

mainly from the Russian media, and both Russian and Belarusian sources traditionally present an unfavourable picture of the West. In terms of European tradition, including academic discourse, Belarusians have not yet emerged as a fully developed nation of the occidental type. The future of the country will be forged by the younger generation, which is predominantly Russian-speaking, apolitical and firmly oriented towards material values. The vast majority of young people do not want to engage in political opposition, not to mention a revolution. They are self-oriented, uninterested in fighting for ideals, national ones included. If they distance themselves from Russia (even though they are immersed in Russian culture), it is for pragmatic reasons. Likewise, turning towards the West stems from mercantile considerations.

Keywords: *Belarusians, «the threefold Russian nation», national identity, political orientations.*

УДК 316.614.034

Н. Е. Сергієнко

СОЦІАЛІЗАЦІЯ В ІНТЕРНЕТ-СЕРЕДОВИЩІ

У даній статті проводиться описовий аналіз основних і найпопулярніших вітчизняних підходів розуміння соціалізації в Інтернет-просторі.

Ключові слова: *соціалізація, Інтернет-середовище, кіберсоціалізація, кіберпростір, віртуальність, третинна соціалізація.*

Постановка проблеми. Сучасне суспільство живе у час високих технологій, які виводять нас на абсолютно новий рівень розвитку. Тепер обмін інформацією, спілкування, побудова відносин, пошук роботи і сама робота, відпочинок, а також соціальний розвиток не просто переходять з реального світу у світ віртуальний, але й тісно пов'язані між собою, що дозволяє нам жити у двох світах одночасно.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. На даний момент специфіка соціалізації і спілкування в Інтернет-середовищі розглядалася в роботах таких дослідників, як Є. П. Белінська, Е. Блохіна, С. В. Бондаренко, І. А. Васильєва, А. Є. Войскунській, Є. І. Горошко, А. Є. Жічкіна, М. Іванов, Л. Ю. Іванов, Т. Келер, А. В. Мінаков, А. В. Мудрик, І. Паравозов, В. А. Плешаков, В. В. Нестеров, М. Ю. Сидорова, Ф. О. Смирнов, Дж. Сулер,

В. Фріндте, Н. І. Чудова, І. Шевченка, К. С. Янг та ін. Комплексне вивчення процесу віртуальної соціалізації в кіберпросторі не проводилося.

Виклад основного матеріалу. Життя сучасної людини вже практично неможливо уявити без ЗМІ і у тому числі без Інтернету, який відкриває нові можливості у багатьох видах діяльності індивіда, таких як навчання, робота, дозвілля.

І. Валлерстайн вважає, що сучасні ЗМІ, своєю діяльністю впливають на суспільство змінюючи його. Також ЗМІ впливають на розвиток інститутів соціалізації. Найпомітнішою на даний момент тенденцією, що характеризує соціалізацію сучасної молоді, є зниження її інтелектуально-освітнього, культурного і морального рівнів. Дана проблема інкультурації підлітків і молодих людей тісно пов'язана із зміною пріоритетів у діяльності ЗМІ та зниженням стандартів масової культури, у зв'язку з чим вчене співтовариство різних країн постійно обговорює питання стимулювання молоді з метою залучення її до високоякісних друкованим та електронним виданням [Wallerstein, 1995, с. 184].

До основних функцій мережі Інтернет відносять – комунікативну, розважальну та пізнавальну. Згідно з М. Кастельсом: «Інтернет – це комунікаційний медіум, який вперше зробив можливим спілкування багатьох людей з багатьма іншими в будь-який момент часу і в глобальному масштабі. Якщо поширення друкованих видань на Заході призвело до створення того, що Маклюен охрестив «галактикою Гутенберга», то ми зараз вступаємо в новий світ комунікацій – галактику Інтернет» [Castells, 2000, с. 18].

Третя функція Інтернету – пізнавальна – реалізується за допомогою спілкування, перегляду новин, читання книг, статей, в цілому інтернет-серфінгу (тобто відвідування різних сайтів). До цієї функції можна віднести процес соціалізації. У наш час вона, крім «класичних», включає в себе «сучасних» агентів, таких як Інтернет.

Поява і широке поширення Інтернету призвела до збільшення обсягу інформації, до насиченості інформаційного середовища, з якою індивід не завжди здатний впоратися. У якості «самозахисту», як відповідна реакція індивіду стало притаманне так зване «Кліпове мислення». При такому виді мислення соціальна реальність перетворюється на сукупність фрагментованих, розрізнених фактів і подій. Для індивіда стає звичайним швидка зміна інформації, незв'язаність її між собою. Більше того, індивід

прагне до отримання все більшого обсягу знань за допомогою «короткометражних» повідомлень, втрачаючи здатність роботи зі складно структурованими текстами або ж текстами великого обсягу. Про подібного роду вплив Інтернету на мислення індивіда пише у своїй статті «Google робить нас дурніший?» Н. Карр: «Останнім часом у мене з'явилося відчуття, що хтось чи щось колупається у моєму мозку, перерозподіляючи нейронні схеми і перепрограмує пам'ять. Мій мозок не вмирає, наскільки я можу судити, але змінюється. Я вже не думаю так, як думав раніше. Особливо це помітно при читанні. Раніше я з легкістю занурювався в книгу або довгу статтю. Мозок захоплювався розповіддю або поворотами дискусії, і я годинами бродив по довгих дорогах прози. Тепер таке рідко трапляється. Після двох-трьох сторінок увага починає розсіюватися, з'являється якась метушливість, я втрачаю зв'язок, починаю шукати, чим би ще зайнятися» [Carr, 2008].

Такий спосіб мислення притаманний індивіду мозаїчної культури, про яку писав А.Моль у своїй роботі «Соціокультурна динаміка» (1967р.): «...знання складаються з розрізнених обривків, пов'язаних простими, чисто випадковими відносинами близькості за часом засвоєння, за співзвучністю або асоціації ідей. Ці обривки не утворюють структури, але вони володіють силою зчеплення, яка не гірше старих логічних зв'язків надає «екрану знань» певну щільність, компактність, не меншу, ніж у «тканеобразного» екрана гуманітарної освіти» [Моль, 2008, с. 45]. На думку автора, саме засоби масової комунікації породили мозаїчну культуру через безпосередній вплив на індивіда величезного потоку інформації, ними переданої. Поява і широке поширення інтернет-технологій лише прискорили процес переходу індивіда до мозаїчній мисленню, зробивши його неминучою реальністю.

Говорячи про соціалізацію щодо соціальної спільноти Інтернет-простору частіше за все розуміють інструментальне знання, яке пов'язане з електронною грамотністю, навичками соціальної навігації у кіберпросторі і т.д. Це дозволяє, не потребує максимуму знань, мати справу з віртуальним середовищем, з технічними і програмними артефактами. Однак, таке розуміння кіберсоціалізації є великою помилкою, бо без елементарних знань про людську комунікацію, без навчання орієнтаціям, які мають функціональне значення для існуючої у кіберпросторі системи взаємних рольових очікувань, актори не зможуть повною мірою скористатися можливостями, які перед ними відкриваються.

Інтернет являє собою оригінальну середу соціокультурного розвитку, яка володіє специфічними характеристиками, що відрізняють Інтернет, як сучасний соціальний інститут, від інших (класичних) соціальних інститутів (сім'я, освіта, виховання, охорону здоров'я, державна влада, релігія тощо), а саме:

- локалізацією в кіберпросторі, що обумовлює інтеграцію всіх інших соціальних інститутів в інтернет-середовищі і детермінує їх вплив на соціалізацію індивідуумів;
- особливими можливостями задоволення/квазізадоволення численних потреб сучасної людини в інтернет-середовищі;
- потенціалом трансформації структури самосвідомості особистості людини в процесі і в результаті опанування і трансляції їм культурних цінностей, норм і правил поведінки в Інтернеті.

Термін «кіберсоціалізація» був введений у науковий обіг російським вченим к.п.н., доцентом В. Плешаковим у 2005 році. Автор розуміє кіберсоціалізацію людини (від англ. Cyber – віртуальний – пов'язаний з комп'ютерними технологіями і особливо з всесвітньої глобальної мережею Інтернет + англ. Socialization – соціалізація) – соціалізацію особистості у кіберпросторі – як процес якісних змін структури самосвідомості особистості, що відбувається під впливом і в результаті використання ним сучасних інформаційних та комп'ютерних технологій у контексті життєдіяльності [Плешаков, 2010, с. 70].

Існують інші префікси, які можна розглядати як альтернативні (і / або доповнюючі) префіксу Cyber-: E-(електронний), I-(інтернет), Virtual-(віртуальний), Net-(мережевий), Info-(інформаційний), які тематично використовуються для ряду термінів. Наприклад, e-mail (електронна пошта, як засіб для кіберкомунікації), електронна книга (альтернатива паперовій книзі, тобто пристрій для читання); інтернет-соціалізація (вид кіберсоціалізації, як соціалізація в Інтернеті); «віртуальні світи» (термін, який часто використовується для позначення кіберпростору комп'ютерних та консольних ігор) і т.п. [Плешаков, 2011, с. 8].

Для В. Плешакова модель кіберсоціалізації особистості в сучасному інформаційному суспільстві являє собою єдність 4-х іпостасей людини:

- об'єкта кіберсоціалізації (вплив кіберпростору на життєдіяльність);
- суб'єкта кіберсоціалізації (задоволення потреб у кіберпросторі);
- жертви кіберсоціалізації (негативні наслідки);

- жертви несприятливих умов кіберсоціалізації (небезпеки кіберпростору та їх джерела) [Плешаков, 2011, с. 11].

Точніше пояснює даний процес соціолог С. Бондаренко, називаючи її соціалізацією у кіберпросторі. Процес «кіберсоціалізації» для нього – це інтеграція користувача у соціокультурне середовище, що проходить за допомогою засвоєння технологій комунікації, інформаційної культури, соціальної навігації, інформаційної грамотності, а також соціальних норм, цінностей і рольових вимог. Індикаторами соціалізації виступають рівні електронної грамотності та інформаційної культури індивіда [Бондаренко, 2005, с. 56].

Отже, перше знайомство особистості з соціальною Інтернет-реальністю здійснюється у процесі первинної соціалізації, та починається з моменту отримання користувачем інформації про існування феномена кіберпростору, сам же момент первинного інформування залежить від соціально-економічних, політичних та інших факторів. Бондаренко розглядає суб'єкт соціалізації з позиції користувача, виділяючи в його первинній соціалізації два етапи: архетипний та інструментально-когнітивний. На архетипному етапі первинної соціалізації суб'єктивна реальність кіберпростору формується в індивіда на основі культурних артефактів: знайомства з публікаціями ЗМІ, рекламними оголошеннями, кінофільмами, книгами, розповідями інших акторів і т.п. [Бондаренко, 2003, с. 5]. Важливо зазначити, що архетипний етап процесу соціалізації з самого початку властивий кіберпростору.

Таким чином, процес соціалізації на зазначеному етапі полягає у конструюванні майбутньої віртуальної ідентичності, а також когнітивній інтеграції особистості з ролями тих чи інших суб'єктів, що діють у кіберпросторі. Саме на цьому етапі користувач спочатку знайомиться з соціальними нормами, що діють у кіберпросторі, а також засвоює базові елементи мережевої етики.

Архетипний етап соціалізації закінчується після підключення користувача до телекомунікаційних мереж і починається інструментально-когнітивний етап. У процесі інструментально-когнітивного етапу соціалізації користувач зустрічається з альтернативними зразками мислення і реальними патернами поведінки [Бондаренко, 2003, с. 5], а також з реконструктивною формою соціальної пам'яті віртуальних мережевих спільнот. Необхідно враховувати, що актору доводиться соціалізуватися одночасно в двох вимірах. Перший з

них – це соціальна спільність кіберпростору. Другий - мережевий соціум, з яким актор взаємодіє в процесі здійснення інтеракцій. При цьому індивід засвоює конкретні рольові орієнтації; вчиться здійснювати соціальну навігацію у кіберпросторі і взаємодіяти як з іншими акторами, так і з контентом; пізнає нормативні моделі соціальних взаємодій; випробовує на собі дію механізмів соціального контролю і т.п.

Таким чином, можна стверджувати, що процес соціалізації акторів в кіберпросторі неперервний. При цьому процес засвоєння індивідом соціального досвіду може розглядатися з точки зору чотирьох основних модусів:

- соціалізація через сприйняття соціальних міфів;
- засвоєння моделей поведінки і правил соціальної навігації;
- засвоєння норм, цінностей і установок конкретного віртуального мережевого співтовариства;
- засвоєння правил здійснення інтеракцій в рамках соціальної системи кіберпростору в цілому [Бондаренко, 2003, с. 7].

По-іншому дивиться на процес кіберсоціалізації Чистяков, для нього важливо проаналізувати вплив на особистість тих процесів, в яких вона бере участь у віртуальному просторі.

Специфіка соціалізації в суспільстві Інтернет-комунікацій складається у все більшій опосередкованості впливу її агентів. Посилення тенденції до гіперрозвитку «опосередкованої соціальності», що виявляється у зростанні ролі різних посередників (насамперед технічного плану) в соціальних процесах, впливає і на процес соціалізації, оскільки вона все більше підпадає під вплив симулятивних утворень, що спотворюють дійсні соціальні зв'язки та відносини. Логіка мережі веде до абстрагування від історії та географії і до підпорядкування логіці несоціального, логіці «індивідуалізованого суспільства», з якою аудиторію Інтернету пов'язують різноманітні коди та цінності, які в кінцевому рахунку включені до цифрового аудіовізуального гіпертексту. «Опосередкована соціальність» відображає заміну універсалізації глобалізацією, виникнення панування мимовільних, стихійних і безладних процесів, зростання невизначеності людського буття.

Виступаючи елементами соціальності, Інтернет і віртуальна реальність, створені за допомогою нових інформаційних технологій, стають потужними агентами вторинної соціалізації людини: соціалізації, яка відноситься не тільки до мережевих спільнот, а й до оффлайнової дійсності - до того

реального суспільства, в якому живе людина. Однак навіть самі «завислі» індивіди «не живуть» усередині Мережі (принаймні, досі), а постійно повертаються в офф-лайнову дійсність: перш за все для підтримки свого фізичного і соціального існування.

Автор вказує, що соціалізація особистості в Інтернет-середовищі здійснюється як взаємовплив двох процесів. Перший – це подібність особистості з тими нормами і правилами поведінки, які вона засвоїла у первинній соціальній реальності (в результаті первинної та вторинної соціалізації), а другий – засвоєння норм, цінностей і установок, як конкретного віртуального співтовариства, так і зразків поведінки, прийнятих у рамках соціальної системи кіберпростору в цілому. Останнє дослідник називає «третинною соціалізацією». І тому, повертаючись у первинну соціальну реальність, особистість вже є продуктом трьох типів соціалізації. Третинна соціалізація – це інтеріоризація норм, цінностей, патернів поведінки, прийнятих у конкретному мережевому співтоваристві, членом якого став даний індивід, або є загальноприйнятими в соціальній спільності кіберпростору в цілому. Третинна соціалізація, призводить до посилення мозаїчності норм, що регулюють поведінку особистості. Відносна системність первинної та вторинної соціалізації первинного соціуму порушується, особистість дезорієнтується, виникає новий тип культурного суб'єкта – продукт третинної соціалізації, яскравіше проявляється у хабітулізації. У втраті орієнтації в причинно-наслідкових зв'язках, у формуванні безвідповідальності, в руйнуванні морального ядра особистості, у втраті критеріїв істинності і хибності, у втраті здатності до критичного мислення [Чистяков, 2006, с. 52].

А. Мудрик розглядає соціалізацію як сукупність чотирьох складових:

- стихійна соціалізація;
- відносно спрямована соціалізація;
- більш-менш свідомі само змінення людини;
- відносно контрольована соціалізація.

Мережа Internet, в контексті глобалізації умов соціалізації, для вченого, представляє собою «модель сукупного духовного і матеріалізованого інформаційного потенціалу суспільства, і в цій своїй якості вона являє собою потужний інформаційний базис для найрізноманітніших видів і напрямків людської діяльності» [Мудрик, 2004, с. 253] – належить до мегафакторів соціалізації, поряд з космосом, планетою, світом; одночасно необхідно

сприймати Internet як частина засобів масової комунікації, тобто як один з мезофактори соціалізації людини.

Українська дослідниця проблем віртуальної культури Є. Прохоренко вважає, що віртуальна соціалізація включає в себе також засвоєння символіки культурних кодів кіберкультури. Віртуальна соціалізація постає як процес освоєння користувачами технологій міжособистісної комунікації, соціальної «навігації» і правил поведінки у кіберпросторі. Учасники мережі засвоюють соціальні норми, цінності та рольові вимоги, які існують як в конкретних мережевих спільнотах, так і в реальному соціумі. На її думку, виникнення віртуальної соціалізації та її трансформації пов'язані зі зміною самої соціальної структури. Суспільство змінюється настільки швидко, що молодь, яка дорослішає, приходить вже не в той звичний світ, до якого її готували в процесі традиційної соціалізації. Трансформація соціальної структури є причиною того, що молоді люди не переймають досвід старших поколінь. Як результат – різноманітні молодіжні спільноти, у тому числі і кіберкомунікаційні, формують кіберкультуру як альтернативну субкультуру, яка більш адекватно відображає нові реалії інформаційного суспільства [Прохоренко, 2007, с. 706-707].

Аналізуючи все вище сказане, ми можемо дати визначення процесу кіберсоціалізації – це процес входження користувача в інформаційне суспільство шляхом адаптації та активного засвоєння ним кіберсоціального досвіду, ролей, норм, цінностей з подальшою їх інтеріоризацією для успішного функціонування у даному суспільстві.

Особливу увагу в процесі кіберсоціалізації людини слід приділяти розвитку вільної особистості, яка здатна робити вибір і нести за нього персональну відповідальність, поважати вибір і вчинки інших людей, вміти протиставляти зовнішньому тиску своє волевиявлення.

Під впливом віртуального світу кіберпростору в індивіда нерідко виникає небезпека відірваності від реального життя, наприклад, у користувача, що знаходиться в комп'ютерній віртуальній реальності, створюється враження, що він безпосередньо бере участь у породжених ним же самим події, більш того, саме він є головним їх учасником. У даній ситуації людина весь час перебуває в «розбіжності» з самою собою, її свідомість проживає досвід, який не має нічого спільного з реальним досвідом. Кіберпростір створює абсолютно нову ситуацію в процесі формування і задоволення численних і різноманітних потреб людини. Кіно, телебачення, Інтернет практично

безмежно розширюють перед кожним глядачем пізнання світу, показують самі різні можливі стандарти і правила життя. В результаті у людини (особливо у дітей та молоді) можуть сформуватися потреби, які абсолютно не співвідносяться з реальними можливостями.

Виходячи з вищеописаного, стає очевидним, що Інтернет являється специфічним фактором соціалізації та є чинником особливого виду соціалізації – кіберсоціалізації – і має унікальний соціально-педагогічний потенціал, який характеризується такими особливостями соціалізуючого інтернет-середовища, як: доступність, мобільність і оперативність, відносна безпека і анонімність, свобода самовираження, які здатні активно впливати як на позитивні, так і на негативні риси в процесі соціалізації.

Варто відзначити, що процес формування з офф-лайн людини – кіберсоціальної особистості, безумовно, значно змінюється у порівнянні з традиційною соціалізацією, через специфіку існування віртуального середовища. Це, перш за все, – майже повна самотійність у виборі шляхів розвитку та дотримання цього шляху.

Темпи розвитку кіберпростору у XXI столітті високі і продовжують динамічно зростати як за рахунок зростання обсягів інформації у світі, поширення мобільних технологій, так і за рахунок збільшення кількості користувачів комп'ютерів і мережею Інтернет. Останній за минуле десятиліття став не тільки надзвичайно масштабним сектором кіберпростору, а й зручним середовищем, засобом задоволення численних та різноманітних потреб сучасної людини.

Підсумовуючи, можна сміливо зазначити, що кіберсоціалізація людини, з одного боку, є інноваційним феноменом, з іншого боку, вже давно стала фактичною реальністю нашого світу, невід'ємною частиною соціалізації сучасної особистості, а також двигуном науково-технічного, економічного і соціального прогресу людського суспільства. Говорячи про Інтернет-соціалізації, необхідно зробити акцент на тому, що саме по собі інтернет-середовище стає новим рівнем соціально-мережевої взаємодії сучасних людей практично різного віку, принаймні, від підлітків до літніх людей в процесі їх кіберсоціалізації.

Однак, особливість сучасної ситуації у галузі інформаційно-комунікаційної інфраструктури кіберпростору полягає у тому, що зміни в даній індустрії настільки стрімкі і мають таку загально масштабну дію, що сьогоднішні інноваційні досягнення у цій сфері стають завтра, як кажуть,

вже «вчорашнім днем» відповідно до чого, необхідно одночасно вивчати дані процеси і прогнозувати тенденції їх розвитку як на емпіричному, так і на теоретичному рівнях.

У новому тисячолітті сучасні інформаційно-комунікаційні, комп'ютерні та цифрові технології надають колосальні можливості для скорочення розриву між рівнями соціально-економічного розвитку різних країн. Сучасні технології дозволяють здійснювати обмін знаннями та досвідом, вони здатні активізувати діалог між культурами.

Д ж е р е л а

Моль А. Социодинамика культуры; пер. с фр. / Предисл. Б.В. Бирюкова. Изд. 3-е. – Москва : Издательство ЛКИ, 2008.

Плешаков В.А. Киберсоциализация и православие: к постановке проблемы духовно-нравственного развития и воспитания российских школьников и студенческой молодежи // Вестник ПСТГУ. Серия IV. Педагогика. Психология. – Москва : ПСТГУ, 2010 – № 2 (17).

Плешаков В.А. Киберсоциализация человека в современном информационном обществе // Научно-образовательный материал. – Москва : МПГУ, 2011.

Бондаренко С.В. Социальная структура Виртуальный сетевых сообществ : Дис. ... д-ра социол. наук : 22.00.04. – Москва : РГБ, 2005.

Бондаренко С.В. Модель социализации пользователей в киберпространстве // Технологии информационного общества - Интернет и современное общество: труды VI Всероссийской объединенной конференции. Санкт-Петербург, 3-6 ноября 2003 г. – Санкт-Петербург : Издательство Филологического факультета СПбГУ, 2003.

Чистяков А.В. Социализация личности в обществе Интернет-коммуникаций (социокультурный анализ) : автореф. дис. на соиск. учен. степ.д.соц.н., спец: 22.00.06 – Ростов-на-Дону : 2006.

Мудрик А.В. Социализация человека. – Москва : Издательский центр «Академия», 2004.

Прохоренко Е.Я. Субкультура молодежных сообществ - как способ социализации // Вестник Одесского национального университета. Выпуск «Социология, политология». – Одесса : 2007.

Wallerstein I. After Liberalism // The New Press, 1995.

Castells M. The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society, and Culture // Wiley-Blackwell; 2nd Edition with a New Preface edition, 2009.

Carr N. Is Google Making Us Stupid? // The Atlantic. – 2008 [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-usstupid/6868/>.

N. Sergiienko. Socialization in the Internet-environment.

This article is a descriptive analysis of the main and most popular national approaches to understanding the socialization in the internet environment.

Keywords: socialization, internet environment, cyber socialization, cyberspace, virtuality, tertiary socialization.

УДК 001.89:004.5

Л. В. Савенкова

ПЕРСОНАЛЬНИЙ САЙТ ВЧЕНОГО ЯК ЕЛЕМЕНТ ІНФРАСТРУКТУРИ НАУКОВО-ІНФОРМАЦІЙНОГО ПРОСТОРУ

Стаття присвячена питанням веб-представництва вченого у науково-інформаційному просторі. На прикладі конкретного персонального сайту поелементно розглядається важливість професійного підходу до організації і підтримки такого інформаційного ресурсу. Підкреслюється значення повноти та актуальності інформаційних матеріалів, що представляються на сайті, подаються конкретні поради щодо роботи із сайтом.

Ключові слова: персональний сайт, інформаційні ресурси, наукова діяльність, веб-представництво вченого.

Постановка проблеми. Розвиток Інтернет, соціальних мереж, технологій Web-2.0* дав поштовх широкому розповсюдженню професійних і наукових мереж. Інтернет є потужним інструментом для об'єднання людей зі схожими інтересами або спільними поглядами. Представлення інформації про наукові спільноти, спілкування науковців у всесвітній мережі стає невід'ємною складовою сучасної наукової діяльності. Стрімкими темпами зростає і кількість електронних ресурсів, що містять біографічну інформацію, яка стосується конкретних особистостей. Формування електронних біографічних ресурсів відбувається шляхом створення цілого сектору цифрових колекцій даного спрямування.

У практиці електронні колекції, за аналогією із традиційними довідковими ресурсами, які містять біографічні та бібліографічні дані про конкретну особистість, отримали термін «персоналія». Такого роду колекції можуть бути розділом якогось ресурсу (порталу, сайту організації, бази даних) або ж