

Найбільш гострі соціальні проблеми сім'ї виражаються сьогодні в різкому соціально-економічному розшаруванні суспільства; в нестачі коштів на соціальні цілі та неможливості соціальної та географічної мобільності; в міграції; в погіршенні стану здоров'я населення, в тому числі і сім'ї, демографічної ситуації, що виявляється в природних втрат населення; у фундаментальних змінах традиційних ролей членів сім'ї, особливо жінок; у зростанні кількості неповних сімей; у підвищенні коефіцієнта утриманства; в насильстві в сім'ї, соціальному сирітстві і багато в чому іншому.

Підготовленість до сімейного життя включає в себе мотиваційну, психологічну, педагогічну, господарсько-економічну, сексуальну готовності.

Таким чином, виконуючи найважливіші соціальні функції, молода сім'я в той же час несе в собі неминучі елементи соціального ризику і тому вона більш, ніж доросла сім'я, потребує допомоги суспільства і держави, у створенні умов для її нормального функціонування. Цим і визначається необхідність комплексної підтримки молодої сім'ї, з тим, щоб запобігти несприятливим тенденціям в її динаміці і зміцнити всі її життєво важливі підвалини. Відносини молодої сім'ї повинні бути більш егалітарними (рівноправними) і вони будуть бути чинником стабільності шлюбу. Чим повніше будуть розкриватися цивілізовані принципи розвитку нашого суспільства, тим більш вираженою буде тенденція демократизації сім'ї.

Ткачук А.
НТУ «ХП»

ІТ ЯК АГЕНТ СОЦІАЛІЗАЦІЇ

Агенти соціалізації відіграють визначальну роль у становленні людини як особистості, освоєння нею культурних цінностей, соціальних норм, зразків поведінки тощо. Так як зараз інформаційні технології посіли передові місця в житті сучасних людей, то не дивно, що ці нові винаходи дійсно впливають на процес соціалізації.

Інтернет, технологія що мабуть є найпопулярнішим винаходом програмістів за всю історію, є потужним агентом соціалізації. По-перше, інтернет – це величезне сховище пізнавальної інформації. В процесі пошуку людина може збагатитися новими знаннями, культурно просвітитися, знайомитися з різними людьми онлайн, які також зможуть стати агентами соціалізації.

В 2013 році Україна стала країною, в якій половина дорослого населення користується інтернетом. У вересні 2013 року 49,8% дорослого населення України були інтернет-користувачами. Це результат опитування проведеним Київським міжнародним інститутом соціології (КМІС) 13–23 вересня 2013 року.

З іншого боку, всесвітня мережа повна речей, які можуть пагубно вплинути на соціалізацію людини. Інтернет являє собою віртуальний світ, в який потрапляє людина, дає їй певну свободу в діях, виражати свої емоції, через нього люди часто намагаються вирішити свої проблеми. Наприклад, спілкуючись у чаті, людина іноді не дотримується правил і норм етики, поведінки.

Прикладами соціальних мереж, які відвідують користувачі інтернету є «ВКонтакте» – перша за популярністю соціальна мережа в Білорусі та друга в Україні, Казахстані та Росії, за даними на січень 2014 року щоденна аудиторія складає близько 60 мільйонів людей; “Facebook” – найпопулярніша соціальна мережа в світі, станом на червень 2014 року кількість користувачів щомісяця становить 1,32 мільярда людей.

Інший, не менш популярний за інтернет винахід пов'язаний із ІТ-сферою є комп'ютерні ігри. Вони, як і інтернет, містять у своїй основі віртуальний світ, а людина у ролі героя гри веде життя у ньому. Багато людей – фанатів в комп'ютерних ігор – почувають себе у цьому віртуальному світі як риба у воді, подеколи навіть краще, ніж у реальності. Вони можуть робити там майже усе, що їм заманеться, деякі ігри містять у собі насилля, ненормативну лексику тим самим негативно впливаючи на процес соціалізації людини, що грає. Замість культурних цінностей, поведінки, які має освоїти людина на шляху соціалізації, вона стає жертвою безкультурщини, демонстрації поганої поведінки тощо.

Якщо розглянути населення в цілому, в комп'ютерні ігри грають 24% жінок і 35% чоловіків. Серед молодих людей у віці від 18 до 30 років грають 49%, тобто кожен другий. У віковій групі від 31 до 45 років до комп'ютерні ігри люблять кожний третій (36%), серед людей у віці від 46 років і старше до 60 грають лише 14%.

Отже, інформаційні технології, як агенти соціалізації, можуть впливати на цей процес як позитивно так і негативно. Але нажалі багато людей є замкнутими і процес їхньої соціалізації залишає бажати кращого, причиною якому є надмірна прив'язаність до різних гаджетів і ІТ-винаходів.

Трохимець А.
НТУ «ХП»

ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ СПОЖИВЧОЇ ПОВЕДІНКИ МЕШКАНЦІВ ВЕЛИКИХ ТА МАЛИХ МІСТ

У сучасній Україні значну частину населення складають городяни. Населення кожного міста являє собою соціально-територіальну спільність, яка виконує певні суб'єктні функції по відношенню до всієї соціальної системи. Місто (мале або велике) володіє рядом характеристик, які створюють специфічні умови соціалізації його жителів.

Велике місто характеризує історично сформований міський спосіб життя, що включає в себе такі основні ознаки (вони мають певну специфіку залежно від тих чи інших параметрів конкретного міста):

- переважання анонімних, ділових, короткочасних, часткових і поверхневих контактів в міжособистісному спілкуванні, але в той же час висока міра вибірковості в емоційних уподобаннях;
- невелика значимість територіальних спільнот жителів, в основному слаборозвинені, виборчі і, як правило, функціонально обумовлені сусідські зв'язки (кооперація сімей з маленькими дітьми або людьми похилого віку по догляду за ними, «автомобільні» зв'язки і пр.);
- висока суб'єктивно – емоційна значущість сім'ї для її членів, але в той же час поширеність інтенсивного несімейного спілкування;