

Пальчинська Мар'яна Вікторівна

доктор філософських наук, доцент,
завідувач кафедри філософії, психології та педагогіки
Одеської національної академії зв'язку імені О.С. Попова

СОЦІАЛІЗАЦІЯ ОСОБИСТОСТІ В УМОВАХ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА

Анотація. 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.

З поняттям особистість соціальна філософія пов'язує вищу форму існування представника людського суспільства. Індивід у процесі соціального розвитку рухається від людини до індивідуальності і від неї до особистості. Соціалізація передбачає процес становлення соціальної сутності людини, включення її в систему соціальних ролей і статусів, її розвиток як суб'єкта соціальної життєдіяльності. Вона є безперервним процесом, проміжні та кінцеві результати якого викарбувано усім масивом життєвих вражень і досвіду особистості, які вона набуває у процесі своєї життєдіяльності.

З огляду на складності процесу соціалізації прийнято виділяти первинну і вторинну соціалізації. Підставою для такого розрізнення виступають, передусім, первинні групи, під якими розуміються соціальні утворення, які характеризуються тісними, безпосередніми зв'язками із окремим індивідом. Вони первинні в декількох сенсах, але головним чином є фундаментом для формування соціальної природи і системи ціннісних орієнтацій. Первинна соціалізація визначається як та, якій індивід піддається в дитинстві і завдяки якій він стає членом суспільства. В результаті первинної соціалізації у людини формується достатній рівень самосвідомості, здатності до самоконтролю, освоєння рольової поведінки, які призводять до виникнення адекватних зв'язків з оточуючими людьми і соціумом.

Серед усіх осіб, які оточують людину, на першому місці в цьому процесі знаходяться ті, кого можна назвати «значимі інші»: ті, до кого прислухається, з ким себе ідентифікує конкретний індивід.

Вторинна соціалізація – це кожний наступний процес, який дозволяє вже соціалізованій особистості адаптуватися до нових соціальних умов. І первинна, і вторинна соціалізації опосередковуються іншими елементами суспільства як системи: як окремими індивідами, так і соціальними групами та інститутами. З цього великого спектра значень у кожній окремій ситуації вибирається тільки одне і стає спонукачем до дії, протидії, або бездіяльності. Соціалізація – це не механічна передача суми знань, умінь і установок. Нова соціокультурна ситуація ретельно відбирає з досвіду минулого ті елементи, які прямо або побічно сприятимуть їхньому розвитку, прагнучи виключити те, що не сприяє цьому. У процесі соціальної практики завжди відбувається відбір найбільш значимого для життя суспільства соціального знання, вміння і установок.

Трансформація соціального простору детермінована тим, що границі одного і того ж соціального утворення видозмінюються за рахунок ступеня поширення конкретних соціальних смислів і значень. Слід при цьому зазначити, що до складу духовного виміру соціального простору входять не лише усвідомлювані, а й несвідомі архетипічні образи, які впливають на поведінку людей. Крім того, теж саме соціальне середовище дає абсолютно різні результати соціалізації у різних людей та соціальних груп. Можна припустити, що такі результати обумовлені тим, як вже було зазначено вище, що протягом кожного моменту соціалізації на людину впливають різні життєві враження. Соціалізація і культурна ідентифікація людини в інфокомунікаційному просторі комп'ютерних мереж реалізується завдяки приналежності індивіда до того чи іншого мережевого співтовариства або через віртуальну реконструкцію соціального статусу, або через активне і вільне конструювання свого віртуального «Я» і персональної ідентичності

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

Актуальність обраної теми обумовлена тим, що простір сучасного соціуму під впливом інформатизації та глобального поширення комп'ютерних мереж віртуалізується, впливаючи на існуючу систему соціальних відносин і соціалізацію особистості.

Підставою віртуалізації суспільства та виникнення віртуального простору став перехід до постіндустріального, або інформаційного суспільства, базисом функціонування якого є інформація та технології, що дозволяють оперативно працювати з нею. Одне з провідних місць зайняли комп'ютерні технології, які стали основою комп'ютерної віртуальної реальності, тобто «форми об'єктивованого існування, різновиду буття в формі тотожності матеріального та ідеального, інтегральна якість, що породжується механізмом репрезентативної належності взаємодіючих елементів складної системи» [11, с. 109].

Наслідки функціонування інфокомунікаційних технологій надзвичайно різноманітні: вони змінюють характер соціальної взаємодії особистості, його соціальні зв'язки, організаційні форми та суттєво впливають на життєдіяльність особистості. М. Маклюен наголошує на їх впливі на зміну мислення особистості, її соціальну поведінку: линейное мышление стало вытесняться «мозаичным», відроджується міфологічне мислення як структуруючий принцип свідомості. Вищезазначене неабияким чином впливає на соціалізацію особистості, оскільки діяльність особистості у віртуальному просторі спонукає до дотримання норм і правил, які певною мірою відрізняються від тих, що притаманні простору соціальному. Це призводить до моделювання іншої стратифікаційної системи, створення віртуальних мережевих співтовариств, появи нових засобів трансляції та засвоєння соціального досвіду та ін. Таким чином, віртуальний простір став невід'ємним елементом сучасного суспільства, який змінює соціокультурний простір на кожному структурному рівні.

Ступінь розробки проблеми. Для вивчення проблеми соціалізації в умовах віртуалізації суспільства важливе значення мають наступні напрямки досліджень: концепція інформаційного («постіндустріального») суспільства розроблялась такими вченими, як Ж. Фурастьє, Е. Масуда, М. Маклюен, Е. Тофлер, Д. Бел, А. Турен, М. Кастельс, Т. Стоуньєр та ін.; дослідження феномену суб- і контркультур в роботах С. Коена, Т. Розака та ін.; аналіз віртуальної реальності та віртуальних співтовариств (С. Бондаренко, П. Колока, А. Смига, Г. Рейнгольда, Э. Рейда, С. Томаса, Н. Щербини и др.).

В контексті соціальної філософії розгляд даної проблематики має фрагментарний характер. Окремі аспекти означеної проблеми аналізувалися в роботах Орехова С., Гримак Н., Опенкова М., Абдеева Р., Скворцова Л., Носова Н., Пивоварова Д., Розіна В., Хоружего С., Юхвида А., Корольова С. та ін.

Комунікативний аспект віртуального простору і проблеми самопрезентації особистості отримали висвітлення в роботах Войскунського А., Белинської Е., Жичкиної А., Ринкявичуса Л., Буткявичене Е. та ін.

Метою даної роботи є аналіз впливу віртуалізації як глобального процесу на соціалізацію особистості.

Викладення основного матеріалу.

Починаючи з другої половини ХХ століття західними соціологами і соціальними філософами активно обговорюється питання про вступ найбільш розвинених країн в якісно іншу стадію соціального розвитку, охарактеризовану ними як постіндустріальне або інформаційне суспільство, головним критерієм якого є визначальна роль інформаційних технологій у всіх сферах життєдіяльності людей. Якщо на початку свого виникнення ідеї про новий тип соціального устрою мали скоріше характер футурологічних прогнозів, то в ході вдосконалення інфокомунікаційних і цифрових технологій, ряд прогнозів знайшли своє реальне втілення: вони виявилися в бурхливому розвитку засобів масової комунікації, в створенні і широкому поширенні персональних комп'ютерів, в побудові глобальних інформаційних мереж, в розробці технологій віртуальної реальності та інших технологічних інноваціях.

У своїй сукупності, ці досягнення докорінно змінили життя суспільства, не тільки висунувши на перший план інформаційну діяльність, тобто діяльність, пов'язану з виробництвом,

споживанням, трансляцією і зберіганням інформації, але і ускладнивши і трансформували світ так, що осмислити його в рамках традиційних підходів стало досить важко: «Людина входить в новий техногенно виготовлений світ і його свідомість «формально» відділяється від реального світу і переходить як би в «паралельний» простір, в інший світ, причому це світ не тільки споглядань, а світ реальних дій і переживань» [4, с. 101]. Таким чином, перехід до інформаційного суспільства висуває на перший план проблеми, пов'язані з тим, як відбувається адаптація особистості до нових умов, що «детермінується цілісністю організації життєвого процесу, різними сторонами якого є всі конкретні питання про суспільство і свідомість» [8, с. 259].

Проблема віртуалізації суспільства у глобальному масштабі відображена в філософії пост-модернізму, в контексті якої вона інтерпретується як феномен, властивий інформаційному суспільству. Він сприяє утворенню особливої системи соціальної взаємодії на основі часткової симуляції соціальних процесів. В контексті інтерпретацій сучасної соціальної філософії проблема віртуалізації суспільства отримує нові імпульси до подальшого осмислення, оскільки саме масштабне поширення комп'ютерних технологій створює нові аспекти віртуального простору, забезпечуючи можливість його інтерсуб'єктивності: «Буття тут-і-тепер має на увазі непричетність тривалості ...» [10, с. 19].

Віртуалізація як глобальний процес, який притаманний сучасному соціуму, сприяє інтенсифікації соціокультурних перетворень: «Виникнення гіперпростору мережі Інтернет є результатом використання суспільством нових форм комунікації ... Зміна суспільства розглядається як структурна диференціація системи внаслідок появи в ній нових елементів - віртуальних аналогів реальних комунікацій» [5, с. 25]. У якості прикладу впливу віртуалізації як глобального конвергентного процесу на особистість слід розглянути ті видозміни, які відбуваються в процесі соціалізації.

Соціалізація є функціональною передумовою будь-якого суспільства, вона виступає умовою соціокультурного відтворення форм системи соціальної взаємодії. У концепції П. Бергера і Т. Лукмана соціалізація розглядається як соціальне конструювання реальності і визначається як «... всебічне і послідовне входження індивіда в об'єктивний світ суспільства або в окрему його частину» [1, с. 212]. Соціалізація передбачає засвоєння особистістю соціального досвіду суспільства в цілому і соціальних груп зокрема, всієї системи зв'язків і відносин, в яку особистість включена як суб'єкт діяльності і пізнання.

З огляду на складності процесу соціалізації прийнято виділяти первинну і вторинну соціалізації. Підставою для такого розрізнення виступають, передусім, первинні групи, під якими розуміються соціальні утворення, які характеризуються тісними, безпосередніми зв'язками із окремим індивідом. Вони первинні в декількох сенсах, але головним чином є фундаментом для формування соціальної природи і системи ціннісних орієнтацій. Первинна соціалізація визначається як та, якій індивід піддається в дитинстві і завдяки якій він стає членом суспільства. В результаті первинної соціалізації у людини формується достатній рівень самосвідомості, здатності до самоконтролю, освоєння рольової поведінки, які призводять до виникнення адекватних зв'язків з оточуючими та соціальним середовищем.

Вторинна соціалізація – це кожний наступний процес, який дозволяє особистості адаптуватися до нових соціальних умов. І первинна, і вторинна соціалізації опосередковуються іншими елементами суспільства як системи - як окремими індивідами, так і соціальними групами та інститутами. Соціалізація – це не механічна передача суми знань, норм та навичок. Нова соціокультурна ситуація ретельно відбирає з досвіду минулого ті елементи, які сприятимуть їхньому розвитку, прагнучи виключити непотрібне. У процесі соціальної практики завжди відбувається відбір найбільш значимого для життя суспільства соціального знання, вміння і установок.

Соціалізація є безперервний процес, проміжні та кінцеві результати якого обумовлені всією сукупністю соціальних правил і норм, під впливом яких відбувається формування особистості, її власного досвіду. Саме залучення до норм, цінностей, системи статусів та ролей, притаманних певному суспільству, відбувається не тільки під впливом окремих агентів та інститутів соціалізації, а й завдяки інтеріоризації, яка сприяє особистісному відображенню об'єктивної соціальної реальності.

Соціалізація передбачає процес становлення соціальної сутності людини, включення її в систему соціальних ролей і статусів, її розвиток в якості суб'єкта соціальної життєдіяльності. Для соціальної філософії вихідної й фундаментальної посилкою при розгляді проблеми соціалізації є теза про нерозривний зв'язок, єдність і взаємодію людини і суспільства. В сучасних умовах віртуальний простір може значно впливати на соціальні процеси, в тому числі, на процес соціалізації в соціальному просторі.

Віртуалізація суспільства підсилює тенденцію до розвитку технічно «опосередкованої соціальності», що впливає на процес соціалізації, оскільки вона все більше підпадає під вплив імітаційних утворень, які видозмінюють існуючі соціальні відносини. Сам концепт глобальної комп'ютерної мережі веде до абстрагування від реальних історичних подій та локальних географічних особливостей до підпорядкування логіці позасоціального, логіці «індивідуалізованого суспільства», з якою віртуальний простір пов'язують різноманітні коди, які в кінцевому рахунку включені в цифровий аудіовізуальний гіпертекст. «Опосередкована соціальність» відображає панування стихійних і неупорядкованих процесів, зростання невизначеності людського буття. Результатом є віртуалізація образу світу, який в більшій мірі схильний до перетворювальної діяльності суб'єкта, ніж соціальна реальність. Світ вже не тільки не постає перед індивідом у якій б то не було об'єктивності, більш того, відображення об'єктивної соціальної реальності втрачає безпосередній зв'язок із ним: «... людська раса сьогодні успішно створює досконалу миттєвість, часто звану реальним часом. Необоротно збільшуючи свою владу, людська раса вміє скасовувати людське сприйняття і часу, і простору. Втрата трансцендентального, тобто нездатність організувати світ відповідно до нашого сприйняття сенсу і людським функцій, незмірна (незлічима)» [2]. В цих умовах віртуальний простір, існуючий за допомогою нових інфокомунікаційних технологій, стає потужним агентом вторинної соціалізації особистості: соціалізації стосовно не тільки до мережевих спільнот, а й до офлайнової дійсності - того соціального середовищу, в якому людина існує.

Слід зазначити відмінності агентів первинної та вторинної соціалізації у віртуальному просторі. Агентами первинної соціалізації у суспільстві виступає найближче оточення індивіда, що здійснює безпосередній вплив: сім'я, батьки, друзі, ровесники, вчителі, тренери та ін. Термін «первинна» відноситься до всього, що становить безпосередню і найближче оточення людини. Первинна соціалізація відбувається в сфері міжособистісних відносин в малих групах, якій індивід піддається в дитячому віці, стаючи членом суспільства. У віртуальному просторі розширюється спектр агентів первинної соціалізації, оскільки на особистість мають безпосередній вплив також ті індивіди та групи, які у просторі соціальному не мають такої можливості, оскільки віртуальний простір заповнений «проекціями людей, породженими ними текстами, зображеннями – від реалістичних до фантастичних» [3, с. 75].

Вторинну соціалізацію здійснюють люди, пов'язані формально-діловими відносинами, школа, соціальні інститути, ЗМІ, офіційні представники держави та ін. Термін «вторинна» описує тих, хто здійснює менш вагомий вплив на людину. Вторинна соціалізація відбувається на рівні великих соціальних груп, за допомогою якої вже соціалізована індивід інтегрується в нові сектори суспільства. Віртуальний простір стає потужним агентом вторинної соціалізації особистості: соціалізації стосовно не тільки до мережевих спільнот, але й до офлайнової дійсності – до того соціального простору, в якому здійснюється життєдіяльність особистості.

Значний вплив віртуального простору глобальної комп'ютерної мережі на соціум в цілому і особистість зокрема, розпочався з можливості інтернет-користувачів активно брати участь в інформаційних потоках, а в деяких випадках створювати інформаційний простір за власним бажанням і потребами: «Людська комунікація все більш щільно охоплюється мережею технічних стандартів, які опосередковують всі соціальні взаємодії і укладають їх в специфічний технологічний каркас, який можна назвати мережевою моделлю» [9, с. 58]. У сучасному суспільстві віртуальна комунікація стає одним із системоутворюючих елементів функціонування соціокультурного простору сучасного суспільства, у процесі якої створюються і підтримуються певні зразки, норми і правила поведінки, напрацьовуються певні соціокультурні

ресурси, вибудовуються стратифікаційні системи, створюються віртуальні мережеві спільноти тощо. Внаслідок цього інформація як один із базових елементів постіндустріального суспільства, визначається «не тільки і не стільки своєю масовістю чи загальнодоступністю, економічним чи політичним потенціалом, скільки можливістю персоналізації» [13, с. 7], що задає нові грані самоідентифікації.

Віртуалізація суспільства докорінно модифікує механізми соціалізації особистості, які притаманні існуючій системі соціальних відносин. Можна припустити, що стратифікація відповідно до інформаційного критерію (наприклад, обмеження доступу до мультисервісних мереж) спонукатиме до формування нового типу соціальної нерівності. Також вплив віртуальних спільнот на процес соціалізації також потребує спеціальної уваги: «...малопередбачуваною є відповідь на питання про вплив (прямий чи непрямий) поширення нових інформаційних технологій на динаміку зміни системи цінностей» [6, с. 24].

За допомогою віртуального простору можливе не тільки проектування нових соціокультурних форм з принципово іншими властивостями, але і їх відтворення в просторі соціальному. Подальший розвиток інфокомунікаційних та комп'ютерних технологій, які є основою для функціонування віртуального простору, сприятиме його подальшій інтеграції з базовими елементами соціальної структури, в більшій мірі актуалізуватиме проблему впливу віртуалізації на систему суспільних відносин і визначення адаптаційного потенціалу суспільства в цілому і особистості зокрема до нових умов: «Комунікаційна система, заснована на мережевих технологіях, здатна радикально змінити морфологію громадських зв'язків, заснованих на традиційних ієрархічних взаємовідносинах» [7, с. 59]. В рамках соціально-філософського дискурсу, перш за все, актуалізується проблема впливу віртуального простору на формування таких структурних компонентів особистості, як світогляд, система ціннісних орієнтацій, підстави соціальної життєдіяльності.

Глобальність віртуального простору дозволяє поглянути з якісно нової сторони на його роль як соціалізуючого фактору: інтеграція віртуального простору з простором соціальним стає причиною утворення суто мережевих патернів (наприклад, мережевого сленгу, віртуальних релігій, маргінальних груп, діяльність яких здійснюється переважно або виключно у віртуальному просторі та ін.), що дозволяє констатувати інваріантне розширення і ускладнення соціокультурного середовища сучасного суспільства.

Віртуальний простір має багатовекторний соціалізуючий потенціал, внаслідок чого в умовах активної взаємодії з віртуальним простором особистість може бути схильна до трансформацій, які можуть бути виражені в таких поняттях, як «мережева особистість» або «віртуальна особистість». Даний тип особистості є структурним компонентом особистості, яка формується під віртуальною взаємодією, який забезпечує ефективну взаємодію в момент віртуальної активності.

Віртуальна особистість символічна, множинна, має певну автономність дій у віртуальному середовищі. Вона може створюватися як через перенесення соціально і культурно значущих рис людини у віртуальний простір упродовж спілкування з іншими користувачами або за допомогою надання собі нових властивостей, рис і особливостей, значимість яких усвідомлюється індивідом завдяки реакції інших відвідувачів чату, дошки оголошень, конференції тощо. Звідси зрозуміло, що відображення людської особистості у віртуальному середовищі може мати різні ступені відповідності особистості, яка існує у просторі соціальному.

Висновки

На віртуалізацію як глобальний процес, притаманний сучасному суспільству, вказує збільшення сфер використання комп'ютерних технологій. За рахунок віртуалізації як процесу, який притаманний сучасному соціуму, відбувається інтенсифікація соціокультурних перетворень, що в свою чергу суттєво впливає на соціалізацію особистості.

Актуальність дослідження соціалізуючого потенціалу віртуального простору полягає у припущенні, що 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. Альтернативність патернів поведінки, представлених у віртуальному просторі глобальної комп'ютерної мережі, ставить особистість в ситуацію перманентного вибору: в результаті віртуалізація спонукає до появи агентів соціалізації, які існують у віртуальному просторі, а результати їх впливу відображаються у просторі соціальному.

Процес соціалізації особистості у віртуальному просторі супроводжується придбанням і засвоєнням нових цінностей, навичок у зв'язку із переходом в інваріантний соціокультурний простір. Створений за допомогою цифрових технологій, він стрімко впроваджується не тільки в життя сучасного суспільства, а й у структуру життєвого простору особистості, оскільки має змогу бути одночасно відкритим і закритим для доступу, забезпечувати багатоканальність спілкування, впливати на простір соціальний та ін. В найзагальнішому вигляді віртуальну соціалізацію особистості можна визначити як процес передачі певного досвіду, що відбувається у віртуальному інформаційному просторі. Саме тут і полягає основна проблема сучасного етапу розвитку суспільних систем, коли різні форми соціалізації особистості починають не тільки співіснувати, але і конфліктувати між собою, вносячи свої корективи, як у структуру особистості, так і в суспільну систему.

Соціалізація і культурна ідентифікація людини в інфокомунікаційному просторі комп'ютерних мереж реалізується завдяки приналежності індивіда до того чи іншого мережевого співтовариства або через віртуальну реконструкцію соціального статусу, або через активне і вільне конструювання свого віртуального «Я» і персональної ідентичності.

Поряд із процесами соціалізації у віртуальному просторі відбуваються і процеси ресоціалізації, тобто засвоєння індивідами та соціальними групами нових цінностей, моделей поведінки та ін. у зв'язку із взаємодією з іншим середовищем. Таким чином, соціалізація особистості у віртуальному просторі здійснюється як взаємовплив двох процесів, а саме перенесення певних норм і правил соціального простору, а також засвоєння норм і правил, які існують у межах простору віртуального як в цілому, так і в окремих віртуальних спільнотах та групах. Віртуальне середовище структурується з інших підстав, ніж соціальне. Передусім це стосується мережевих спільнот, де вибудовується своя система цінностей, переваг, ієрархічних взаємин, які роблять можливими нові форми прояву особистості, розширюють особистісний досвід, коло спілкування, можливості самовираження тощо. Саме тут виникають інші соціокультурні структури, які у соціумі були б неможливі. Таким чином, віртуальний простір стає невід'ємним атрибутом життєдіяльності сучасного суспільства, який змінює соціокультурне життя в цілому за допомогою інтенсифікації соціальних взаємодій, збільшення обсягу інформації, розширення спектра поведінкових моделей, появи нових способів ретрансляції соціального досвіду та ін.

Список використаних джерел

1. Бергер П. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания / П. Бергер, Т. Лукман – М.: «Медиум», 1995. – 323 с.
2. Бодрийяр В Тени Тысячелетия, или Приостановка года 2000 / Ж. Бодрийяр. – Режим доступа: URL: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Bodr/2000.php
3. Войскунский А. Метафоры Интернета / А. Войскунский // Вопросы философии. – 2001. – № 11. – С. 64 – 79.
4. Гримак Л. Супергипноз виртуальной реальности / Л. Гримак // Виртуальная реальность: Философские и психологические проблемы. - М.: 1997. – 187с.
5. Иванов Д. Виртуализация общества. Версия 2.0. / Д. Иванов. – СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2002. – 224 с.
6. Иванов Д. Общество как виртуальная реальность // Информационное общество. М.: ООО «Издательство АСТ», 2004. – 270 с.

7. Королев С. Параллельная жизнь: человек в интернете/ С. Королев // Философские науки. – 2010. – № 9. – С. 112-129.
8. Кули Ч. Человеческая природа и социальный порядок (пер. с англ.) / Ч. Кули. – М.: Дом интеллектуальной книги, 2000. – 320 с.
9. Назарчук А. Социальное время и социальное пространство в концепции сетевого сообщества / А. Назарчук // Вопросы философии. – 2012. – №9. – С. 56 – 67.
10. Опенков М. Виртуальная реальность: онто-диалогический подход: автореф. дис. д-ра филос. наук / М.Ю. Опенков. – М., 1997. – 38с.
11. Орехов С. Поиск виртуальной реальности / С. Орехов. – Омск: Изд-во ОмГПУ, 2002. – 184 с.
12. Пальчинская М. Интернет как пространство социальных коммуникаций/ М. Пальчинская // Научное познание: методология и технология. – 2012. – вып.1(28). – С. 118–123.
13. Хомяков А. К Всемирному саммиту по проблемам информационного общества / А. Хомяков // Слово – № 45. – 2003. – С. 7.
14. Janin H. The Post-Information Society. <http://www.vqronline.org/articles/1994/winter/janin-post-information-society>

Palchinska Marya

Doctor of Philosophy, Associate Professor,
Head of the Department of Philosophy, Psychology and Pedagogy
Odessa National O.S. Popov Academy of Telecommunications

SOCIALIZATION OF A PERSONALITY IN THE CONDITIONS OF SOCIETY VIRTUALIZATION

Abstract. *One of the factors affecting the individual is the emergence of new agents of socialization, which are manifested in the process of information interaction. Therefore, the study of these factors influencing the socialization of personality, causes and consequences of changes to which the structure is subject, is quite promising. The starting point and the fundamental prerequisite for considering the problem of socialization is the thesis about the inseparable interaction of man and society. In modern conditions, virtual space can significantly influence social processes, including socialization in the space of modern society.*

With the concept of personality, social philosophy connects the highest form of existence of a representative of human society. The individual in the process of social development moves from the individual to the individual and from it to the individual. Socialization involves the process of becoming a social entity, its inclusion in the system of social roles and statuses, its development as a subject of social life. It is a continuous process, the intermediate and final results of which are captured by the whole array of life experiences and personal experiences that it acquires in the course of its life.

Given the complexity of the process of socialization, it is customary to distinguish primary and secondary socialization. The basis for this distinction is, above all, the primary groups, which are understood as social formations, which are characterized by close, direct ties with the individual. They are primary in several senses, but they are mainly the basis for the formation of a social nature and a system of value orientations. Primary socialization is defined as the one to which an individual undergoes in childhood and through which he becomes a member of society. As a result of primary socialization in a person a sufficient level of self-awareness, ability to self-control, the development of role-playing behavior are formed, which lead to the emergence of adequate relationships with others and society.

Among all the people around you, in the first place in this process are those who can be called "significant others": those who are listened to, with whom identifies a specific individual.

Secondary socialization is every subsequent process that allows an already socialized individual to adapt to new social conditions. Both primary and secondary socialization are mediated by other elements of society as a system: both individual individuals and social groups and institutions. From this large range of values in each individual situation, only one is selected and becomes the trigger for action, counteraction, or inaction. Socialization is not a mechanical transfer of the sum of knowledge,

skills and attitudes. The new socio-cultural situation carefully selects from the experience of the past those elements that directly or indirectly contribute to their development, seeking to exclude something that does not contribute to it. In the process of social practice, there is always a selection of social knowledge, skills and attitudes most important to society.

The transformation of social space is determined by the fact that the boundaries of the same social formation are altered by the extent of the distribution of specific social meanings and meanings. It should be noted that the spiritual dimension of social space includes not only conscious but also unconscious archetypal images that influence people's behavior. In addition, the same social environment gives completely different results of socialization in different people and social groups. It can be assumed that such results are due to the fact that it has been stated above that during each moment of socialization a person is affected by different life experiences. Socialization and cultural identification of a person in the infocommunication space of computer networks is realized through the affiliation of an individual to a particular network community or through virtual reconstruction of social status, or through active and free construction of their virtual "I" and personal identity.

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