup>:  
6 տպ. մամուլ: Պատվեր՝ 951:  
Տրված է տպագրության՝ 10.07.24 թ.:  
Տպաքանակ՝ 100: