

УДК 316.772.5

Романенко С. В.

канд. социол. наук, доц. каф. социологии ФМОПС

ОНУ имени И. И. Мечникова

к. 40, Французский бул., 24/26, г. Одесса, 65058, Украина

тел.: 0482–68–60–92

e-mail: romanenco@te.net.ua

ORCID 0000–0002–7406–9137

DOI: [http://dx.doi.org/10.18524/2304–1439.2018.1\(30\).144573](http://dx.doi.org/10.18524/2304–1439.2018.1(30).144573)

**СОЦИАЛИЗАЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ В ВИРТУАЛЬНОМ
ПРОСТРАНСТВЕ**

Сегодня можно говорить о формировании новой среды социального взаимодействия, которую именуют виртуальным пространством. Статья посвящена изучению места, занимаемого виртуальным пространством в жизни современной молодежи и подростков, а также тому, как вписываются новые формы социальной интеракции в классические концепции социализации личности. В статье использованы материалы репрезентативных исследований, проведенных в г. Одессе среди старшеклассников, которые раскрывают степень, форму и динамику проникновения подростков в виртуальную среду взаимодействия. На их основе автор делает выводы о том, что виртуальное пространство становится новой средой социализации личности на всех ее стадиях и уровнях.

Ключевые слова: виртуальное пространство, социализация.

Социализация как процесс становления и развития личности, усвоения ею социальных ролей, превращающий индивида в члена современного общества, всегда был в центре внимания социологов. Быстро изменяющаяся, «текучая», в терминологии З. Баумана [1], современность, тесно связанная с изменениями представлений о пространстве и времени, заставила специалистов в области социальных наук более пристально взглянуть на этот, казалось бы, достаточно изученный процесс и рассмотреть грани, вырисовывающиеся в контексте изменения и расширения пространства.

Степень заинтересованности наших коллег философов, педагогов и психологов в рассмотрении данной проблемы достаточно высока. Киберсоциализация, интернет-социализация, социализация пользователей в киберпространстве, компьютерная социализация личности и т. д. — чрезвычайно часто упоминаемые названия на страницах периодических изданий по социальным наукам. В целом сложившиеся подходы к рассмотрению данного феномена можно разделить на два направления [2; 3]. С одной стороны, это усвоение новых социальных ролей в новой технологичной коммуникативной среде. В одной из первых работ, в которой достаточно последовательно была рассмотрена модель социализации в киберпространстве, предлагалось обособить этот процесс как «усвоение пользователями технологий межличностной коммуникации, социальной навигации и правил по-

ведения в компьютерных сетях, а также социальных норм, ценностей и ролевых требований, существующих как в конкретных виртуальных сетевых сообществах, так и в социальной общности киберпространства в целом» [2]. Автором были выделены этапы подобной социализации как непрерывного процесса, начинающегося с первичной социализации, состоящей из архетипического этапа и инструментально-когнитивного, заканчивая ресоциализацией, то есть постоянным освоением меняющихся правил и норм при переходе от одного сервиса к другому. С другой стороны, можно предложить ресурс, в котором анализируются и обобщаются попытки выделить понятие «киберсоциализации» и описать как «процесс социализации личности под влиянием и в результате использования человеком современных информационно-коммуникационных и компьютерных технологий в контексте жизнедеятельности», учесть особенности этого процесса и выделить риски, связанные с ними [3].

С нашей точки зрения, такие инновационные дифференцированные подходы в рамках социологической науки являются излишними, поскольку сам процесс социализации, его механизмы, этапы и способы изучения остаются теми же, просто в него включаются новые агенты, активно трансформируются социальные институты, влияющие на процесс социализации. Причем большинство этих модификаций могут быть связаны с пространственными изменениями.

Традиционное представление о пространстве, тесно связанное в обыденности с понятием места и позволяющее ответить на вопрос «где?», в эпоху Интернета обретает новые смыслы, поскольку компьютерное обеспечение и сервисы глобальной компьютерной сети открыли для пользователей большое количество новых площадок для социального взаимодействия. Следовательно, можно предположить, что виртуальное пространство на порядок расширило среду социализации, внесло коррективы и дополнения в механизмы этого процесса.

В связи с этим *целью* данной статьи является изучение процесса социализации в контексте расширения пространства. Мы предлагаем рассмотреть: насколько тесно современная молодежь и подростки вовлечены в виртуальное взаимодействие; каковы отличительные черты виртуального пространства как среды всех типов и этапов социализации; каковы особенности этого обновленного процесса; какие статусы, роли и связанные с ними правила и нормы осваиваются современными юношами и девушками в нем. Конкретные *задачи* сводятся: 1) к описанию того, что понимается под виртуальным пространством как новой средой социализации; 2) к ревизии традиционных концепций социализации с точки зрения пригодности в изучении киберсоциализации; 3) к анализу результатов мониторингового изучения старшеклассников города Одессы.

Понятие виртуального пространства сегодня достаточно широко используется в повседневности на уровне как обыденного употребления, так и научного осмысления. Виртуальное пространство зачастую отождествляется с киберпространством — частью физического пространства, которое объединяет компьютерную технику, средства связи, программное обеспече-

ние, и которое характеризуется циркулирующим потоком оцифрованных данных. Однако такое представление замыкает нас в рамках информатики, ограничивает возможности анализа воздействия виртуального пространства на индивида и общество.

Широко распространено также представление о виртуальном пространстве как об эфемерном, вымышленном пространстве воображения, существование которого максимально субъективно, а, следовательно, его воздействие на социум ограничено возможностями индивида воплотить плоды своей фантазии в реальность.

Иногда под виртуальным пространством понимают виртуальную реальность, что также не может быть принято, поскольку «реальность» \neq «пространству» даже виртуальному; либо пространства, возникающие при помощи средств виртуальной реальности, к которым относят специальные устройства, подключаемые к компьютеру и позволяющие визуализировать программные компоненты и даже сделать их осязаемыми.

С нашей точки зрения, виртуальное пространство сегодня перестало быть метафорой [4], и мы предлагаем понимать под ним конгломерат, образованный пересечением киберпространства с пространством воображения, продолжающий постоянно расширяться и объединяющий в себе все большее количество как физических вещей и явлений, так и воображаемых. Расширение виртуального пространства происходит за счет процессов материализации-дематериализации. Например, сегодня весьма распространены, с одной стороны, электронные деньги, магазины, а с другой, воображаемые миры книг, материализованные в виде компьютерных игр, облачные сервисы и т. д. Виртуальное пространство посредством средств компьютерной техники настолько глубоко проникло в нашу повседневную жизнь, что мы зачастую не задумываемся над виртуальной природой многих привычных вещей, явлений и процессов. Эти виртуальные объекты оставляют совершенно реальные следы в нашей повседневной жизни, влияют на поведение людей, принятие решений во всех сферах жизнедеятельности общества, а значит активно включаются в процессы социализации/ресоциализации индивидов.

Классическая социология аксиоматически базировалась на физической закреплённости индивида в трехмерном пространстве и системе измерения времени, которая позволяла более или менее однозначно определить социальное окружение личности и факторы, влияющие на ее социализацию. Место играло существенную роль, поскольку оно определяло систему взаимодействий человека с окружающим миром. Другими словами, понять «как себя вести?», «каким правилам и нормам следовать?» гораздо легче, однозначно определив «где ты?». Благодаря виртуальному пространству, не меняя физического месторасположения, личность может приобретать социальный опыт, включаясь в гораздо большее количество социальных контактов, попадая в совершенно другое окружение и даже изменяя собственные биологические характеристики. Следовательно, виртуальное пространство может достаточно активно проникать в процесс социализации индивида. Социологи уделяют особое внимание механизмам социализации,

которая осуществляется в результате усвоения индивидами культуры современного им общества. В этом смысле миновать сегодня взаимодействия с виртуальным пространством как самым впечатляющим артефактом наступившего тысячелетия невозможно.

По мнению представителя интеракционистов Ч. Кули [5], социализация осуществляется через простые формы интимного взаимодействия в первичных группах и представляет собой универсальный набор социальных чувств, установок, моральных норм, определяющих структуру человеческой деятельности. Социальная реальность, в которой существует человек и которая влияет на его поведение, развивается через контакты с сознанием других людей, через общение, взаимодействие. Особое значение Кули приписывал универсальным первичным группам: семье; детской игровой группе; соседской общине. Сегодня можно констатировать, что виртуальное пространство в тех или иных его проявлениях все чаще берет на себя функции первичной группы, которая становится «колыбелью социализации» и остается ею в дальнейшем. Причем в случае ослабления семейных связей между родителями и детьми такая социализация может приобрести неконтролируемый и неуправляемый характер [6]. Рассматривая процесс социализации как перманентный, сопровождающий всю жизнь человека, следует отметить, что чем старше становится индивид, тем во все большее количество виртуальных контактов он включается. Взаимодействие с виртуальным пространством (виртуальными друзьями либо просто с информацией) оказывает существенное влияние на контактеров, меняет их представление о себе, о других и способно существенно влиять на реальное поведение.

Социальная природа, по мнению Кули, не может ограничиваться лишь индивидуальным общением, — она группового происхождения, что делает процесс освоения норм более эффективным. Сегодня можно наблюдать несколько направлений организации виртуальных социальных групп, сетевых сообществ, таких как флешмоб, различные группы по интересам в социальных сетях, месенджерах, видеохостингах, которые ускоряют организационную социализацию, способны влиять на гендерную социализацию и т. д.

Если обратить внимание на социальные институты, непосредственно участвующие в процессе социализации, то все они существенно трансформируются под воздействием виртуального пространства. Этот процесс в научной литературе получил название «виртуализации» [7], и он связан не только с проникновением виртуального пространства, физической/аппартной его части, во все сферы жизни общества, но также и с тем, что вместе с ним в реальную жизнь проникают законы и логика виртуального пространства, носящие симуляционный характер [7, с. 61]. Институты семьи, образования, религии, экономики, политики, культуры приобретают в этом виртуализирующемся обществе новые черты, вырабатывают новые правила и нормы, которые транслируются, опять-таки через виртуальное пространство, подрастающему поколению.

Задаваясь вопросом, насколько тесно современная молодежь и подростки соприкасаются с виртуальным пространством, насколько мы приблизились к описанным здесь особенностям социализации в виртуальном

пространстве, можно обратиться к данным мониторингового изучения старшекласников г. Одессы. Опрос проводится кафедрой социологии Одесского национального университета имени И. И. Мечникова с 1993 года с интервалом в три года. В 2006 году был добавлен блок вопросов, касающихся степени и форм информатизации школьников [8]. Последний этап проводился в конце 2016 года, что позволяет проанализировать данные за прошедшие 10 лет. Выборка исследования двухэтапная квотная по типам школ (общеобразовательные, профильные) и районам города с равными долями респондентов по контролируемому признаку. Погрешность выборки на всех этапах мониторинга не превышала 5 %.

По данным опроса на сегодняшний день почти 97,4 % учеников 10–11 классов одесских школ имеют дома в свободном доступе компьютер/ноутбук. Причем в 59,9 % случаев даже несколько; в 37,5 % — это один компьютер на всех членов семьи. 70,5 % имеют в свободном доступе планшет. В 38,2 % случаев — это один планшет на всех членов семьи, в 32,4 % — несколько. Также очень популярны у старшекласников смартфоны. Только у 4,7 % — нет смартфона.

В 2016 году Интернетом постоянно пользовались 81,9 % старшекласников, время от времени 17,1 %. 53,8 % старшекласников обычно пользуются Интернетом дома; 43,5 % — используют мобильные устройства и подключаются везде при любой возможности. Для сравнения в 2013 году таких было 16,9 %. То есть мы можем говорить о практически полной компьютеризации и медиатизации старшекласников Одессы, кроме того, смартфон и планшет являются средством практически безлимитного доступа в виртуальное пространство.

Сколько времени обычно проводят за компьютером старшекласники? До двух часов в день — 37,9 % пользователей; от 2 до 4 часов — 32,0 %; более 4 часов в день — 24,4 %; 5,7 % — вообще не подходят к компьютеру. Это существенно меньше, чем в предыдущие годы. С другой стороны, отвечая на вопрос «Сколько времени в день Вы проводите за использованием смартфоном/планшетом?», подростки сообщили: до 2 часов в день — 16,3 %; 2–4 часа — 22,2 %; более 4 часов — 36,2 %; каждую свободную минуту — 23,3 %; у меня нет смартфона/планшета — 2,1 %. То есть старшекласники от компьютера переходят к еще более «жесткой» форме погружения в виртуальное пространство, которая позволит из него практически не выходить.

Далее нас интересовало место, занимаемое социальными сетями в жизни старшекласников. 54,1 % — являются активными пользователями нескольких (34,4 % в 2013 г.), 35,8 % — являются активными пользователями одной из них (49,0 % в 2013 г.), 5,4 % — зарегистрированы в одной из них, но пользуются редко, 2,8 % — зарегистрированы в нескольких, но пользуются редко. Двое — нет, но планируют и пятеро — нет и не планируют.

Кроме старшекласников соцсетями пользуются 74,4 % мам (в 2013 г. — 59 %); 54,6 % пап (в 2013 г. — 40,3 %); 50,8 % — братьев/сестер (в 2013 г. — 41,3 %); 18,2 % — бабушек/дедушек (в 2013 г. — 7,7 %). То есть можно заключить, что виртуальное пространство достаточно плотно

проникло в тесный семейный круг одесских старшекласников и видоизменило колыбель первичной социализации.

Мотивы регистрации в сетях указываются следующие: 1) желание упростить и разнообразить процесс общения с друзьями — 59,4 %; 2) желание расширить круг знакомых — 36,6 %; 3) любопытство — 31,4 %; 4) желание упростить обмен учебной информацией — 30,2 %; 5) просто, чтобы было чем заняться — 17,6 %; 6) мода, престиж — 10,9 %. Сравнивая с предыдущими этапами, следует отметить, что общение и поиск новых контактов стали еще более значимыми мотивами регистрации в сетях и подчеркивают важность значимых «других» для юношества.

Рейтинг самых популярных web-сервисов в среде одесских старшекласников: 97,3 % — Вконтакте (следует заметить, что опрос проводился до введения запрета); 70,8 % — Instagram; 37,8 % — Facebook; 31,3 % — Twitter; 25,7 % — Мой мир (mail.ru); 13,8 % — Одноклассники; 10,5 % — Игровые on-line сообщества; 7,6 % — Виртуальные казино. По сравнению с предыдущим этапом в жизнь одесских старшекласников стремительно ворвался Instagram, в остальном рейтинг не изменился.

На вопрос «Предпочитаете ли Вы общение в сети живому общению?» только треть (32,3 %) опрошенных ответила четкое «нет». Для сравнения в 2013 году таких было на 10 % больше. 54,2 % сказали, что им нравится и то, и другое; 11,6 % — предпочитают общение в сети. К тому же до 2010 года наиболее частой формой проведения свободного времени была «гуляю с друзьями во дворе». После 2010 — наиболее частое место времяпровождения — виртуальное пространство: «общаюсь в Интернете», «брожу по Интернету». То есть реальные подростковые группы, которые всегда рассматривались как один из агентов социализации, уступают первенство виртуальным.

Также с 2010 года изменились приоритетные источники информации о сексе. Если ранее это были «друзья и знакомые», то теперь с отрывом в 20 % лидирует Интернет в качестве источника информации о сексуальных отношениях. Как следствие, можно предположить, что гендерная социализация также преимущественно происходит в виртуальном пространстве. Одним из неожиданных социальных фактов, полученных в результате опроса 2016 года, стало изменение в жизненных ориентациях и стратегиях старшекласников. До 2013 года включительно доминирующей была ориентация на создание собственной семьи. В 2016 году «интересная работа» вытеснила «семью», а стремление «зарабатывать много денег» — «друзей». Произошли изменения также в ориентации на рождение собственных детей. Впервые количество не желающих иметь в будущем собственных детей вышло из области погрешности и утроилось. Можно ли считать это следствием принадлежности к поколению Instagram? — остается пока гипотезой, требующей дальнейшего наблюдения и проверки. Однако совершенно очевидно, что современные модели гендерных отношений, транслируемые виртуальным пространством, воплотились в жизненных стратегиях одесских юношей и девушек.

Нас интересовало также, насколько старшекласники готовы к организованным действиям посредством общения в сетях, а именно их отношение

к флешмобу: насколько он распространен в юношеской среде, находит в ней участников. На вопрос «Принимали ли Вы участие в акциях флешмоба?» 17 человек (4,6 %) ответили: «да, даже являлся организатором нескольких из них». «Да, неоднократно» — 19,9 %; «да, единожды» — 26,4 %; «нет, никогда, но мне хотелось бы поучаствовать» — 14,4 %; «нет, мне это не интересно» — 32,2 %; «я вообще не знаю, что это такое» — 2,5 % (9 человек). То есть организаторы активных действий посредством виртуального пространства среди старших школьников достаточно редки, однако в целом 2/3 опрошенных участвовали в данном виде виртуальной самоорганизации и весьма позитивно к ней относятся.

Рейтинг мотивов участия в акциях флешмоба: 1) поиск приятного времяпровождения — 44,0 %; 2) желание приобрести новых знакомых — 29,2 %; 3) поиск новых острых ощущений — 15,3 %; 4) тема акции оказалась близкой мне — 14,2 %; 5) желание почувствовать себя частью большой силы — 10,2 %. Отношение к флешмобу измерялось с помощью следующих высказываний: это очень весело и позитивно — 46,5 %; это полная ерунда — 19,9 %; это очень важное явление, показывающее, как люди могут объединяться и совершать координированные действия с помощью Интернета — 18,0 %; другое — 8,9 %, которое выражалось как «равнодушное»; я не знаю, что это такое — 6,7 %.

Заявленные 17 организаторов флешмоба провели в общей сложности 21 акцию. Средний уровень участия респондентов в акциях флешмоба — 4,14. В качестве акций наиболее часто называются: различные благотворительные мероприятия, марши, проходящие в городе, а также «танцевальный», «обнимашки», «битвы» и т. п. Источниками информации о проводимых акциях являлись: в 43,5 % случаев — друзья; в 42,8 % случаев — сеть; в 17,6 % — СМИ. То есть более чем в половине случаев источником информации для организации действий в реальном пространстве выступало пространство виртуальное.

Подводя наиболее общие *итоги*, можно утверждать, что виртуальное пространство прочно вошло в повседневность наших школьников, стало действенным агентом социализации. Если следовать возрастной периодизации социализации по Эриксону [9, с. 337], то мы проанализировали вмешательство на пятой стадии (юношеский возраст 12–20 лет), когда возникает необходимость переосмысления роли в социуме, происходит самоопределение и поиск своего места в нем. Учитывая широту и плотность контакта с виртуальным пространством, можно утверждать, что во многом юноши и девушки осваивают виртуализированную версию социума, нормы и правила которого являются производными от образов, заимствованных из масс-медиа [7, с. 58]. Старшеклассники достаточно плотно вовлечены в различные виртуальные социальные группы, как материализующиеся время от времени в физическом пространстве, так и остающиеся сугубо виртуальными. То есть их социализация в виртуальном пространстве также носит групповой характер. Если анализировать роли, которые осваивают старшие школьники в виртуальном пространстве, то это скорее роли, присущие простым пользователям: моббер, рядовой пользователь сети, гей-

мер, потребитель информации. Количество тех, кто стремится повысить свой статус в виртуальном пространстве за счет организаторских способностей или освоения соответствующих профессий, остается за все годы наблюдения стабильно низким: на уровне погрешности исследования.

Традиционный подход в изучении социализации индивида предполагал, что знание ее механизмов делает этот процесс более целенаправленным и социально контролируемым. Общественные институты воспитания, обучения и образования создавались именно для этого. Однако активное вмешательство виртуального пространства в социализацию современного юношества добавляет в нее спонтанности и стихийности, делает этот процесс более пригодным для воспитания молодых людей, способных жить в эпоху «разъединения, неувимости, легкого бегства и безнадежного преследования» [1, с. 131]. Задачами социологии по-прежнему остаются понимание происходящих процессов и их объяснение, которое становится еще более необходимым в условиях текущей современности [1, с. 229].

Список использованных источников и литературы

1. Бауман З. Текучая современность / пер. с англ. под ред. Ю. В. Асочакова. — СПб.: Питер, 2008. — 240 с.
2. Бондаренко С. В. Модель социализации пользователей в киберпространстве. *Технологии информационного общества: Интернет и современное общество: труды VI Всероссийской объединенной конференции*. — СПб.: Издательство Филологич. ф-та СПбГУ, 2003. — С. 57.
3. Киберсоциализация. <http://cyclowiki.org/wiki/Киберсоциализация>
4. Романенко С. В. Виртуальное пространство: методологические подходы к изучению. *Вісник ОНУ. Соціологія і політичні науки*. — Одеса, 2006. — Том 11, выпуск 10. — С. 54–61.
5. Кули Ч. Человеческая природа и социальный порядок. — М.: Идея-Пресс, 2001. — 328 с.
6. Романенко С. В. Новая среда социальной интеракции. *Вісник ОНУ. Соціологія і політичні науки*. — Одеса, 2008. — Том 13, выпуск 3. — С. 48–52.
7. Иванов Д. В. Виртуализация общества. — СПб.: Петербургское востоковедение, 2000. — 96 с.
8. Попова И. М., Романенко С. В., Савченко М. Ю. Старшеклассник-2006. Жизненные ориентации и настроения; современная семья: родители и дети. *Вісник ОНУ. Соціологія і політичні науки*. — Одеса, 2006. — Том 11, выпуск 10. — С. 89–108.
9. Ноур А. Соціалізація. *Соціологічна енциклопедія*. / укладач В. Г. Городяненко. — К.: Академвидав, 2008. — 456 с. — (Серія «Енциклопедія ерудита»).

References

1. Bauman, Zygmunt. *Tekuchaya sovremennost'*. Translated by Yu.V. Asochakova. SPb.: Piter, 2008.
2. Bondarenko, Sergej. «Model' socializacii pol'zovatelej v kiberprostranstve». *Texnologii informacionnogo obshhestva: Internet i sovremennoe obshhestvo: trudy VI Vserossijskoj ob'edinennoj konferencii*. SPb.: Izdatel'stvo Filologich. f-ta SPbGU, 2003.
3. «Kibersocializaciya» <http://cyclowiki.org/wiki/Киберсоциализация>
4. Romanenko, Svetlana. «Virtual'noe prostranstvo: metodologicheskie podhody' k izucheniyu». *Visnyk ONU. Sociologiya i politychni nauky*. Odesa, ONU 11 (2006):10.
5. Kuli, Charls. *Chelovecheskaya priroda i social'nyj porjadok*. M.: «Ideya-Press», 2001.
6. Romanenko, Svetlana. «Novaya sreda social'noj interakcii». *Visnyk ONU. Sociologiya i politychni nauky*. Odesa, ONU 13 (2008): 3.

7. Ivanov D. V. *Virtualizaciya obshhestva*. SPb.: *Peterburgskoe vostokovedenie*, 2000.
8. Popova, Irina, Romanenko, Svetlana, Savchenko, Mariya. «Starsheklassnik — 2006. Zhiznenny'e orientacii i nastroeniya; sovremennaya sem'ya: roditeli i deti». *Visny'h ONU. Sociologiya i polity'chni nauky*. Odesa, ONU 11 (2006): 10.
9. Nour, A. «Socializaciya». *Sociologichna ency'klopediya*. K.: Akademy' dav, 2008.

Стаття надійшла до редакції 5.09.2018

Романенко С. В.

ФМВПС ОНУ ім. І. І. Мечникова

к. 40, Французький бул., 24/26, м. Одеса, 65058, Україна

тел.: 0482-68-60-92

e-mail: romanenco@te.net.ua

СОЦІАЛІЗАЦІЯ КОРИСТУВАЧІВ У ВІРТУАЛЬНОМУ ПРОСТОРИ

Резюме

Сьогодні можна говорити про формування нового середовища соціальної взаємодії, яке іменують віртуальним простором і яке стало найбільш вражаючим феноменом початку тисячоліття. У соціології завжди особлива увага надавалася механізмам засвоєння індивідами зразків поведінки, цінностей, правил і норм сучасного їм суспільства, що пов'язані з процесом соціалізації. Сьогодні в соціальних науках (психології, педагогіці) склалося декілька підходів, що намагаються вивчити процеси адаптації користувачів до віртуального простору, виявити ризики, пов'язані з ними, і знайти способи зробити процес соціалізації у віртуальному просторі більш керованим, послабити його стихійність і узяти під контроль. Соціологічний підхід традиційно вибудовувався навколо ідей розуміння, пояснення і прогнозування процесів, що відбуваються. У зв'язку з цим наша стаття присвячена вивченню місця, яке займає віртуальний простір в житті сучасної молоді та підлітків, а також тому, як вписуються нові форми соціальної інтеракції в класичні концепції соціалізації особистості. У статті використані матеріали репрезентативних досліджень, що були проведені в м. Одесі серед старшокласників в 2006–2016 рр., які розкривають ступінь, форму і динаміку проникнення юнаків та підлітків у віртуальне середовище взаємодії, особливості соціалізації за безпосередньої участі віртуального простору, з'ясовується, які цінності переймає юнацтво у віртуальному просторі, які статуси і ролі засвоює в ньому. На основі емпіричних даних автор робить висновки про те, що віртуальний простір глибоко проник в усі соціальні інститути, що пов'язані з вихованням та освітою юнаків та дівчат, а також в структури їх повсякденності, а тому можна стверджувати, що він стає новим середовищем соціалізації особистості на всіх її стадіях і рівнях.

Ключові слова: віртуальний простір, соціалізація.

Romanenko S. V.

Department of sociology, FIRPSS, Odessa
I. I. Mechnikov National University, r. 40,
French Bul., 24/26, Odessa, 65058,
Ukraine, +380482686092, e-mail: romanenco@te.net.ua

SOCIALIZATION OF USERS IN THE VIRTUAL SPACE

Summary

Today we can say about the formation of a new environment of the social interaction, which is called a virtual space and which has become the most impressive phenomenon of the beginning of the millennium. In sociology, special attention has always been paid to the mechanisms of individuals' assimilation of behavior patterns, values, rules and norms of society that are relevant to the process of socialization. Today in the social sciences (psychology, pedagogy) there are several approaches that try to study the processes of user's adaptation to the virtual space, identify the risks associated with them and find ways to make this socialization process in the virtual space manageable, weaken its spontaneity and take control. The sociological approach is traditionally built around ideas of understanding, explaining and predicting the processes that are taking place. This article is devoted to the study of the place occupied by virtual space in the life of modern youth and teenagers, as well as how new forms of social interaction fit into the classical concepts of the individual's socialization. The article uses materials of representative researches conducted in Odessa among high school students in 2006–2016, which reveal the degree, shape and dynamics of teenagers' penetration into the virtual environment of interaction, what features of socialization with direct participation of virtual space are found, what values are adopted in virtual space teenagers, what statuses and roles are mastered in it. Based on empirical evidence, the author draws the conclusion that virtual space has penetrated deeply into all social institutions related to the upbringing and education of teenagers, as well as in the structures of their everyday life, and therefore one can assert that it is becoming a new medium of socialization at all its stages and levels.

Key words: virtual space, socialization.