

2.2. Соціальні мережі як потужний агент вторинної соціалізації

1. Соціалізація – це процес інтеграції індивіда в суспільство шляхом засвоєння ним елементів культури, соціальних норм і цінностей, на основі яких формуються соціально значущі риси особистості. З розвитком цифрових технологій та глобальної комунікації, Інтернет і соціальні мережі стають **потужним агентом вторинної соціалізації людини**.

Соціальні мережі та Інтернет, створені за допомогою нових інформаційних технологій, впливають на соціалізацію не лише в мережевому, але й у **реальному суспільстві**, в якому живе людина.

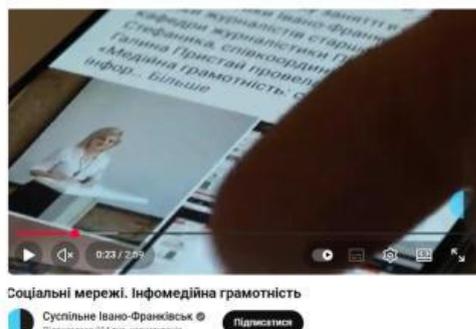
Ключові аспекти впливу соціальних мереж на соціалізацію молоді.

Формування свідомості та цінностей:

Соціальні мережі набули великої популярності, і молодь більшою мірою пізнає світ за допомогою засобів масової інформації, комунікації та соціальних мереж.

Існує очевидний зв'язок між трансформацією соціально-ціннісних орієнтацій сучасної молоді та суттєвим впливом на неї інформації всередині соціальних мереж.

Соціальні мережі відсувають на другий план класичні інститути соціалізації — родину, школу, друзів — і займають провідну позицію у цьому процесі, маючи безпосередній вплив на ціннісні орієнтації.



Трансформація життєдіяльності:

Під впливом мережевої спільноти змінюється спосіб життя людини, а інформаційні системи утворюють віртуальний простір (сукупність соціальних, культурних, ціннісних чинників), які можуть суттєво впливати на реальність: створювати її, підтримувати або руйнувати старі норми.

Соціальні мережі мають виключний вплив на формування свідомості молоді, мотиви її поведінки, ціннісні орієнтації, стиль життя, вибір мети та шляхів її реалізації.

Медіасоціалізація (новий вид соціалізації) передбачає засвоєння соціальних норм на підставі «чужого» і «штучного» (репрезентованого медіа) досвіду, а не на основі спеціального навчання чи позитивного соціального досвіду.

Віртуальні групи та ролі:

У соціальних мережах на основі спільності інтересів створюються численні «віртуальні» групи, де формується своя внутрішня соціальна ієрархія, з'являються формальні та неформальні лідери.

У процесі медіасоціалізації особа набуває нових соціальних ролей у медіапросторі, які можуть значно відрізнятися від реальних. Наприклад, скромні особистості в реальному житті можуть мати демонстративну або агресивну поведінку у віртуальному просторі, граючи ту роль, яку їм не опанувати в реальності.

Молодь ідентифікує себе через цифровий аватар та профіль у соцмережах.

Виклики та ризики:

Мережева свідомість, що формується під впливом соціальних мереж, несе ризики інформаційної ізоляції через «бульбашки фільтрів», фрагментарного сприйняття інформації та «кліпового мислення», а також посилення маніпуляцій з боку алгоритмів. Якщо кіберпростір використовується для заповнення порожнечі від дефіциту живого спілкування, внутрішнє «Я» може стати суперечливим, мозаїчним, розколотим та ізольованим від загальноприйнятих норм.

Базовий конфлікт медіасоціалізації полягає в пошуку комфортного балансу між віртуальним та реальним світом, щоб віртуальний світ був простором для саморозвитку, а не деградації.

2. Відмінності онлайнного та реального спілкування

Спілкування — це комплексне поняття, що охоплює всі можливі типи процесів взаємозв'язку та взаємодії людей, включаючи інформаційний, інтерактивний та перцептивний аспекти.

Інтернет-спілкування (або віртуальне спілкування) — це спосіб комунікації, при якому контакт між людьми опосередкований комп'ютером, включеним у мережу, і здійснюється у просторі віртуальної реальності.

Віртуальне спілкування має багато спільного з традиційною комунікацією, оскільки протікає у системі «людина-людина», але водночас кардинально відрізняється через специфіку кіберпростору.

Характеристика	Реальне (безпосереднє) спілкування	Онлайнне (віртуальне) спілкування
Час та простір	Обмежене часом, географією та дистанцією	Зняття часових і просторових обмежень: цілодобове втручання в особисте життя. Може бути синхронним або асинхронним.

Модуль 1. КІБЕРКУЛЬТУРА

конспект лекції «Кіберпростір, кіберсоціалізація та групова динаміка.»

Форма комунікації	Переважно усна мова, що супроводжується невербальними засобами.	Гібридна форма: письмовий варіант мови з елементами усного розмовного мовлення, прагненням до швидкого темпу і спонтанності.
Невербальні засоби	Домінуюча роль: невербальна видима інформація (міміка, жести, хода) становить 55%, невербальна інформація (інтонація, тембр) — 38% комунікації.	Компенсація: невербальна комунікація зведена до мінімуму або неможлива. Компенсується паралінгвістичними засобами (емотикони, великі літери для вираження гучності/емоцій, знаки пунктуації).
Анонімність та ідентичність	Ідентичність фіксована, низька анонімність.	Анонімність та мультиідентичність: можливість експериментувати з власною ідентичністю. Анонімність призводить до розгальмованості та може сприяти більш вільній формі висловлювання, аж до агресивності.
Статус та ієрархія	Статус часто визначає рівень впливу.	Статусна рівноправність (еквалізація): у віртуальному середовищі перестають діяти умовності. Авторитет «заробляється» мовленнєвою поведінкою.
Взасмодія та контроль	Труднощі з коректним перериванням контакту; вищий ризик негативних наслідків від конфлікту.	Добровільність та бажаність контактів. Можливість легко закінчувати спілкування, якщо воно набридло. Асинхронний формат дає можливість обдумати відповідь і видалити її, створюючи відчуття більшої контрольованості.

Модуль 1. КІБЕРКУЛЬТУРА

конспект лекції «Кіберпростір, кіберсоціалізація та групова динаміка.»

Мова	Спонтанність усної мови, домінування вербального аспекту.	Мовна однорідність: використання спеціального комунікативного коду (комп'ютерний жаргон, акроніми), зрозумілого лише «своїм».
Зворотний зв'язок	Прямий зворотний зв'язок (міміка, жести).	Парасоціальні стосунки: можуть бути позбавлені зворотного зв'язку. Використання лайків, коментарів, репостів як видів зворотного зв'язку.

Наслідки відмінностей:

- ✓ Полегшений формат спілкування в мережі (який не вимагає управління негативними емоціями) створює додаткові проблеми у реальних стосунках.
- ✓ Спілкування в мережі не дає достатньо можливостей, щоб потренувати вміння керувати негативними емоціями. Це також може створювати ризик узалежнення від вигаданої персони.
- ✓ Онлайнове спілкування пов'язане з ризиком того, що віртуальні знайомі можуть бути не тими, за кого себе видають (анонімність).
- ✓ У мережі текст, набраний ВЕРХНІМ РЕГІСТРОМ, сприймається як крик. Шанобливе ставлення до всіх учасників, яке диктує демократичний стиль спілкування, є важливим для «заробляння» авторитету.
- ✓ Наданий нижче огляд охоплює психологічні феномени парасоціальних стосунків та особливості самопрезентації (представлення себе) в онлайн-групі, які є ключовими аспектами кіберсоціалізації та медіапсихології.

Парасоціальні стосунки (стосунки з медіаперсонажами)

Парасоціальні стосунки (пара-соціальні, або білясоціальні) — це односторонні, уявні стосунки, які встановлюються з медіаперсонажами (героями серіалів, ток-шоу, знаменитостями, медіатизованими особами) і впливають на життя глядача як реальні. Це стосунки, що сприймаються як близькі та значущі, але є ****односторонніми**** і позбавлені зворотного зв'язку.

Психологічні основи та вплив

1. Сутність феномену.

- ✓ Парасоціальні стосунки є формою *медіаперцептивної комунікації* — умовної комунікації, опосередкованої екраном. Вони виникають завдяки переходу суб'єктності, коли глядач приписує суб'єкту якість медіаперсонажу і взаємодіє з ним як із реальною людиною.

Модуль 1. КІБЕРКУЛЬТУРА

конспект лекції «Кіберпростір, кіберсоціалізація та групова динаміка.»

- ✓ Психологічні основи формування цих стосунків включають бажання зустріти «старого знайомого», продовжити «спілкування» або дізнатися щось нове. Медіаперсонажі, що є *дружніми і схожими на глядача*, компенсують те, *чого не вистачає в реальному житті*.

Ризики та наслідки (особливо для дітей):

- ✓ Переважання досвіду парасоціальних відносин суттєво змінює емоційне життя дитини. Надлишок емоцій, викликаних медіатекстами, призводить до *дефіциту емоційної енергії в реальних відносинах*, які стають прохолоднішими і байдужішими.
- ✓ Дитина вибудовує парасоціальні відносини, *не набуваючи повноцінного досвіду емоційних контактів* та участі в подіях. Відчуваючи сильні емоції (страх, гнів) під час перегляду, дитина привчається бути *пасивною*, оскільки не бере участі у подіях на екрані.
- ✓ Життєвий світ особистості може набувати тенденцій «*не тут*» і «*без потім*». Дитина *інтенсивно живе «не тут»* (у віртуальному світі), а навколишня територіальність віртуалізується.
- ✓ Стосунки з медіаперсонажами можуть впливати на формування *нереалістичних очікувань від романтичного партнера* та призводити до ризику знецінення почуттів.
- ✓ Феномен фанатизму пов'язаний із прагненням *прожити не своє життя, а життя кумира*.
- ✓ Розвиток *кібертворчості* особистості обернено пов'язаний з усіма компонентами парасоціальних стосунків у дорослих і здатний *зменшити зануреність* молоді людини в ці стосунки, підвищуючи її психологічну безпеку та благополуччя.

Особливості представлення себе в онлайнівій групі (самопрезентація)

Самопрезентація в онлайнівих групах є невід'ємною частиною кіберсоціалізації та тісно пов'язана з поняттям цифрової ідентичності.

Формування ідентичності та ролей

- ✓ Соціальні мережі та кіберпростір є середовищем, де людина *конструює свою майбутню віртуальну ідентичність*.
- ✓ Цифрова ідентичність — це особистість людини у віртуальному просторі, яка є *динамічною, багаторівневою* і може відрізнитися від її реального «Я».
- ✓ Віртуальний простір надає *додаткову свободу для вираження* емоцій, почуттів та поглядів. Учасники спілкування отримують можливість *приміряти ролі й пережити емоції*, які є неприпустимими або неприйнятними у реальному спілкуванні. Наприклад, скромні особистості в реальному житті можуть демонструвати *агресивну, демонстративну або надто відверту поведінку* у віртуальному світі.
- ✓ У процесі інтернет-комунікації учасник *«надягає своєрідну маску»*, яка полегшує спілкування, знімаючи всі бар'єри та звільняючи місце для *креативного «Я»*.

Вплив анонімності та групової динаміки

- ✓ Анонімність в Інтернеті суттєво впливає на поведінку, дозволяючи *експериментувати із власною ідентичністю*. Високий рівень анонімності призводить до *розгальмованості* — послаблення соціальних обмежень, що зазвичай накладаються на поведінку в реальному спілкуванні. Це може проявитися як у *вільній формі висловлювання*, так і в *агресивності*.
- ✓ У віртуальних групах (спільнотах) *статусна рівноправність* є переважною. Авторитет і визнання у спільноті *«заробляються»* передусім *мовленнєвою поведінкою*. Учасники, які допускають нецензурні вирази, не вміють лаконічно викладати думки або ображають інших, *не приймаються* віртуальним співтовариством.
- ✓ Якщо людина використовує кіберпростір для заповнення *дефіциту живого спілкування*, це може призвести до того, що внутрішнє «Я» стає *суперечливим, мозаїчним та ізольованим* від загальноприйнятих цінностей.
- ✓ Використання *псевдоніма*, що несе інформацію про особу, є частиною індивідуальної мовної манери та самопрезентації. Віртуальні світи, як-от ігрові портали, дозволяють користувачам створювати свої *аватари*, які репрезентують їх іншим користувачам.