

## **ТРАНСФОРМАЦІЯ КУЛЬТУРНОЇ СОЦІАЛІЗАЦІЇ СУЧАСНОЇ МОЛОДІ**

**Метою статті** є дослідження особливостей трансформації культурної соціалізації молоді у сучасних умовах розвитку суспільства. **Методологія** дослідження полягає у застосуванні таких методів і підходів: порівняльного, аналізу та синтезу для характеристики теоретичних основ дослідження змісту культурної соціалізації, зокрема кіберсоціалізації; філософсько-логічного – для розкриття сучасних соціокультурних процесів у контексті впливу на динаміку культурної соціалізації молоді; каузального – для виявлення причин формування нових змістів культурної соціалізації; соціологічного – для простеження динаміки культурної соціалізації сучасної молоді. **Наукова новизна** полягає у аналізі трансформаційних процесів культурної соціалізації молоді, зокрема явища, як кіберсоціалізація, що є новим видом соціалізації і зумовлена розвитком віртуального простору, в якому трансформуються традиційні форми соціалізації. У віртуальному просторі молоді засвоює нові норми й правила, руйнуючи у реальному загальноприйнятті, ускладнюючи процес соціалізації. **Висновки.** Нині з'являються псевдоагенти соціалізації завдяки появі у соціокультурному просторі нових штучних середовищ, що призводить до втрати основного сенсу соціалізації, а саме адаптації до суспільного життя. Віртуальна реальність впливає як на життя і культуру соціуму, так і на формування нового типу соціокультурної реальності. Віртуальний світ, в який потрапляє молоді, надає їй додаткову свободу для вираження своїх поглядів, подолання різноманітних внутрішніх і зовнішніх конфліктів у реальному житті, а тому молоді складніше інтегруватися у соціальний простір реального життя. У цій ситуації інформаційні засоби, насамперед інтернет, створюють ілюзію інтегрованості, включення у систему соціальних комунікацій і взаємодій, яка триває доти, доки людина знаходиться у мережі.

**Ключові слова:** інформаційне суспільство, віртуальний простір, віртуальна культура, культурна соціалізація молоді, кіберсоціалізація.

*Головач Наталья Николаевна, кандидат философских наук, доцент кафедры арт-менеджмента и ивент-технологий Национальной академии руководящих кадров культуры и искусства*

### **Трансформация культурной социализации современной молодежи**

**Целью статьи** является исследование особенностей трансформации культурной социализации молодежи в современных условиях развития общества. **Методология** исследования заключается в применении таких методов и подходов: сравнительного, анализа и синтеза – для характеристики теоретических основ исследования содержания культурной социализации, в частности киберсоциализации; философско-логического – для раскрытия современных социокультурных процессов в контексте влияния на динамику культурной социализации молодежи; каузального – для выявления причин формирования новых смыслов культурной социализации; социологического – для прослеживания динамики культурной социализации современной молодежи. **Научная новизна** заключается в анализе трансформационных процессов культурной социализации молодежи, в частности такого явления, как киберсоциализация, что является новым видом социализации и обусловлена развитием виртуального пространства, в котором трансформируются традиционные формы социализации. В виртуальном пространстве молодежь осваивает новые нормы и правила, разрушая в реальном общепринятые, усложняя процесс социализации. **Выводы.** Появляются псевдоагенты социализации благодаря появлению в социокультурном пространстве новых искусственных сред, что приводит к потере основного смысла социализации, а именно адаптации к общественной жизни. Виртуальная реальность влияет как на жизнь и культуру социума, так и на формирование нового типа социокультурной реальности. Виртуальный мир, в который попадает молодежь, придает ей дополнительную свободу для выражения своих взглядов, преодоления различных внутренних и внешних конфликтов в реальной жизни, а поэтому молодежи сложнее интегрироваться в социальное пространство реальной жизни. В этой ситуации информационные средства, прежде всего интернет, создают иллюзию интегрированности, включения в систему социальных коммуникаций и взаимодействий, которая продолжается до тех пор, пока человек находится в сети.

**Ключевые слова:** информационное общество, виртуальное пространство, виртуальная культура, культурная социализация молодежи, киберсоциализация.

*Golovach Nataliya, Ph.D (Philosophy), Associated Professor of the department of art management and event-technologies, National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts*

### **Transformation of cultural socialization of modern youth**

**The purpose of the article** is to study the characteristics of the transformation of cultural socialization of youth in modern conditions of society development. **Research methodology** involves using such methods and techniques as comparative analysis and synthesis – to characterize the theoretical foundations of the study of the content of cultural socialization, including cyber-socialization; philosophical and logic – to reveal contemporary socio-cultural processes in the context of the impact on the dynamics of cultural socialization of youth; casual – to identify reasons for the formation of new meanings of cultural socialization; sociological – to see the dynamics of cultural socialization of modern youth. **Scientific novelty** lies in the analysis of cultural transformation processes of socialization of young people, in particular the emergence of the phenomenon of cyber-socialization, which is a new kind of socialization. It is a result of development of virtual space, where the traditional forms of socialization are transformed. In cyber-space, youth learns new rules and regulations, destroying generally accepted ones in reality and in such a way complicating the process of socialization. **Conclusions.** Currently, there are pseudo agents of socialization, because of the emergence of new socio-cultural space of the artificial environment, leading to the loss of sense of socialization, such as adaptation to social life.

Virtual reality affects both the life and culture of the society and the formation of a new type of socio-cultural reality. The virtual world, where young people get into, gives them more freedom to express their views, overcoming a variety of internal and external conflicts that arise in real life. Therefore, it is more difficult for young people to integrate into the social space of real life. In this situation, information tools and especially the Internet, create the illusion of integration and participation in social communications and interactions, which lasts while the person is online.

**Keywords:** information society, virtual space, virtual culture, the cultural socialization of youth, cyber-socialization.

Актуальність теми дослідження полягає в тому, що на сучасному етапі розвитку суспільства з'явилися нові канали соціалізації, які впливають на формування внутрішнього світу молоді, її адаптацію в суспільстві. Одним із таких каналів є глобальний інформаційний простір.

Аналіз досліджень і публікацій вказує на те, що деякі аспекти соціалізації молоді, зокрема її фактори, висвітлені в дослідженнях таких науковців, як Ю. Бабенко, І. Шапошникова та ін. Ю. Морозова та Т. Прохоренко досліджували особливості та ризики соціалізації молоді у культурно-інформаційному просторі. Вплив глобалізаційних процесів та роль медіапростору в процесі соціалізації досліджували О. Алексєєва та Ю. Золотарьова. А. Бежевец, В. Волинець, Т. Галіч, В. Дзюндзюк присвятили свої дослідження вивченню віртуальної реальності як агента соціалізації молоді та виникненню такого явища, як кіберсоціалізація.

Метою роботи є дослідження особливостей трансформації культурної соціалізації молоді у сучасних умовах розвитку суспільства.

Нині, на думку дослідників, українська культура розвивається нерівномірно, деякі її види стрімко розвиваються – шоу-бізнес, виставкова, туристична діяльність тощо, а інші занепадають – клубна, бібліотечна та музейна справа.

Останнім часом значно зменшилася кількість державних закладів культури, зокрема палаців культури, клубів, об'єднань, які працювали з дітьми, підлітками і молоддю. Внаслідок комерціалізації культури молоді пропонуються так звані "престижні" види послуг у сфері організації дозвілля: відкриваються казино, бари, нічні клуби, дискотеки, з якими державні установи культури не можуть конкурувати на рівних. Проте виникають сумніви стосовно здатності цих закладів розвивати духовно-культурний світ особистості. Між тим, результат процесу соціалізації молоді залежить від здатності соціокультурних інституцій створювати відповідні умови для інтелектуального та духовно-культурного розвитку, задовольняти їх потреби.

Культура як засіб соціалізації молоді контролює, регулює, впорядковує поведінку, а тому її можна засвоїти безпосередньо у колективно організованих формах дозвілля. Для цього було сформовано мережу культурно-освітніх закладів, серед яких школи, театри, кінотеатри, просвітницькі установи, музеї, церква тощо. І хоча культурно-дозвіллі заклади повинні сприяти засвоєнню моральних та духовно-культурних цінностей, нині пропонуються заходи, зорієнтовані на невибагливі вимоги споживачів. Водночас зростання освітнього рівня молоді не призводить до підвищення мотивації задоволення культурних потреб, але лише із зростанням культурних потреб, що супроводжує освітній процес, молодь набуває необхідних навичок і вмінь для їх задоволення [2].

Нині, за даними соціологічних досліджень, переважна більшість молоді переймається повсякденними проблемами і мають невисокий рівень культурних потреб, які задовольняють переважно в епізодичних зверненнях до культурних цінностей, що не вимагають інтелектуальних чи вольових зусиль (відвідування дискотек, клубних вечірок, перегляд телепередач тощо). Молодь надає перевагу пасивним формам проведення дозвілля, а відвідування музеїв, виставок, театрів та інших закладів, що потребує певного рівня компетентності, не є поширеним способом проведення дозвілля [2]. Також більшість молоді реалізує себе віртуально за допомогою комп'ютерних ігор, надаючи перевагу віртуальному спілкуванню замість реального тощо.

Що стосується побудови системи цінностей, то молодь переважно орієнтується на те, що пропонують ЗМІ, а перевага матеріальних цінностей призводить до гонитви за багатством і насолодою, які стають основними цілями життя, тим самим, досягнення цих цілей, на думку багатьох дослідників, стає можливим через науково-технічний прогрес, а тому головною цінністю стає новизна. Таке ставлення поширюється і на мистецтво, так як його класичні форми, які могли б стати джерелом соціального досвіду і чинити опір негативному впливу масової культури, найчастіше просто не сприймаються молоддю тому, що це несучасне, непопулярне, як наслідок відбулася підміна критеріїв, коли найціннішим вважається те, що популярне. Крім цього, масова культура, зокрема мистецтво, використовує теми порушення соціальних норм, що призводить до моральної та естетичної деградації. Також зростає доступ до великих обсягів інформації, інтернет-комунікація змінює уявлення про простір і час, а сучасна шоу-культура формує нове ставлення до самореалізації. Проте руйнування традиційного функціонування культури негативно впливає на соціалізацію молоді, так як соціалізація за своєю сутністю є культурним процесом [7].

У сучасному суспільстві молодь, споживаючи інформацію, формує особливу культуру, яка часто орієнтована на візуальні образи. У свій час Е. Тоффлер ввів поняття "кліп-культура", яка заснована на "кліпах" інформації, і тим самим породжує відповідну свідомість, у якій немає місця рефлексії та уявленню. На думку Т. Прохоренко, "кліпова" свідомість для молоді має позитивні та негативні наслідки. За її допомогою всі образи сприймаються швидко, що дозволяє миттєво обробляти потоки інформації, якою переповнене сучасне суспільство. Проте вона дозволяє бачити лише те, що знаходиться на поверхні, не проникаючи в глибину процесу чи явища, а тому людина не встигає переробляти новітню інформацію в цілому, як наслідок втрачається легкість асоціацій, уявлення, сприйняття та рухливість

думки, а мислення стає менш здатним до творчості [9]. Проте соціалізація молоді відбувається в певному інформаційно-культурному просторі, який долучає її до культури та сприяє формуванню світогляду, ціннісних орієнтацій тощо. Внаслідок розвитку медійної сфери виникають паралельні реальності, так як ЗМІ та інтернет "множать реальності", формуючи єдині стандарти поведінки, образ думок, так як віртуальну реальність легко трансформувати таким чином, щоб вона кодувала особистість в певному напрямку, заданому інформаційною мережею [1].

На думку Ю. Морозової, сучасний мережевий інформаційно-культурний простір соціалізації молоді має певні особливості, а саме: виникнення паралельної реальності як агента соціалізації та різних форм і спрямованості віртуальної культури. Цей простір містить ризики для нормальної соціалізації молоді, так як освоюючи мережеву реальність можна потрапити, часто непомітно для себе, під вплив інформаційно-культурного простору, як наслідок відбуваються зміни у поведінці, намірах, уявленнях [8].

Із появою у соціокультурному просторі нових штучних середовищ з'являються псевдо агенти соціалізації, що призводить до того, що соціалізація, як процес адаптації до суспільного життя, втрачає свій основний сенс.

Нині інтернет став невід'ємним елементом культури повсякденності. Цікаво, що американський письменник-фантаст В. Гібсон увів у сучасну культуру поняття кібернетичного простору та описав комп'ютерну віртуальну реальність у своєму романі "Нейромант", канонічному творі у жанрі кіберпанк, що відкрив трилогію "Кіберпростір". У романі В. Гібсон розглядав такі поняття, як "штучний інтелект", "віртуальна реальність", "кіберпростір", "комп'ютерна мережа", "матриця" задовго до того, як вони набули популярності в масовій культурі. Виникнення Номо Virtualis – людини віртуальної культури, стало соціокультурною ознакою функціонування віртуальної реальності, а ставши творцем, носієм і споживачем віртуальної культури, основні свої соціокультурні потреби вона задовольняє у віртуальному світі, так як в ньому працює, навчається, відпочиває, спілкується, отримує інформацію.

Віртуальна реальність не лише впливає на життя і культуру соціуму, а й формує новий тип соціально-культурної реальності, який знаходить свій прояв у створенні віртуальних музеїв і бібліотек, віртуального дозвілля, віртуальних турів тощо. Наприклад, в Україні діє Музей грошей Національного банку України, віртуальне відвідування якого дає можливість отримати інформацію про історію грошей на території України, ознайомитися з експозиціями та переглянути усі вітрини лише за допомогою комп'ютера. Низка експонатів Музею представлений у вигляді 3D-фото об'єктів, що дає змогу роздивитися монети, обертаючи їх навколо своєї осі. Також стало можливим здійснювати віртуальні 3D-подорожі культурними пам'ятками України, а саме Львівською обласною філармонією, Києво-Печерським заповідником. Абітурієнтам, наприклад, стануть у нагоді віртуальні тури університетами, а тим, хто захоплюється спортом, буде цікаво здійснити подорожі віртуальними НСК "Олімпійським" і гірськолижними трасами "Буковелю". У свою чергу, за допомогою високих комп'ютерних технологій створюються різноманітні твори мистецтва. Наприклад, сучасні кінематограф, анімація, "масова поп-культура" широко використовують віртуальні мистецтва у своїх творах, що надає можливість створювати за допомогою комп'ютерних технологій ефекти багато вимірності зображення, малювати об'єкти із змінною розмірністю, досягати глибокої поліфонії музичних творів. На думку О. Алексєєвої, образи нового андеграунду, створювані як своєрідна суміш науково-фантастичного сюрреалізму і комп'ютерної графіки, заповнюють художні галереї, музичні кліпи та кінофільми. Телебачення вносить у телемистецтво нові феномени, а саме створює так звані "комп'ютерні роботи" віртуальних телеведучих. Наприклад, британська віртуальна телеведуча Apanova є штучно розробленою тривимірною моделлю, здатною зачитувати останні новини в реальному часі [1].

У минулі століття культура була способом життя, що передавався з покоління у покоління, була колективною пам'яттю суспільства, яка належала предкам. Але у кібер-суспільстві все більше культурних символів виявляються нововведеннями, які створюються композиторами, письменниками, кінематографістами та іншим людьми, які зайняті у віртуальному середовищі. Процеси віртуалізації породжують віртуальну культуру, де віртуальне середовище, побудоване засобами комп'ютерних технологій, стає способом буття людини [4]. А тому науковці зауважують про виникнення такого явища, як кіберсоціалізація, що полягає у зміні структури самосвідомості особистості внаслідок використання інформаційних і комп'ютерних технологій, що насамперед відбувається в інтернет-середовищі і пов'язана з новим віртуальним простором людини [5]. Процес кіберсоціалізації є новим видом соціалізації, зумовленою появою та розвитком віртуального простору.

Вперше термін "кіберсоціалізація" був введений російським науковцем В. Плешаковим у 2005 році. Під ним він розумів процес якісних змін структури самосвідомості особистості, що відбувається під впливом і в результаті використання нею сучасних інформаційних і комп'ютерних технологій у життєдіяльності [1]. А. Бежевець доповнив це визначення і зазначив, що процес кіберсоціалізації відбувається шляхом сприйняття норм, правил та зразків поведінки, цінностей, що діють у віртуальному середовищі з метою успішного функціонування в ньому. Натомість, соціолог С. Бондаренко визначає кіберсоціалізацію як інтеграцію користувача у соціокультурне середовище, що проходить за допомогою засвоєння технологій комунікації, інформаційної культури, соціальної навігації, інформаційної грамотності, а також соціальних норм, цінностей і рольових вимог [3].

Нині науковці досліджують інтернет як один з агентів соціалізації і застерігають про появу можливих кризових форм інтернет-соціалізації, а саме негативні залежності, нав'язливу віртуальну поведінку, занурення у світ внутрішніх переживань, як наслідок зменшується потреба в засвоєнні зовнішнього середовища.

На сучасному етапі інтернет і соціальні мережі, на думку Т. Галіч, стають потужним агентом вторинної соціалізації молоді як в мережевому так і у реальному суспільстві, тим самим витісняють на другий план такі класичні інститути соціалізації як родину, школу, друзів і мають безпосередній вплив на її ціннісні орієнтації. Поява мережевого суспільства провокує особистість на можливу зміну вже засвоєних з дитинства норм і цінностей [5]. Проте російський дослідник А. Чистяков наголошує, що в інтернеті народжується новий вид соціалізації, який не можна зводити ні до первинної, ні до вторинної соціалізації, оскільки він здійснюється всередині віртуального простору, а його результати мають вплив на реальне соціальне оточення людини. Життєдіяльність в реальному і віртуальному просторах вчений позначив терміном "третична соціалізація", яка може мати різну направленість, а саме: забезпечувати розвиток як позитивної життєвої орієнтації, засвоєної в результаті первинної і вторинної соціалізації в реальному соціумі, так і негативної, тобто призводити до десоціалізації в реальному соціумі [5].

Нині соціальні мережі стають тим простором, де трансформуються традиційні форми соціалізації, внаслідок чого молодь засвоює у віртуальному світі нові норми й правила, не завжди позитивні, переносить їх у реальний світ, руйнуючи загальноприйняті в межах існуючої культури, тим самим ускладнюється процес соціалізації [5].

Серед позитивних якостей використання інтернет-технологій виділяють розширення доступу до корисної інформації і комунікаційних можливостей, появу нових форм роботи і дозвілля, засвоєння нових знань і навичок, можливість дистанційної освіти, знайомитися і спілкуватися з великою кількістю людей, використовуючи великий обсяг інформації самовдосконалюватися тощо, тим самим відбувається соціалізація у віртуальному просторі, або кіберсоціалізація.

Більшість науковців погоджуються, що не зважаючи на всі перераховані вище позитивні якості інтернету, особливістю соціалізації сучасної молоді є зниження її інтелектуально-освітнього, культурного і морального рівня. Як наслідок, у людини може виникнути психологічна залежність від кіберпростору, яка пояснюється незадоволеністю реальністю (проблеми в особистому житті, в професійній сфері тощо), яка призводить до того, що людина надає перевагу віртуальному світу, йде від реальності у світ фантазій, ілюзій.

Сучасні підлітки та молодь у системі спілкування надають перевагу мережі інтернет (насамперед, блоги (Livejournal, Twitter), сайтам соціальних мереж (Facebook, відео хостингам (Youtube)). Проте, з одного боку, спілкування в інтернет-просторі певною мірою сприяє формуванню вміння здійснювати свідомий вибір, вибрати та програти соціальну роль, навіть вибрати ту "маску", що відповідає соціальним очікуванням і соціальному ідеалу, з іншого боку науковці відзначають сурогатність такої комунікації, відхід від реального "живого" спілкування, ізоляваність при "штучному" включенні в інтернет – товариство, уніфікація проблем тощо [1].

Включення підлітків у соціальні мережі інтернету є реальним фактом сучасного процесу соціалізації, а тому вимагає відповідного супроводу та підтримки з боку батьків, учителів, соціальних педагогів. Адже, на думку науковців, зокрема О. Петрунько, О. Алексєєва, існують ризики соціалізації в агресивному медіа-середовищі. Так звана "медіа соціалізація" відбувається:

- у світі "дорослих" символів, проблем, почуттів тощо, і в умовах недостатньої участі дорослих у цих процесах;
- в умовах надмірної для дітей множинності образів, меседжів, моделей світу тощо та соціально-психологічної неготовності дитини до опрацювання цієї "множинності";
- в умовах, коли діти самостійно організують відносини з медіа, до чого вони психосоціально не готові та не мають належного досвіду [1].

Також існує велика кількість віртуальних співтовариств, які дослідник В. Дзюндзюк запропонував розділити на декілька основних категорій: – співтовариства інтересів, які збирають людей з однаковими інтересами; – ігрові співтовариства, які дають своїм користувачам можливості створювати власний світ з вигаданими історіями та персонажами, наприклад як в онлайн грі "Second Life"; – географічні співтовариства, засновані на географічному розташуванні або місцевості; – співтовариства взаємин, де люди можуть ділитися своїм досвідом і обмінюватися думками; – комерційні співтовариства, де стосунки побудовані на купівлі та продажі онлайн-товарів і послуг; – віртуальні держави [6].

Внаслідок створення віртуальних співтовариств у кіберпросторі формується певна субкультура та нове покоління людей, які ідентифікують себе з іншими людьми, що одночасно "співіснують" у двох просторах, а саме соціальному і віртуальному, проте перевагу надають мережевому простору, тим самим віртуальна культура поступово формує особливий тип людини, становлення і розвиток якої багато в чому визначається системою мережевих взаємодій.

Безумовно, віртуальна культура впливає на дітей і підлітків, у яких ще остаточно не сформована психіка, а тому створення віртуальних двійників і часта зміна ролей ще більше можуть посилити втрату інтересу до реального життя. У свою чергу, люди іншого віку також проводять час у віртуальному просторі, вони можуть сприймати його як справжню соціокультурну реальність, а його закони і правила ближчими. Можливо, саме тому сучасні програмісти всього світу працюють не стільки над досягненням більшої реалістичності зображень, скільки над підвищенням когерентності середовища, посиленням ефекту присутності в іншій реальності. А тому можна погодитися з думкою В. Дзюндзюк, що це може бути небезпечним, так як все більше людей надають перевагу віртуальному простору, а не реальному, де вони можуть і повинні реалізовувати власні бажання і виявляти свої можливості, тому

що культура будь-якого суспільства завжди тримається на волі та творчості індивідів. Втім для багатьох "людей мережі" це стає непосильним завданням, так як виникає інтернет-залежність, яка проявляється в надмірному захопленні комп'ютерними іграми, програмуванням, спілкуванням за допомогою електронної пошти, комунікаціями в ICQ, чатах, web-форумах, телеконференціях тощо [6].

Отже, нині відбувається процес кіберсоціалізації під впливом нових комп'ютерних технологій. У віртуальному просторі панують свої правила та зразки поведінки, культурні норми й цінності, які має сприйняти індивід для того, щоб стати частиною цього світу, а тому інтернет відіграє значну роль в становленні людини як особистості.

Поява віртуального простору змусила вчених звернути увагу не тільки на позитивну, а й на негативну трансформацію особистості, на нові можливості і небезпеки, пов'язані із комп'ютерною цивілізацією. Адже постійне перебування у мережі інтернет негативно позначається на процесі соціалізації, що має прояв у скороченні безпосередніх соціальних взаємодій з оточуючими, зміни у спілкуванні з друзями і близькими тощо.

Віртуальний світ, в який потрапляє молодь, надає їй додаткову свободу для вираження своїх поглядів, подолання різноманітних внутрішніх і зовнішніх конфліктів, які виникають в реальному житті, а тому молоді складніше інтегруватися у соціальний простір реального життя. У цій ситуації інформаційні засоби, насамперед інтернет, створюють ілюзію інтегрованості, входження в систему соціальних комунікацій і взаємодій, яка триває доти, доки людина знаходиться у мережі.

### **Література**

1. Алексеева О. Р. Роль медиапростору у процесі соціалізації підлітків / О. Р. Алексеева // Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. – 2015. – № 2 (291). – С. 6-17.
2. Бабенко Ю. Духовна культура української молоді та фактори її соціалізації / Ю. А. Бабенко // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. – 2014. – Вип. 32. – С. 217-224.
3. Бежевець А.М. Деякі аспекти кіберсоціалізації особистості / А.М. Бежевець // Інформація і право. – № 1(13), 2015. – С. 140-144.
4. Волинець В. Віртуальність як ознака сучасного культурного розвитку / Вікторія Олексіївна Волинець // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури [Текст] : Збірник наукових праць. Вип. 32 / М-во культури України, Нац. акад. керів. кадрів культури і мистецтв ; [редкол. В. Г. Чернець [та ін.]]. – Київ : Міленіум, 2014. – С. 151–157.
5. Галіч Т. О. Соціальні мережі Інтернет як агент соціалізації молоді / Т.О. Галіч // Сучасні суспільні проблеми у вимірі соціології управління. – 2014. – Т. 15, Вип. 281. – С. 250-256.
6. Дзюндзюк В. Б. Віртуальні співтовариства : потенційна загроза для національної безпеки / В. Б. Дзюндзюк // Державне будівництво [Електронне видання]. – 2011. – № 1. – Режим доступу до журн. : <http://www.kbuapa.kharkov.ua>.
7. Золотарьова Ю. Вплив глобалізаційних процесів на соціалізацію молоді / Ю. І. Золотарьова // Вісник Харківської державної академії культури. – 2012. – Вип.38. – С.189–195.
8. Морозова Ю. Информационно-культурное пространство как макрофактор социализации молодежи [Электронный ресурс] / Ю.Е. Морозова. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/informatsionno-kulturnoe-prostranstvo-kak-makrofaktor-sotsializatsii-molodyozhi.pdf>.
9. Прохоренко Т.Г. Соціалізація молоді в інформаційному суспільстві : особливості та ризики [Електронний ресурс] / Т. Г. Прохоренко. – Режим доступу : [fil.nlu.edu.ua/article/download/70979/66241](http://fil.nlu.edu.ua/article/download/70979/66241).
10. Шапошникова І.В. Моделювання культурної соціалізації молоді / І.В. Шапошникова // Вісник Академії праці і соціальних відносин федерації профспілок України [Текст] : Науковий збірник. № 4 (68) / Акад. праці і соц. відносин Федерації профспілок України ; [голов. ред. І. М. Гавриленко]. – Київ : Сталь, 2013. – С. 12-15.

### **References**

1. Aleksieieva O. R. (2015). The role of the media space in the socialization of adolescents. Visnyk Luhanskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka, 2 (291), 6-17 [in Ukrainian].
2. Babenko Yu. (2014). Ukrainian Spiritual Culture Youth and factors of socialization. Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury, 32, 217-224 [in Ukrainian].
3. Bezhevets A.M. (2015). Some aspects of the individual kibersotsializatsiyi. Informatsiia i pravo, 1(13), 140-144 [in Ukrainian].
4. Volynets V. (2014). Virtuality as a sign of modern cultural development. Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury, 32, 151-157 [in Ukrainian].
5. Halich T. O. (2014). Social Internet as an agent of socialization of youth. Suchasni suspilni problemy u vymiri sotsiolohii upravlinnia, 15 (281), 250-256[in Ukrainian].
6. Dziundziuk V. B. (2011). Virtual Communities: potential threat to national security. Derzhavne budivnytstvo, 1. Retrieved from: <http://www.kbuapa.kharkov.ua> [in Ukrainian].
7. Zolotarova Yu. (2012). The impact of globalization on youth socialization. Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii kultury, 38, 189–195[in Ukrainian].
8. Morozova Yu. Information and cultural space as a macro factor of socialization of youth. Retrieved from: <https://cyberleninka.ru/article/n/informatsionno-kulturnoe-prostranstvo-kak-makrofaktor-sotsializatsii-molodyozhi.pdf> [in Russian].
9. Prokhorenko T.H. Socialization of youth in the information society: characteristics and risks. Retrieved from: [fil.nlu.edu.ua/article/download/70979/66241](http://fil.nlu.edu.ua/article/download/70979/66241) [in Ukrainian].
10. Shaposhnykova I.V. (2013). Modeling cultural socialization of youth. Visnyk Akademii pratsi i sotsialnykh vidnosyn federatsii profspilok Ukrainy, 4 (68), 12-15 [in Ukrainian].

*Стаття надійшла до редакції 14.06.2017 р.*