

Татьянчиков А.О., кандидат психологічних наук, доцент, доцент кафедри психології Національного університету «Одеська юридична академія»

КІБЕРСОЦІЛІЗАЦІЯ ОСОБИСТОСТІ В УМОВАХ ЗМІШАНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Стрімкий розвиток комп'ютерних та інтернет-технологій поклали початок принципово новому світу – віртуальному простору (кіберпростору), який існує «всередині» комп'ютерних мереж. Для сучасних людей, особливо представників молодого покоління, цей світ став природним середовищем існування та розвитку, під впливом якого формується їх особистість. Соціалізація особистості, як основний процес інтеграції індивіда в соціальну систему, адаптації до неї та особистісної індивідуалізації стає залежним від досвіду, якого особистість набуває під час взаємодії з кіберпростором.

З кіберпростором сьогодні так чи інакше пов'язані такі сфери життя як навчання, дозвілля, професійна діяльність, міжособистісне спілкування. Сама межа між віртуальним та реальним середовищем стає дедалі відносною. Життєдіяльність сучасної людини протікає паралельно в обох просторах, які постійно перетинаються. Тому стає практично неможливо говорити про особистість окремо в реальному або окремо у віртуальному просторі. Найбільшої актуальності набуває дослідження особистості в змішаній реальності – на перетині реального та віртуального світів.

У сучасному світі соціалізація людини проходить в умовах глобальної та всепоглинаючої цифровізації. Така трансформація процесу соціалізації визначається сучасною наукою як кіберсоціалізація особистості. Даний термін доречно застосовувати до так званого цифрового покоління, яке має свої певні відмінні характеристики.

До цифрового покоління належать люди, які більшу частину свого життя взаємодіють з цифровими інформаційно-комунікаційними технологіями, які звикли отримувати інформацію через цифрові канали. Цифровому поколінню протиставляється аналогове покоління – люди, які народились до цифрової

революції. Найбільш молоді представники аналогового покоління названі «цифровими іммігрантами», а найстарші представники цифрового покоління – «цифровими аборигенами». Умовним початком цифрової революції та зміни поколінь вважається перша половина 80-х років XX століття.

Якщо взяти за основу класифікацію поколінь Хоува-Штрауса (1991), то до цифрового покоління належать покоління «Y» або міленіалів (1983 – 2000 рр.н.), «Z» або зумерів (2001 – 2010 рр.н.) та покоління «Альфа» (2011-... рр.н.). На сьогодні саме цифрове покоління стає найбільш впливовим та домінуючим в суспільстві. В Україні до цифрового покоління сьогодні відноситься 47,3% населення (на основі даних Держстату станом на 2021 рік).

Найстарші представники покоління зумерів народились в часи початку стрімкого поширення в нашій країні персональних комп'ютерів та Інтернету серед домашніх користувачів. Проте більшість з них познайомились з цифровим світом в молодшому шкільному або підлітковому віці одночасно зі зростанням популярності комп'ютерних ігор (в тому числі мережевих) та перших соціальних мереж (перша російськомовна соціальна мережа з'явилась у 2006 році). Та все ж таки до цього моменту в них була можливість сформувати свої цінності та особистісні межі без тісної взаємодії з кіберпростором.

Дітям «альфа» Інтернет та смартфон доступні практично від самого народження та є продовженням їх власної реальності, в них набагато сильніше ніж у зумерів розмиті межі онлайн та офлайн, а публікація особистого контенту в соціальних мережах є нормою.

Хоча процес соціалізації й відбувається на протязі всього життя особистості, проходячи низку важливих стадій, та все ж таки найбільшої актуальності проблема кіберсоціалізації на сьогодні набуває серед представників цих двох поколінь.

У сучасній науці існує два основних підходи до визначення феномену кіберсоціалізації особистості.

Згідно першого підходу кіберсоціалізація розглядається як сукупність феноменів, пов'язаних з залученням людини до культури електронної

комунікації, а також засвоєнням норм, цінностей та правил, що визначають специфіку спілкування та взаємодії в кіберпросторі [4; 5]. Тобто кіберсоціалізація зводиться до процесу входження людини до кіберспільноти, прийняття норм, цінностей та правил поведінки в ній. У даному випадку, вектори кіберсоціалізації та традиційної класичної соціалізації можуть розходитися – людина може бути успішно соціалізована в реальному світі та несоціалізована у віртуальному або навпаки.

Другий підхід, започаткований В.А. Плешаковим, визначає кіберсоціалізацію як процес якісних змін структури самосвідомості особистості та мотиваційно-потребової сфери під впливом інформаційно-комунікаційних технологій [3]. Таке визначення дає можливість розуміти кіберсоціалізацію як процес соціалізації представників цифрового покоління в умовах змішаної реальності.

Близьке визначення цьому процесу надає Г.У. Солдатова, яка використовує термін «цифрова соціалізація». Згідно її точки зору цифрова соціалізація – опосередкований всіма доступними інформаційно-комунікаційними технологіями процес оволодіння та присвоєння людиною соціального досвіду, який набувається в онлайн контекстах, відтворення цього досвіду в змішаній офлайн\онлайн реальності та формує її цифрову особистість як частину реальної особистості. Цифрова особистість як частина реальної особистості [1].

Соціалізація особистості, як основний процес інтеграції індивіда в соціальну систему, адаптації до неї та особистісної індивідуалізації стає залежним від досвіду, якого особистість набуває під час взаємодії з кіберпростором. Кіберпростір повноцінно та різнобічно активізує всі відомі науці механізми соціалізації: адаптацію, ідентифікацію, диференціацію, акультурацію, комунікацію тощо.

Кіберсоціалізацію можна розглядати як у позитивному так і в негативному контексті.

Під позитивною кіберсоціалізацією розуміється сукупність процесів

безпечного освоєння користувачем кіберпростору, повноцінного використання його переваг та перенесення корисного досвіду, отриманого у віртуальному середовищі на розв'язування важливих задач у реальній дійсності [2].

Цифрові технології надають молоді необмежені можливості для навчання, створення та розповсюдження власного контенту, реалізації творчих проєктів, дозволяють стати рівноправними суб'єктами в комунікації між поколіннями, активними творцями інформаційного простору, виражати власну думку та заявляти про свої інтереси. Інтернет відкриває доступ до надзвичайно корисного контенту: онлайн-бібліотеки, фільмотеки, віртуальні вистави, музеї, галереї концертні зали, тематичні парки тощо.

Завдяки позитивній кіберсоціалізації повноцінно реалізується традиційна соціалізація. Молоді люди успішно здійснюють комунікацію, швидше та ефективніше засвоюють культуру, цінності, норми та правила поведінки, прийняті в певному суспільстві, стають його повноцінними членами.

У той же час, негативна кіберсоціалізація характеризується високим рівнем занурення людини у віртуальні комунікації разом з низькою здатністю до саморегуляції при використуванні інтернет-ресурсів, наявністю девіантних патернів при спілкуванні в інтернет-середовищі та високою вразливістю до агресивного віртуального світу. Інтернет містить величезний об'єм некорисної, низькоякісної інформації маніпулятивного та деструктивного характеру, що може негативно вплинути на формування особистості, сприяти формуванню хибних цінностей, залучанню її до девіантної поведінки.

Спілкуючись в онлайн середовищі, молоді люди починають засвоювати норми, які прийняті в цифровій спільноті з її часто розмитими правилами та межами, які не мають міцної соціокультурної бази та традицій.

Як відомо, основними первинними інститутами традиційної соціалізації є сім'я, заклади освіти, колективи друзів однолітків, професійні колективи тощо. У процесі кіберсоціалізації може порушуватись традиційна послідовність інститутів соціалізації, замінюватись значущі агенти соціалізації.

Як зазначає Г.У. Солдатова, в процесі кіберсоціалізації за зону найближчого розвитку конкурують не тільки значущі дорослі, а й онлайн-середовище. Внаслідок чого значно знижується можливість конструювання дитинства дорослими [1].

Отже, кіберсоціалізація сьогодні стає особливим видом традиційної соціалізації та передбачає набуття соціального досвіду представниками найбільш молодого покоління в умовах життя у змішаній реальності та взаємодії з нею. Кіберсоціалізація може проходити стихійно, а може бути контрольованою. Тому основним завданням сучасних наукових досліджень в даній області є, перш за все, виділення методів супроводження цього процесу, пошук ефективних інструментів його безпечного протікання.

Список використаних джерел:

1. Солдатова Г.У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире. *Социальная психология и общество*. 2018. Т. 9. № 3. С. 71 – 80.
2. Мальцева О.І. Кіберсоціалізація як особливий вид соціалізації особистості. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка*. № 2 (333), Ч. II, 2020. С. 190 – 199.
3. Плешаков В. А. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'а до Homo Cyberus'а. Москва: Прометей, 2012. 121с.
4. Chitosca M.I. The Internet as a socializing agent of the “M Generation”. *Journal of Social Informatics*. 2006. Vol. 5 (June). P. 3—21.
5. Delaney T., Madigan T. Friendship and Happiness: And the Connection Between the Two. Jefferson, North Carolina, USA: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2017. 296 p.