

стані готовності до потрібних дій, заряджена енергією спонукання (нехай навіть у латентній формі, на зразок «тліючого вугілля»), а в тому, щоб у певний момент це потрібне проявилось, самоорганізувалося. Також дуже важливо не тільки знати спрямованість дій людини, але й уміти орієнтувати ці дії за певними цілями. У мотивацію дії вносять вклад утворення, різні за своїми властивостями і функціями. В останні роки, ця різниця функціональних і феноменологічних характеристик утворень, що беруть участь у спонуканні до дії, отримала відображення в тенденції до розрізнення стійких (стабільних) і ситуативних мотиваційних утворень. Звернувшись до аналізу мотиваційного аспекту діяльності, дослідники спочатку зосередили свою увагу на більш-менш стійких мотиваційних утвореннях (у літературі вони зазначались спочатку як інстинкти й потяги, пізніше - потреби, мотиви й ін.), що давало можливість пояснити вибірковість поведінки людини і її стабільність при зміні ситуації. А також відповісти на запитання, чому в одній і тій же ситуації різні люди часто діють різним способом. Поряд із цим, виникла необхідність пояснити, яким чином стійкі мотиваційні тенденції справляються особливостями конкретної ситуації, що швидко змінюються. Адже вони обов'язково повинні відповідати цим особливостям. У протилежному випадку, дії людини втратили б усяку ефективність, тому що мотивація виявилася б відірваною від можливостей дії, що надаються поточною ситуацією [3,602с.].

Таким чином, на підставі аналізу змісту мотиваційних процесів ми можемо стверджувати, що його провідними «параметрами порядку» є потреби й цінності. У стані, коли потреба утворюється вперше, немає конкретного точного опису предмета, що здатен її задовольнити. Він ще повинен бути виявлений. Тільки в результаті такого виявлення потреба здобуває свою предметність, а предмет - свою функцію спонукати й спрямовувати діяльність, тобто стає мотивом. Саме потреби лежать в основі мотивації і являються її відправною точкою, визначають, які зусилля прикладе людина, для того, щоб мати благо, що задовольняє її потребу. Поряд з потребами, джерелом, спонукальною силою для здійснення всього мотиваційного процесу являються цінності. Вони, виступаючи в ролі форм припустимого в даній соціальній спільноті вираження основних потреб людини, виконують нормативні функції управління діяльністю. Цінності є тим самим «стрижнем», що пронизують всі етапи мотиваційного процесу, починаючи з моменту виникнення спонукання до постановки цілей.

Література:

Воронкова В.Г. Управління людськими ресурсами: філософські засади. Навчальний посібник. – К.: Професіонал, 2006. – 576 с.; Дорофієнко В.В. Управління персоналом [текст]: навч. вид. у 2-х кн./ В.В.Дорофієнко, Ю.М.Комар, Н.Л.Сапельнікова; за заг. ред. С.Ф.Поважного; ДонДУУ. - Донецьк: СПД Купріянова В.С., 2010, Кн.1 [текст], 2010.- 425с.; Соснін О.В., Воронкова В.Г., Ажажа М.А. Інвестиції в людський розвиток в умовах глобальної трансформації: навчальний посібник / В.Г.Воронкова, М.А.Ажажа. - Львів: «Магнолія 2006», 2011.- 602с.

Заєць В. М.

РОМАНТИЗАЦІЯ НЕГАТИВНОГО ГЕРОЯ ЯК ЕЛЕМЕНТ МЕДІА-НАСИЛЛЯ

Глобалізаційні процеси в сучасному суспільстві характеризуються системністю та охоплюють усі сфери суспільного життя. В умовах глобалізації суттєвих змін зазнав зміст різноманітних соціальних явищ, серед яких особливе місце належить насиллю. Дослідженням проблеми насилля займалися багато науковців ХХ століття, зокрема С. Жижек, П. Аснер, В. Беньямін, Е. Балібар, Р. Жирар, М. Фуко, Н. Луман [4; с.17].

У філософських працях поняття «насилля» трактується, як «використання сили, пов'язане з прямим заподіянням фізичного, психічного чи морального збитку іншій особі або державі чи загрозою такого заподіяння; невинуватиме, несправедливе використання сили для вирішення певних соціальних завдань, що зазвичай призводить до перекручення

поставлених (навіть благородних) цілей і мети; примус, до якого вдаються особа, група, держава для досягнення поставлених цілей» [2; с.114].

В умовах глобалізації медіа-культура здійснює вагомий вплив на формування ідеалів, символів та стереотипів і певною мірою визначає модель поведінки індивіда. Основна проблема полягає в тому, що, на перший погляд, прогресивні технології можуть здійснювати прихований негативний вплив на особистість, її світогляд та поведінку. Так, засоби медіа можуть повністю змінити світогляд індивіда, знищити межу між реальним та віртуальним світом, сформувати агресивну поведінку та викликати звикання на підсвідомому рівні.

Актуальність проблеми зумовила посилення інтересу з боку філософів, психологів, педагогів. Так, починаючи з другої половини ХХ ст. медіа-насилля все частіше стає об'єктом наукових досліджень. Науковці намагаються обґрунтувати причину високої популярності серед населення насильницьких сюжетів, які на підсвідомому рівні викликають своєрідну залежність, породжують агресію та спотворюють уявлення про світ. Осмислення проблеми медіа-насилля як соціального феномену відображене у дослідженнях Б. Потятиника, О. Федорова, В. Лизанчука, О. Білоуса, Д. Брайданта, С. Томпсона, Т. Равчини, С. Недбаєвського, Г. Почепцова, Р. Харріса, С. Солонської, В. Ріверса, Ю. Хаберсаса, Т. Єрохіної та ін. Термін «насилля в медіа» в сучасній комунікативістиці вживається на позначення дедалі зростаючого числа насильницьких сцен (документальних чи зіграних акторами). При цьому особливу увагу науковці акцентують на підсвідомому формуванні агресії та руйнуванні моральних цінностей індивіда засобами телебачення.

Уперше системний аналіз телевізійного насилля здійснив науковець Джордж Гербернер. Проводивши у 1960-х роках програмне дослідження, вчений та його колеги, що займалися вивченням ефекту культивування, закодовували зміст найбільш популярних телепередач. Ці маніпуляції здійснювалися з метою визначення категорій кодування, за допомогою яких оцінювалися характер насилля, кількість актів насилля, типи злочинця та жертви, а також ситуація, у яку вони потрапляли. Потім інформація об'єднувалася заради створення профілю насильства кожної окремої телепередачі. Саме ця техніка аналізу стала одним із основних методів дослідження медіа-насилля. Погодимось з думкою професора Террі Паткіна, який стверджував, що насильство варто розглядати як «індустріальний інгредієнт, що допомагає затримувати глядача біля екрана» [5; с.20].

Феномен сучасного суспільства дійсно створює досить спотворену комунікативно-психологічну конфігурацію, коли медіа-засоби стають основним джерелом отримання інформації. Більшість комп'ютерних ігор, телепередач, фільмів, інтернет-роликів приховано впливають на психіку, формуючи дивні ідеали, які індивід не сприймає як нав'язані. У першу чергу, готовність особистості сприймати та перероблювати інформацію, що руйнує її світогляд, пояснюється нестримним бажанням бачити негатив. Так, у представників українського суспільства психічне напруження та розчарування, викликані надто тривалою політичною та економічною кризою, формують звичку постійно чекати погіршення стану речей. Навіть у добу загального піднесення, причиною якого стали соціально-політичні події 2013 – 2014 рр., велика кількість населення сумнівається в довговічності процвітання демократії. Послабили віру в краще майбутнє і військові події на сході країни. Масове розчарування стало сприятливим ґрунтом для медіа – засобів, які поширюють серед населення агресію та страх.

На підсвідомому рівні люди прагнуть бачити негатив й агресію у фільмах та інтернет – роликах. Так, американський продюсер, актор, сценарист і письменник Стівен Кеннел стверджував, що існує так звана «формула мережі», яка вимагає замість створення непересічних цікавих характерів, певної кількості вбивств та сцен насилля. Саме вони, на думку С. Кеннела, зацікавлюють глядачів та читачів [3].

Однією з основних причин, які викликають посилений інтерес суспільства до насилля, є романтизація негативного героя. В усі часи люди потребували героїв, якими

можна захоплюватися і які можуть стати взірцем для наслідування. Герой сучасних фільмів і телепередач – це егоїст, який не зупиняється ні перед чим. Він хвалиться своїми перемогами та принижує інших. Головні герої бойовиків і фільмів жахів вбивають вдвічі більше людей порівняно з негативними персонажами, але це викликає лише захоплення у глядачів. На нашу думку, споглядаючи віртуальні подвиги інших, індивід компенсує власну нереалізованість та егоїстичні потяги. Однак, не задовольнивши бажання бути надзвичайним, він пробуджує в собі тваринне начало, яке, на думку філософа М. Ганді, є головною причиною страждань [1; с.65]. Таким чином, індивід опиняється в замкнутому колі, адже, задовольнивши свій інтерес до сцен насилля та отримавши бажаний образ героя, він не переживає катарсис, а навпаки, стає більш агресивним.

Тенденційним є наслідування поведінки персонажів фільмів, які постають перед індивідами в якості героїв. Доповнивши враження від перегляду фільму (прочитання книги, прослуховування аудіо-запису тощо) особистими підсвідомими бажаннями, особистість прагне стати аналогічним героєм. Однак, не всі індивіди в змозі чітко розмежовувати позитивні та негативні дії персонажів фільму. Це призводить до втрати індивідом відчуття реальності, і, як наслідок, скоєння злочину. Прикладом такого наслідування героя може стати реальний випадок, що стався 1984 року у Флориді, коли юнак жорстоко вбив батьків та сестру, використовуючи метод героя фільму «Жах на вулиці В'язів». Працюючи зі злочинцем, психологи виявили у його свідомості стирання межі між реальним та віртуальним світом.

Особливою рисою кожної особистості є бажання красивого життя. Однак, далеко не всі члени будь-якого суспільства мають можливість реалізувати свої таланти повною мірою і, як наслідок, комфортно та безтурботно існувати. Зокрема, в Україні переважна більшість населення перебуває за межею бідності і не в змозі задовольнити навіть елементарних життєвих потреб. Суспільна несправедливість та жорстокість породжують у населення бажання проникнути в інший – віртуальний світ, де можна створити власного віртуального двійника, який, житиме так, як захоче реальна людина. Прихована небезпека полягає в тому, що віртуальна реальність, яку У. Еко назвав «гіперреальністю» може психологічно знищити особистість. Інформаційна надреальність, проникаючи у підсвідомість кожного окремого індивіда, починає керувати ним, визначаючи його поведінку та формуючи нові ціннісні орієнтації. Таким чином, сучасні технології знищують критерії реальності: особистість перестає усвідомлювати правильність та неправильність своїх дій. Вона може повністю розчинитися у своєму віртуальному двійникові, починаючи наслідувати його у реальному житті. В окремих випадках, не змінивши свого життя в кращу сторону, індивід починає агресивно ставитися до всіх, хто його оточує, та все довше перебувати у полоні медіа-засобів.

Література:

Ганди М. К. Моя вера в ненасиліе / М. К. Ганди // Вопросы философии. – 1992. – № 3. – С. 65 – 66. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://vivovoco.rsl.ru/VV/PAPERS/ECCE/G_SELF.HTM; Геополітичний словник: навч. посіб. / [кол. авт.: Саух П. Ю., Буткоська Н. Ю., Герасимчук А. А. та ін.]; за заг. ред. проф. П. Ю. Сауха. – К.: «МП Леся», 2010. – 327 с.; Офіційний сайт Стівена Кеннела [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.cannell.com>; Слюсар В. М. Насилля в епоху глобалізації: соціально-філософський аспект // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. – 2010. - №54. – С. 17- 21; Terri Toles Patkin. The Question of Violence in the Construction of Virtual Environments. International Conference on Violence in the Media. N. Y. 1994. 20 p.

Зазуліна В.О.

ФІЛОСОФСЬКІ ПРОБЛЕМИ КОРПОРАТИВНОГО УПРАВЛІННЯ В УМОВАХ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

Протягом останнього двадцятиріччя у світі відбувається процес формування інформаційного суспільства, а тому все більше розвиваються обчислювальні та