

УДК 159.923

Т.Л. ШУГУРОВА,

аспірант Класичного приватного університету, м. Запоріжжя

КІБЕРСОЦІАЛІЗАЦІЯ СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ В ДОЗВІЛЛЕВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Статтю присвячено проблемі соціалізації сучасної особистості в умовах інформатизації суспільства. Розглядається специфіка процесу кіберсоціалізації, наводяться дані залученості студентської молоді до віртуального простору, отримані в межах комплексного емпіричного дослідження психологічних особливостей соціалізації студентів у культурно-дозвіллевій діяльності.

Ключові слова: соціалізація, кіберсоціалізація, кіберпростір, Інтернет, дозвіллева діяльність, юнацтво.

Постановка проблеми. Упродовж тривалого часу соціалізація особистості зводилася переважно до систематичного й цілеспрямованого виховання в інституціалізованих освітніх системах. Перехід суспільства на нову історичну фазу розвитку, що супроводжується зростанням ролі інформації, знань та інформаційних технологій у суспільному житті, інформатизацією суспільства, створенням глобального інформаційного простору тощо, зумовлює появу нового виду соціалізації особистості – кіберсоціалізацію, оновлюючи й розширюючи тим самим традиційну проблематику соціалізації. Сучасна людина відкрила для себе існування ще одного світу, – віртуального, в якому виникає ціла низка нових, кіберонтологічних форм психологічної й соціальної активності.

Проблема соціалізації в кіберпросторі, на відміну від соціалізації в фізичному середовищі, перебуває на початковому етапі дослідження. Сьогодні дослідники одноставно визнають відсутність цілісного уявлення про позитивні й негативні впливи на особистість, які потенційно несе в собі кіберпростір. Розглядаючи соціалізацію в кіберпросторі як один із головних викликів сучасності, вчені прагнуть розробити шляхи найповнішої реалізації позитивного потенціалу кіберпростору та захисту особистості від його негативних впливів.

Особливо гостро проблема кіберсоціалізації стоїть перед юнацтвом, яке виступає одночасно найактивнішою й найуразливішою її віковою категорією. Ініціативна інтеграція молоді в кіберпростір зумовила створення нової форми спільноти, – кіберспільноти. Але кіберпростір не є молодіжним клубом «У світі непізнаного». Юнаки й дівчата, опинившись у віртуальному просторі без підтримки старшого покоління як традиційного агента соціалізації, без сформованої самосвідомості та елементарних компетенцій, необхідних для перебування в віртуальному просторі, ризикують стати «жертвами» кіберсоціалізації. Катастрофічних масштабів набувають реальні проблеми віртуального походження, – «ігри ідентичності», кіберадикція (ігроманія й Інтернет-залежність), соціальний аутизм – лише деякі з них.

Метою статті є з'ясування сутності й змісту кіберсоціалізації студентської молоді як нового виду соціалізації в дозвіллевій діяльності.

Аналіз наукових досліджень і публікацій. Дослідники проблематики соціалізації особистості (Г.М. Андреева, Є.П. Белінська, А.Є. Жичкіна, А.В. Мудрик, С.І. Розов, В.С. Собкін, В.О. Плешаков та ін.) вказують на невпинно зростаючу роль кіберпростору в цьому процесі, зокрема на його юнацькому етапі, наголошуючи на постійному збільшенні в бюджеті вільного часу підлітків, юнаків і дівчат годин, що проводяться в віртуальному просторі, та на зростанні нерідко за рахунок традиційних джерел інформації референтності електронних інформаційних джерел.

Сучасні розробки кіберсоціалізації представлені зарубіжними й вітчизняними дослідженнями насамперед психологічного впливу інформаційного простору на індивіда (Ю.Д. Бабаєва, О.Є. Войскунський, В.О. Плешаков, О.В. Сміслова та ін.), відношення реального й віртуального просторів (Н.О. Носов, О.В. Романов та ін.), взаємозв'язку ідентичності й поведінки в Інтернеті юнаків і дівчат (Є.П. Белінська, А. Є. Жичкіна та ін.), специфіки Інтернет-спілкування студентської молоді (Т.В. Карабін та ін.), проблеми комп'ютерної та Інтернет-адикції (І. Голдберг, Ф. Гудмен, Дж. Сулер, К.С. Янг та ін.), феномена віртуальної особистості (Дж. Донат, Дж.В. Келі, Ш. Теркл (Sh. Turkle) та ін.), дослідження мережевих спільнот (Е. Рейд, С.В. Бондаренко та ін.) тощо. Новітні тенденції дослідження представлено передусім проблемами співіснування й балансування віртуального й реального просторів, соціальної етики в соціальних мережах, негативного впливу кіберпростору на особистість тощо. Разом із тим на сьогодні не існує комплексного дослідження кіберсоціалізації молоді в дозвілєвій діяльності.

Виклад основного матеріалу. У сучасному вживанні поняття «кіберпростір» інтерпретується як електронне середовище комп'ютерних мереж, в яких відбувається он-лайн-комунікація [11]. Попри те, що поняття кіберпростору нерідко вживається як синонім усього, що асоціюється з Інтернетом, у строгому розумінні вони не є тотожними. Відповідно, кіберсоціалізація особистості є процесом засвоєння й активного відтворення індивідом соціального досвіду, що відбувається в кіберпросторі, тобто в процесі діяльності й спілкування з віртуальними агентами соціалізації, з використанням ресурсів і комунікацій кіберсередовища.

Кіберпростір (віртуальний простір, віртуальна реальність), в який потрапляє індивід, має ефект справжньої реальності: реальний вплив, але в нереальній формі [10]. Відносини віртуальності й реальності є відносинами породження й інтерактивності: породжені реальними віртуальні об'єкти взаємодіють з об'єктами реальності як онтологічно рівноправні. Сукупність віртуальних об'єктів відносно реальності, що породжує, утворює віртуальну реальність [7].

До властивостей віртуальної реальності вчені, зокрема Н.О. Носов, відносять породженість (створення іншою (константною) реальністю), актуальність (об'єкти віртуальної реальності існують тут і тепер доки реальність, що породжує, є активною), автономність (має свій час, простір і закони існування) та інтерактивність (взаємодіє з іншими реальностями, в тому числі з тією, що породжує, як онтологічно незалежна від них) [5].

Процес кіберсоціалізації розпочинається з моменту усвідомлення індивідом існування кіберпростору [2]. Визнаючи умовність поділу дослідниками (С.В. Бондаренко, О.В. Чистяков та ін.) процесу кіберсоціалізації на етапи (стадії), все ж слід зазначити, що суб'єкт соціалізації в кіберпросторі спочатку оволодіває певним рівнем інструментального знання й навичок користування інформаційно-комунікаційними технологіями (електронна грамотність, навігація тощо), а згодом, паралельно з удосконаленням отриманих знань, навичок, досвіду, здобуває кіберсоціальність (знайомство, засвоєння й відтворення соціальних цінностей і норм, соціальних санкцій, основ мережевої етики, прийнятих в кіберспільноті в цілому та в мережевих спільнотах зокрема), конструює й диференціює віртуальне Я. Відповідно, кіберсоціалізованим можна вважати індивіда, який володіє певним необхідним рівнем інструментальної компетенції та відповідає певним соціальним вимогам і очікуванням, що висувуються певною кіберспільнотою.

Перехід суб'єкта кіберсоціалізації із однієї спільноти в іншу, що передбачає оволодіння новими моделями поведінки, детермінує інкретність цього процесу.

Невидимість суб'єкта, анонімність, низька регламентованість поведінки, розмаїття кіберспільнот, видів діяльності й способів самопрезентації як основні характеристики кіберпростору (Дж. Сулер, Е. Рейд, Ш. Теркл) актуалізують особистісну детермінанту поведінки в віртуальному середовищі (Л. Росс, Р. Нисбетт, Р.П. Піліпчак) та створюють сприятливі умови для експериментування з власною ідентичністю, конструювання віртуальної особистості (Є.П. Белінська, А.Є. Жичкіна).

У віртуальному світі, на відміну від реального, меж для визначення власного Я первинно не існує. Але існує можливість встановлення цих меж: шляхом віртуальної реконструкції соціальної ідентичності, тобто перенесення в віртуальний простір уже відомих у соціаль-

ному світі символів (стать, вік тощо) або шляхом віртуальної реконструкції індивідуальної ідентичності, тобто усвідомлення ціннісних орієнтирів своєї діяльності через формування себе у віртуальному просторі як активного суб'єкта [1].

Під віртуальною особистістю зазвичай розуміють свідоме створення мережевої персони, суттєво відмінної від реальної. Феномен віртуальної особистості дослідники (Дж. Донат, Е. Рейд, Дж. Сулер, Ш. Теркл, К.С. Янг та ін.) пояснюють мотиваційними й пошуковими детермінантами. У першому випадку віртуальна особистість створюється для задоволення вже існуючих, але не задоволених потреб, тобто для компенсації вад реальної соціалізації, у другому – для прагнення пережити новий досвід, тобто для розширення існуючих можливостей реальної соціалізації. Серед мотиваційних детермінант створення віртуальної особистості вчені (Ш. Теркл, К.С. Янг та ін.) найчастіше виокремлюють реалізацію ідеального Я, агресивних тенденцій, властивих особистості та нереалізованих у реальному середовищі через соціальну небажаність і небезпечність, справлення враження на оточуючих. Отже, створюючи віртуальну особистість, суб'єкт віртуальної комп'ютерної соціалізації прагне не тільки реалізувати ідеальне Я, отримати визнання в віртуальній спільноті, задовольнити незадоволені в реальному світі потреби, а пізнати світи, знайти нові грані свого Я, самовиразитися. У юнацькому віці створення віртуальної особистості, на думку дослідників (А.Є. Жичкіна, Є.П. Белінська та ін.), має пошукові мотиви, так необхідні в цьому віці для пізнання світу й самопізнання, самовираження, самореалізації тощо. Самоцінне прагнення юнаків і дівчат пізнати раніше непізнане, відчуті раніше невідчуте, самовиразити раніше несамовиражене нерідко приводить до «ігор ідентичності».

Ще одним негативним ефектом кіберсоціалізації є Інтернет-адикція (Інтернет-залежність). У найширшому розумінні Інтернет-залежність є нав'язливим бажанням користувача вийти в Мережу та нездатність з неї вийти. Суть патологічної Інтернет-залежності полягає в домінуванні поганого над хорошим, що супроводжується серйозними порушеннями в здатності індивіда функціонувати в реальному світі [10]. Зазначимо, що на сьогодні не існує офіційного психологічного або психіатричного діагнозу «Інтернет-адикція». Останнє, четверте, видання Діагностико-статистичного довідника психічних хвороб (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders), що встановлює стандарти для класифікації типів психічної хвороби, не містить такої категорії [9]. Офіційний діагноз Інтернет-адикції повинен спиратися на численні ґрунтовні дослідження, результати яких мають відповідати двом основним критеріям: існування постійного, надійного діагностичного переліку симптомів, що свідчать про цю хворобу, та кореляція цього діагнозу з певною інформацією – зі спільними елементами в історіях хвороб, особистостях тощо [10].

Психологи й клініцисти змогли просунути лише в дослідженні першого критерію – встановлення симптомів цієї залежності. Критерії діагностування цього феномена мають багато спільного (І. Голдберг, Ф. Гудмен, Дж. Сулер, К.С. Янг), виокремлюючи насамперед відчуття постійного перебування в Мережі (думки про минулу або майбутню он-лайн діяльність), потребу збільшення часу, що проводиться в Мережі, невдалі спроби контролювати, скоротити або припинити використання Інтернету, перебування он-лайн довше запланованого, погіршення функціонування в різних сферах життєдіяльності через зловживання Інтернетом, приховування від інших ступеня залученості до Інтернету, використання його як способу утечі від проблем або позбавлення від дистресу [12]. Усі перелічені критерії Інтернет-адикції можна звести до негативного впливу Інтернету на різні сфери життєдіяльності особистості та неспроможності контролювати користування ним.

Дослідники зазначають, що Інтернет-адикція не пов'язана з об'єктивними параметрами використання Інтернету (стажем користування Інтернетом, його доступністю, сферою застосування) [3], а має особистісну природу, тобто набуває надзвичайної значущості для певної категорії людей завдяки певним особистісним властивостям (Дж. Сулер, К.С. Янг та ін.). До таких особистісних характеристик відносять підвищену чутливість до обмежень, що породжує бажання позбавитися вимог соціального оточення та потребу в емоційній підтримці й сприйняття Інтернету як середовища, що вірогідніше за реальне середовище може надати цю підтримку [3].

На жаль, проблеми, що породжуються віртуальним простором, не обмежуються «іграми ідентичності» та Інтернет-адикцією. Девіантна й делінквентна поведінка суб'єкта кібер-

соціалізації пов'язана передусім з порушенням авторських прав, нетолерантністю до соціокультурних відмінностей, хакерством, кібертероризмом, дитячою порнографією тощо. Сьогодні серед підростаючого покоління катастрофічних масштабів набувають хепіслепінг (happy slapping) – розміщення в Мережі відеороликів із записами реальних сцен насильства, дифамація (denigration) – відправлення або публікація в кіберпросторі наклепу на жертву та кіберзнуцання (cyberbullying).

Отже, кіберсоціалізація як новий вид соціалізації особистості невпинно розширює свої обрії, часом негативно впливаючи на тих, хто соціалізується в кіберпросторі. З огляду на те, що кіберсоціалізація особистості відбувається здебільшого у вільний час, ми вважаємо за доцільне розглядати її в контексті дозвілєвої діяльності.

Дані анкетування 213 студентів вищих навчальних закладів, проведеного в рамках комплексного емпіричного дослідження психологічних особливостей соціалізації студентської молоді в культурно-дозвілєвій діяльності, свідчать про те, що соціалізація студентства у вільний час відбувається переважно в кіберпросторі. 74,2% опитаних юнаків і дівчат надають перевагу кібердозвілљу. 68,0% респондентів перебувають у кіберпросторі щоденно. Випробовувані вдаються до використання електронного середовища передусім з метою спілкування (85,9%), пізнання (84,5%), розваг (54,5%) та самореалізації (43,8%) (сума відповідей перевищує 100% через надану можливість обрання декількох варіантів відповідей). Дані частково узгоджуються з результатами, отриманими іншими дослідниками [4, с. 55], з більш високими показниками мотиву спілкування, що ми пояснюємо віковими потребами у спілкуванні й належності до групи.

На підставі аналізу отриманих даних відповідно до статі й рівня академічної успішності ми стверджуємо, що на дозвіллі опитані юнаки достовірно частіше за дівчат відвідують Інтернет-сайти та грають у комп'ютерні ігри ($p \leq 0,001$).

Студенти, які добре навчаються, частіше, ніж ті, хто навчається переважно на «відмінно», витрачають вільний час на навігацію та комп'ютерні ігри ($p \leq 0,05$). Ті, хто навчається переважно на «задовільно», порівняно з відмінниками присвячують більше вільного часу Інтернет-комунікації та комп'ютерним іграм ($p \leq 0,05$).

Найпоширенішими місцями проведення дозвілля студентська молодь називає дім (свій або чужий) (60,7%). Непридатне цій віковій категорії «домашнє» дозвілля ми пояснюємо передусім віртуалізацією дозвілля молоді та відсутністю або невідповідністю інтересам підростаючого покоління дозвілєвих закладів.

Висновки. Кіберсоціалізація як вид соціалізації сучасної особистості набирає обертів. З огляду на те, що кіберсоціалізація студентської молоді відбувається переважно у вільний час, вирішення цієї проблеми неможливе без вирішення проблеми дозвілля юнаків і дівчат у цілому.

Без створення належних умов для забезпечення змістовного дозвілля студентства, навчіння підростаючого покоління використання позитивного соціалізуючого потенціалу електронного середовища та опору негативному впливу кіберпростору молодь так і залишиться найвразливішою віковою категорією кіберсоціалізації.

Список використаної літератури

1. Белинская Е.П. Социальная психология личности / Е.П. Белинская, О.А. Тихомандрицкая. – М.: Аспект Пресс, 2001. – 301 с.
2. Бондаренко С.В. О социологии виртуальных сетевых сообществ / С.В. Бондаренко // Технологии информационного общества – Интернет и современное общество: труды VII Всерос. объед. конф., Санкт-Петербург, 10–12 ноября 2004 г. – СПб.: СПбГУ, 2004. – 150 с.
3. Жичкина А.Е. Взаимосвязь идентичности и поведения в Интернете пользователей юношеского возраста: автореф. дис. ... канд. психол. наук: спец. 19.00.05 «Социальная психология; психология социальной работы» [Электронный ресурс] / А.Е. Жичкина. – М., 2001. – Режим доступа: http://flogiston.ru/articles/netpsy/avtoref_zhichkina
4. Мудрик А.В. Социализация человека / А.В. Мудрик. – М.: Академия, 2006. – 304 с.
5. Носов Н.А. Манифест виртуалистики / Н.А. Носов. – М.: Путь, 2001. – 17 с.
6. Плешаков В.А. Об исследовании феноменологии киберсоциализации человека / В.А. Плешаков // Актуальные психолого-педагогические исследования, направленные на

развитие инноваций в системе образования: сб. ст. [под общ. ред. В.А. Слостёнина]. – М., 2008. – Ч. 2. – С. 89–98.

7. Романов О.В. Философия Интернета: генезис и синтез фундаментальных идей / О.В. Романов. – Самара: Перспектива, 2003. – 173 с.

8. Чистяков А.В. Социализация личности в обществе Интернет-коммуникаций (социокультурный анализ): автореф. дис. ... д-ра социол. наук: спец. 22.00.06 «Социология культуры» / А.В. Чистяков. – Ростов-на-Дону, 2006. – 58 с.

9. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.allpsych.com/disorders/dsm.html>

10. Suler J. Computer and Cyberspace Addiction / J. Suler// International Journal of Applied Psychoanalytic Studies. – 2004. – №1. – P. 359–363.

11. The American Heritage Dictionary of the English Language – 4th ed., N.Y.: Houghton Mifflin Company, 2006. – 2075 p.

12. Young K.S. Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction – and a Winning Strategy for Recovery / K.S. Young. – NY.: John Wiley & Sons, Inc., 1998. – 249 p.

Статья посвящена проблеме социализации личности в условиях информатизации общества. Рассматривается специфика процесса киберсоциализации, приводятся данные вовлеченности студентов в киберпространство, полученные в рамках комплексного эмпирического исследования психологических особенностей социализации студентов в культурно-досуговой деятельности.

Ключевые слова: социализация, киберсоциализация, киберпространство, Интернет, досуговая деятельность, юношество.

The article deals with socialization of an individual in the conditions of society's informatization. The author researches the peculiarities of cybersocialization, the negative impact of virtual space on an individual and cites the data on students' involvement in virtual reality obtained in the framework of research aimed at studying the psychological peculiarities of students' socialization in leisure time.

Key words: socialization, cybersocialization, cyberspace, Internet, leisure activities, youth.

Надійшло до редакції 7.09.2012.