

УДК 316.614:004

DOI: 10.36550/2415-7988-2022-1-207-14-17

**ГАЛІТА Ярослав Володимирович** –

доктор педагогічних наук, професор, декан факультету педагогіки, психології та мистецтв

Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0484-529X>

e-mail: [yaroslavhaleta@ukr.net](mailto:yaroslavhaleta@ukr.net)

## ВІРТУАЛІЗАЦІЯ ТА СОЦІАЛІЗАЦІЯ ЯК ЗАСОБИ РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ

*Одним з факторів, що впливають на особистість, є виникнення нових агентів соціалізації, які виявляються у процесі інформаційної взаємодії. Тому дослідження даних чинників впливу на соціалізацію особистості, причин і наслідків змін, яким підлягає особистісна структура, виявляється досить перспективним. Вихідною і фундаментальною передумовою при розгляді проблеми соціалізації є теза про нерозривну взаємодію людини і суспільства. В сучасних умовах віртуальний простір може значно впливати на соціальні процеси, в тому числі, на соціалізацію у просторі сучасного суспільства. У статті досліджено особливості соціалізації особистості в умовах віртуалізації суспільства.*

*Віртуальність виступає феноменом, який можна інтерпретувати не лише як результат занурення людини в інформаційне поле, але і як артефакт культури, створений під впливом інформації і такий, що відбиває формування нового типу комунікаційної взаємодії.*

*Встановлено, що поняття «віртуальна ідентичність» і «мережева ідентичність» увійшли до наукового обігу близько двадцяти років тому, проте чіткі дефініції їх досі не вироблені. Як правило, ці терміни використовуються в декількох сенсах: як характеристика приналежності до співтовариства, основна діяльність особистостей, які входять до неї, пов'язана з комп'ютерними технологіями; як синонім багатфакторної, динамічної, мінливої ідентичності; як результат самопрезентації особистості в соціальних мережах, її віртуальний образ, «двійник» або «проект»; як самостійний суб'єкт, альтернативна ідентичність, що діє у віртуальному світі й має відмінні від реальної ідентичності характеристики.*

*З'ясовано, що віртуалізація соціуму і становлення мережевої культури, з одного боку, ускладнюють, а з іншої – збагачують процес формування персональної ідентичності. Віртуальна реальність створює нові можливості для конструювання ідентичності, розширюючи кількість «інших», з якими взаємодіє людина. Мережева або віртуальна ідентичність не можуть розглядатися як самостійні сутності, як суб'єкти поведінки й діяльності, як альтернативи «реальної» персональної ідентичності. Це лише один з аспектів ідентичності, результат самопрезентації особистості у віртуальному просторі.*

**Ключові слова:** особистість, соціалізація, віртуальний простір, віртуальна реальність, соціальний простір.

**HALETA Yaroslav Volodymyrovich** –

doctor of pedagogy, professor, dean of the faculty of pedagogy, psychology and arts of Volodymyr Vynnychenko

Central Ukrainian State Pedagogical University

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0484-529X>

e-mail: [yaroslavhaleta@ukr.net](mailto:yaroslavhaleta@ukr.net)

## VIRTUALIZATION AND SOCIALIZATION AS MEANS OF PERSONALITY DEVELOPMENT

*One of factors that influence on personality is an origin of new agents of socialization, that appear in the process of informative co-operation. Therefore research of these factors of influence on socialization of personality, causes and effects of changes, a personality structure is subject that, appears perspective enough. Initial and fundamental pre-condition at consideration of problem of socialization is a thesis about indissoluble co-operation of man and societies. In modern terms virtual space can considerably influence on social processes, including, on socialization in space of modern society. With a concept personality social philosophy links the higher form of existence of representative of human society. An individual in the process of social development moves from a man to individuality and from her to personality. Socialization foresees becoming of social essence of man, including of her in the system of social roles and statuses, her development as a subject of social vital functions. She is a continuous process, the intermediate and eventual results of that are incuse all array of the vital impressions and experience personalities that she acquires in the process of the vital functions. Taking into account it is accepted to distinguish primary and secondary socializations complication of process of socialization. As founding for such distinction primary groups, social educations that is characterized by close, direct copulas with a separate individual understand under that, come forward, foremost. They are primary in a few senses, but mainly is foundation for forming of social nature and system of the valued orientations. Primary socialization is determined as and, that an individual yields in childhood and due to that he becomes the member of society. As a result of primary socialization for a man the sufficient level of consciousness, capacity is formed for self-control, mastering of role-play behavior, that result in the origin of adequate connections with surrounding people and society. Among all persons that surround a man, on the first place in this process there are those, who can be named «meaningful other»: those, to whom listens, with whom itself is identified by a concrete individual. Secondary socialization is every next process that allows to the already socialized personality to adapt oneself to the new social terms. And primary, and secondary socializations onocerpeдoкoвyютcя other elements of society of both the system : as by separate individuals and by task forces and institutes. From this large spectrum of values in every separate situation gets out only one and becomes cпoнyкaчeм to the action, counteraction, or inactivity. Socialization is a not mechanical transmission of sum of knowledge, abilities and options. A new sociocultural situation carefully takes away from experience past those elements that straight or side will assist to their development, aiming to eliminate that does not assist it. In the process of social practice there always is a selection of the most meaningful for life society of social knowledge, ability and options. Transformation of social space is determined by that зpануцi of the same social education mutate due to the degree of distribution of concrete social senses and values. It follows marks here, that the not only realized but also irresponsible aпxемyнічні offenses that influence on behavior of people enter in the complement of the spiritual measuring of social space. In addition, too a social environment gives absolutely different results to socialization for different people and task forces. It is possible to assume that such results are conditioned by that, how it was already marked higher, that during every moment of socialization the different vital impressions influence on a man. Socialization and cultural authentication of man in of інфокомунікаційному space of computer networks will be realized due to belonging of individual to the*

that or other network concord or through the virtual reconstruction of social status, or through the active and free constructing of the virtual «I» and personal identity.

**Key words:** *personality, socialization, virtual space, virtual reality, social space.*

**Постановка та обґрунтування актуальності проблеми.** Інтенсивний розвиток інформаційних технологій сприяє уніфікації життєдіяльності суспільства, створює основу для віртуалізації соціокультурного простору і розвитку інформаційної культури. В умовах інформатизації суспільства спостерігається формування масової людини, що має певний набір цінностей, основою яких є розуміння того, що вона є людиною маси. Тотальна комунікація перетворюється на атрибут сучасного світу, який комунікує, посилає інформацію, повідомляє про себе. Поступово це стає базою для створення особливого типу культури, заснованої на глобальному використанні інформаційно-комунікаційних технологій.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** У результаті постійного оновлення й інтенсивного використання людиною засобів масової інформації соціокультурне середовище стає адекватним процесам «ущільнення і стискування світу»: світ і суспільство все яскравіше проявляються під знаком комунікації [6].

У. Еко свого часу писав, що усе суспільство розділиться (чи вже розділилося) на дві частини: на тих, хто, користуючись ЗМІ, отримує готові образи і судження про суспільство і світ без критичного осмислення отриманих відомостей, і на тих, хто за допомогою комп'ютера здатний обробляти інформацію [7]. І додає, що в умовах глобального поширення інформації «друкарська людина» може зайняти головну позицію в суспільстві.

Науковцями впроваджується поняття «людина клікаюча» для уявлення про «мешканців» інформаційного світу, які натискають пальцями на кнопки, блукаючи в мережі Інтернет.

Таким чином, ми маємо справу з культурою і новим типом людини. Інтернет примушує переосмислити появу нових можливостей для комунікації у вигляді нових швидкостей. Вона змінює цілісність світу, впроваджуючи нові просторово-часові правила.

Формування в надрах масової інформаційної культури масової людини продемонструвало перехід суспільства на якісно інший ступінь, пов'язаний з появою нового типу особистості, яка є наділеною специфічними властивостями і характеристиками, стереотипами поведінки і соціальними функціями. Іншими словами, людина стає частиною віртуальної реальності, в якій зливаються в єдине ціле явища і події реального й віртуального простору [3-5; 9].

**Мета статті** – дослідити особливості соціалізації особистості в умовах віртуалізації суспільства.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Німецький дослідник Г. Рейнгольд говорить про віртуальну реальність як про «можливо новий світ», тобто нову паралельну дійсність. Віртуальну реальність, на його думку, можна розглядати як магічне вікно, що дозволяє заглянути в інші світи, будь-то світ молекул або світ наших фантазій [10].

Віртуальність виступає феноменом, який можна інтерпретувати не лише як результат занурення людини в інформаційне поле, але і як артефакт культури, створений під впливом інформації і такий,

що відбиває формування нового типу комунікаційної взаємодії.

У сучасному соціогуманітарному знанні існують два підходи до визначення поняття «віртуальна реальність». Згідно першої позиції, під віртуалізацією не обов'язково розуміти заміщення реальності її образ (симуляція) за допомогою комп'ютерної техніки.

Симуляція в реальному житті – це стосунки між людьми, які часто набувають форми образних. При цьому втрачається відмінність між знаком-образом і референтом реальності. Саме цей вид симуляції є первинним по відношенню до комп'ютерної симуляції. У даному випадку віртуалізація відбиває не трансформацію інформаційно-комунікаційного простору, а, передусім, якісні зміни в суспільстві в цілому.

Відзначимо, що існують два рівні розуміння віртуальної реальності.

Перший – матеріально-технологічний – ґрунтується на тому, що віртуальна реальність – це зумовлена технічним середовищем «штучна реальність», яка виникає завдяки дії комп'ютера на свідомість.

Другий рівень пов'язаний з відзеркаленням будь-яких змін у свідомості у зв'язку з використанням інформаційних засобів. На цьому рівні людина знаходить можливість створення свого власного, керованого, такого світу, що є маніпульованим. У цьому середовищі формуються або віртуальна особистість, або такі умови, головною метою яких є компенсація недоліків соціальної реальності.

М. Фасслер відзначає, що віртуальний простір – це джерело незліченної кількості реальностей. До віртуалізації схильні різні співтовариства, які утворюють власні штучні світи (кібер-міста, кібер-суспільства) зі своїми інформаційними структурами, міжінди-відуальними, соціальними, економічними стосунками [8, с. 155].

Проте питання про кореляцію електронної і неелектронної віртуалізації залишається відкритим.

Адекватне представлення місця і ролі віртуальної реальності в процесах соціалізації індивіда припускає врахування багатогранності цього феномену. Передусім, віртуальна реальність проявляється у вигляді етичних і естетичних цінностей, що культивується суспільством. Тому «проживання» в них (управління ними у повсякденному житті) є обов'язкова умова визнання індивіда з боку держави. Проте слід пам'ятати, що встановлювані суспільством норми і стандарти завжди мають конкретне культурно-історичне заломлення. Через це вони не лише об'єднують, але і роз'єднують людей, не лише ведуть шляхом прогресу, але і виступають силою, що стримує розвиток соціуму.

Феномен віртуальної реальності не чужий абсолютно усім наукам. Але варто визначити, що часто сама віртуальна реальність демонструється в дослідженнях досить одноманітно. Можна сказати, що наукові засоби не в змозі дати панорамне бачення феномену і не припускають дослідження особливостей віртуальної реальності як простору соціалізації.

За наявності явного дефіциту соціалізаційних інструментів у актуальному світі, людина все частіше вимушена звертатися за допомогою до абсолютно

інших засобів соціалізації. Створюючи віртуальні соціальні світи, вона наділяє їх соціалізуючими чинниками, необхідними їй.

Зазначимо, що існує два найбільш загальних типи соціалізації: соціалізація в офлайн й соціалізація в кіберпросторі. Процес первинної соціалізації в кіберпросторі поділяється на два етапи: архетипічний та інструментально-когнітивний. На архетипічному етапі соціалізації відбувається формування суб'єктивної реальності кіберпростору за допомогою комунікації в групах членства. В індивіда з'являється інформація, що дозволяє сформувати уявлення про те, що таке кіберпростір, а також мотивація для продовження кіберсоціалізації, ним засвоюються соціальні норми кіберпростору, а також культурні патерни. Момент першого виходу в Інтернет-простір є моментом переходу від архетипічного етапу кіберсоціалізації до інструментально-когнітивного. На цьому етапі індивід соціалізується у двох вимірах одночасно:

1) у соціальній спільності кіберпростору (навчання електронної письменності, навичкам навігації і тощо);

2) у мережевому соціумі, з яким взаємодіє Інтернет-користувач (засвоєння структури ролей і цінностей того чи іншого Інтернет-співтовариства).

Вплив віртуального середовища на соціалізацію має суперечливий характер, який конкретизується у наступних положеннях:

1) опозиція «свобода-контроль». Географічні відстані не грають ролі в процесі спілкування. В інтернеті люди часто створюють собі так званих «віртуальних особистостей», описуючи себе певним чином. Індивіди, що конструюють власні актуальні особистості, характеризуються низькою соціальною ригідністю, а індивіди, що ніколи не конструюють віртуальних особистостей, – високою соціальною ригідністю. У результаті індивіди з низькою соціальною ригідністю – мають широкую соціальну ідентичність. У індивідів, що мають високу соціальну ригідність, в цілому в ідентичності переважає соціальна ідентичність. Не пред'являючи до людини особливих вимог, Інтернет нікому не належить, ніким не контролюється і при цьому містить в собі серйозні погрози руйнування особистості, культури, не кажучи вже про можливість маніпулювання свідомістю з його допомогою, що може привести до створення «духовних» симулякрів, до віртуалізації свідомості, до «розмазання» меж власного «Я». Обмеження / розширення «приватної сфери» інтернет-простору, його фрагментація здійснюється самостійно і поступово через скорочення / розширення кола спілкування й інформації на основі локус-контролю.

2) опозиція «безмежність-обмеженість». Соціалізація молоді за допомогою Інтернету відбувається із вже частково соціалізованим індивідом. Цей процес має принципову відмінність від первинної соціалізації, яка полягає в тому, що для індивіда найближче його оточення – мережеве співтовариство, а також реальне суспільство, та й сам індивід в його ж уявленнях опиняються «іншими» з урахуванням освоені ним раніше об'єктивної реальності. Початковий етап вторинної соціалізації реалізується у формах, прийнятих в мережевому співтоваристві. З одного боку, індивідові надається потенційно необмежене коло спілкування й інформаційного обміну, а з іншого боку, це коло замикається на досить вузькому, але при цьому, слід

відзначити, і найбільш близькому для цієї людини секторі. У мережі Інтернет особистість має повну можливість увесь час відтворювати себе. У чаті індивід може спілкуватися тільки з тими, хто йому підходить, звертається до сайтів, які йому подобаються, де ним усе контролюється і де ним обирається лише потрібна йому інформація. Багаторівнева організація мережі Інтернет обумовлює той факт, що авторів доводиться соціалізуватись одночасно у двох вимірах. Після підключення до мережі Інтернет користувач соціалізується одночасно в наступних вимірах. Перший вимір – це соціальна спільність мережевого просторово-часового континууму. Другий вимір є мережевим співтовариством, з яким користувач взаємодіє у процесі комунікації. У процесі цього, по суті, нового етапу соціалізації особистість стикається з альтернативними шаблонами і зразками мислення. При цьому користувач засвоює величезну кількість нових якостей: від засвоєння конкретних рольових орієнтацій, навчання навігації в мережевому просторі до пізнання нормативних моделей соціальних взаємодій та відчуття тиску механізмів соціального контролю. У результаті – інтернет-соціалізація не лише формує особистість з новим способом оцінки ситуації та з новим нелінійним світоглядом, але і пред'являє до особистості, жорсткі вимоги.

Важливим фактором є те, що соціальна система, котра складається в умовах віртуальності, має свої особливості мови, норми комунікації і соціальну ієрархію учасників. Наявність цих особливостей дозволяє говорити про віртуальність як про особливе середовище соціалізації індивіда. Штучне інформаційно-символічне середовище впливає на процес формування особистісної ціннісно-сміслової системи, яка є регулятором поведінки індивіда. Соціалізація, що відбувається у процесі багатоаспектної взаємодії, сприяє розвитку особистості відповідно до сучасних вимог техногенного світу.

На специфіку соціалізації індивіда у віртуальній реальності звертає увагу Ф. П. Власенко. На його думку, вона полягає в тому, що соціалізація здійснюється в контексті взаємодії двох процесів: засвоєння особистістю норм і зразків поведінки, які вона сприймає у первинній соціальній реальності й інтеріоризації норм, цінностей, установок віртуального простору. При цьому, перед індивідом, котрий повертається у первинну соціальну реальність, може постати проблема пошуку власної ідентичності. А тому одним із першочергових завдань соціалізації індивіда в сучасному інформаційному суспільстві є оптимізація ідентифікаційних процесів [2].

Основними характеристики мережевої ідентичності є ускладненість, відкритість, пошук альтернатив подальшого розвитку. Мережеву ідентичність будемо розуміти як ототожнення людиною (користувачем) себе з тією або іншою групою, створеною в мережі; віртуальна самопрезентація. Мережева ідентичність є відзеркаленням множинності ідентичностей і посилює її у віртуальній комунікації. Водночас її можна розглядати і як різновид просторової ідентичності, маючи на увазі віртуальний простір інформаційно-комунікаційних потоків як середовище й одночасно як орієнтир самоідентифікації..

О. М. Астафєва розуміє мережеву ідентичність як складову частину «соціокультурної ідентичності

особистості, яка відноситься до усвідомлення своєї приналежності до певної (що не завжди фіксується в реальному соціумі) спільності, що здійснює діяльність (в основному, споживання та передача знань і інформації) в інформаційно-комунікативних середовищах, передусім – в комп'ютерному віртуальному просторі» [1, с. 121]. Дослідник вважає, що мережева ідентичність визначається мірою отождолення себе з «людьми мережі», які мають високий рівень володіння комп'ютерною технікою і технологіями. Така ідентичність властива, на думку О. М. Астаф'євої, передусім, хакерам або тим, хто професійно пов'язаний з комп'ютерними технологіями [1].

Таким чином, поняття «віртуальна ідентичність» і «мережева ідентичність» увійшли до наукового обігу близько двадцяти років тому, проте чіткі дефініції їх досі не вироблені. Як правило, ці терміни використовуються в декількох сенсах:

– як характеристика приналежності до співтовариства, основна діяльність особистостей, які входять до неї, пов'язана з комп'ютерними технологіями;

– як синонім багатофакторної, динамічної, мінливої ідентичності;

– як результат самопрезентації особистості в соціальних мережах, її віртуальний образ, «двійник» або «проект»;

– як самостійний суб'єкт, альтернативна ідентичність, що діє у віртуальному світі й має відмінні від реальної ідентичності характеристики.

**Висновки та перспективи подальших розвідок напрямку.** Отже, віртуалізація соціуму і становлення мережевої культури, з одного боку, ускладнюють, а з іншої – збагачують процес формування персональної ідентичності. Віртуальна реальність створює нові можливості для конструювання ідентичності, розширюючи кількість «інших», з якими взаємодіє людина. Мережева або віртуальна ідентичність не можуть розглядатися як самостійні сутності, як суб'єкти поведінки й діяльності, як альтернативи «реальної» персональної ідентичності. Це лише один з аспектів ідентичності, результат самопрезентації особистості у віртуальному просторі.

#### СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Астаф'єва О. Н. Віртуальні союбщества: «сетевая» иentwicklung личности в сетевых пространствах. *Вісник Харківського національного університету: Теорія культури та філософія науки*. Харків, 2007. Вип. 776. С. 120-133.
2. Власенко Ф. П. Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда. *Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії*. Запоріжжя, 2014. Вип. 56. С. 208-217.
3. Галета Я. В. Особливості адаптації особистості у інформаційному середовищі. *Наукові записки: Педагогічні науки*. Кіровоград, 2014. Вип. 134. С. 78–81.
4. Галета Я. В. Проблема розвитку особистості в умовах оновлення інформаційної культури суспільства. *ScienceRise: Pedagogical Education*. 2016. № (3) PP. 16–21.
5. Галета Я. В., Сьомак, А. В. Соціалізація особистості в умовах оновлення інформаційної культури суспільства. *Наукові записки: Педагогічні науки*. Кропивницький, 2020. Вип. 190. С. 23-29.
6. Эко У. Открытое произведение: Форма и неопределенность в современной поэтике. СПб., 2004.

7. Эко У. От интернета к Гутенбергу. *Чтение с листа, с экрана и "на слух"*. Москва, 2009. С. 70-79.

8. Fassler M. Webfictions: zerstreute Anwesenheiten in elektronischen Netzen. Wein; New York, 2003.

9. Panchenko V., Haleta Y., & Chernenko O. Application of innovative smart technologies of virtual reality in business education as the basis of qualified professional preparation of future managers. *Economics, Finance and Management Review*. 2020. (1). 56–70.

10. Rheingold H. *Virtuelle Welten und Reisen im*. New York, 1991.

#### REFERENCES

1. Astaf'eva, O. N. (2007). Vyrtual'nye soobshchestva : «setevaya» ydentychnost' y razvytye lychnosti v setevykh prostranstvakh [Virtual communities: «network» identity and personal development in network spaces]. Kharkiv. [in Ukrainian]
2. Vlasenko, F. P. (2014). Virtual'na real'nist' yak prostir sotsializatsiyi indyvida [Virtual reality as a space of socialization of the individual]. Zaporizhzhia. [in Ukrainian]
3. Haleta, Ya. V. (2014). Osoblyvosti adaptatsii osobystosti u informatsiinomu seredovyskhchi [Features of adaptation of personality are in an informative environment]. *Naukovi zapysky: Pedahohichni nauky*. (134). 78–81. [in Ukrainian]
4. Haleta, Ya. V. (2016). Problema rozvytku osobystosti v umovakh onovlennia informatsiinoi kultury suspilstva [A problem of development of personality is in the conditions of updating of informative culture of society]. *ScienceRise: Pedagogical Education*. 7 (3). 16–21. [in Ukrainian]
5. Haleta, Ya. V., Somak, A. V. (2020). Sotsializatsiia osobystosti v umovakh onovlennia informatsiinoi kultury suspilstva [Socialization of personality is in the conditions of updating of informative culture of society]. *Naukovi zapysky: Pedahohichni nauky*. (190). 23-29. [in Ukrainian]
6. Eko, U. (2004). Open work: Form and uncertainty in modern poetics. St. Petersburg. [in Russian]
7. Eko, U. (2009). Ot interneta k Gutenbergu [From the internet to Gutenberg]. Moscow. [in Russian]
8. Fassler, M. (2003). Webfictions: scattered presences in electronic networks]. New York. [in English]
9. Panchenko, V., Haleta, Y., & Chernenko, O. (2020). Application of innovative smart technologies of virtual reality in business education as the basis of qualified professional preparation of future managers. *Economics, Finance and Management Review*. (1). 56–70. [in English]
10. Rheingold, H. (1991). *Virtual Worlds and Travel in Cyberspace*. New York. [in English]

#### ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

**ГАЛЕТА Ярослав Володимирович** – доктор педагогічних наук, професор, декан факультету педагогіки, психології та мистецтв Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка.

**Наукові інтереси:** феномен «соціальна зрілість»; проблема становлення особистості в умовах інформатизації суспільства, психологопедагогічні аспекти управління.

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

**HALETA Yaroslav Volodymyrovich** – doctor of pedagogy, professor, dean of the faculty of pedagogy, psychology and arts of Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State Pedagogical University.

**Scientific interests:** the phenomenon of «social maturity»; the problem of personality formation in the conditions of informatization of society.

*Стаття надійшла до редакції 19.10.2022 р.*