

УДК 37.031.1

Лілія Морська, доктор педагогічних наук, завідувач кафедри англійської філології
Тернопільського національного педагогічного університету
імені Володимира Гнатюка

КІБЕРПРОСТІР І ПЕРСПЕКТИВА ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ ШКОЛЯРА

У статті обґрунтовано можливий позитивний та негативний вплив сучасного інформаційного суспільства на формування та розвиток особистісних якостей дітей шкільного віку. Автором дослідженні особливості кіберсоціалізації людини та моделюванні її наслідків у процесі формування особистості школяра, де особливу роль відіграє Інтернет, володіючи могутніми соціалізаційними можливостями і впливами на особистість, оскільки специфіка Інтернет-ресурсів дозволяє використовувати їх у соціально-педагогічній практиці.

Ключові слова: кіберпростір, кіберсоціалізація, Інтернет-ресурси, особистість школяра, віртуальна реальність.

В статье обосновано возможное положительное и отрицательное влияние современного информационного общества на формирование и развитие личностных качеств детей школьного возраста. Автор исследовал особенности киберсоциализации человека и моделирование ее последствий в процессе формирования личности школьника, где особенную роль играет Интернет, имея огромные социализационные возможности и влияние на личность, поскольку специфика Интернет-ресурсов позволяет использовать их в социально-педагогической практике.

Ключевые слова: киберпространство, киберсоциализация, Интернет-ресурсы, личность школьника, виртуальное пространство.

The possible positive and negative influence of modern information society on the formation and development of personality qualities in schoolchildren has been defined in the article. The author has investigated the peculiarities of human Cybersocialization and its consequential modeling in the process of schoolchild personality development where a very important role is played by the Internet with its unprecedented socializing capabilities and influences on personality since the nature of Internet resources makes it possible to use them in socio-pedagogical experience.

Key words: Cyberspace, Cybersocialization, Internet resources, schoolchild personality, virtual reality.

Постановка проблеми. Кінець ХХ – початок ХХІ століття характерний надзвичайно інтенсивним використанням комп'ютерів й інформаційних технологій (ІТ) в усіх сферах життєдіяльності людини. Це зумовлено тим, що комп'ютери суттєво підвищують ефективність роботи в різних галузях, відкривають людині нові горизонти пізнання й відпочинку. Тому не викликає сумніву те, що сьогодні світ можна назвати світом науки і техніки, в якому комп'ютерні та інформаційно-телекомунікаційні технології набувають все більшого значення, а особливу роль на сучасному етапі розвитку людства відіграє Інтернет. Завдяки швидкому вдосконаленню ця мережа перетворилася із системи передачі інформації на особливий вид реальності – віртуальну реальність (кіберреальність). Тому дослідження діяльності людини, опосередкованої комп'ютерами та іншими елементами інформаційних технологій, є одним з найактуальніших завдань для психолого-педагогічної науки.

Тому **мету статті** вбачаємо в дослідженні особливостей кіберсоціалізації людини та моделюванні її наслідків у процесі формування особистості школяра.

Огляд останніх досліджень і публікацій.

У психолого-педагогічному плані застосування ІТ, з одного боку, веде до позитивного розвитку і перетворення діяльності людини через формування нових навичок, умінь, способів виконання дій, нових цільових і мотиваційно-смыслових структур, нових форм опосередкованості у зовсім нових видах діяльності, але, з іншого боку, можна помітити значну кількість негативних наслідків – техностреси, комп'ютеробія, кіберзалежність, хакерство, звуження кола інтересів, некоммукабельність, відчуженість від друзів, соціальний аутизм [7] та інші через паталогічне занурення у використання ІТ.

Для мільйонів людей комп'ютер став робочим інструментом, посередником у процесі комунікації, провідником у віртуальну реальність. Більшість користувачів, навіть не усвідомлюючи залежності від комп'ютера, без сумніву, переживають суттєве роздратування у випадку виходу його з ладу, що зумовлює неможливість отримання електронної пошти, негайного пошуку бажаної інформації та ін.

Інформаційне середовище – поряд з природним, просторово-географічним, соціальним,

культурним, ландшафтно-архітектурним тощо – відіграє значну роль у професійній діяльності та в повсякденному житті сучасної людини. Інформаційне середовище, часто іменоване ноосферою, неоднорідне; віднедавна в ньому прийнято виділяти середовище Інтернету, або так званий “кіберпростір”.

В інформаційних виданнях термін “кіберпростір” широко використовується для позначення всіх аспектів роботи людини з комп’ютером та Інтернетом. Цей термін досить точно відображає можливість сприйняття комп’ютерів та їхніх мереж як особливого психологічного “простору”. Людям, що активно працюють з комп’ютерами, пишуть електронні листи, грають в ігри, спілкуються одночасно з людьми на різних континентах, важко не уявляти все це як особливий “простір”, куди потрапляють за допомогою свого комп’ютера. Творці інтерактивних серверів для користувачів вносять свою частку в створення цього образу, називаючи окремі частини власної продукції “світами”, “кімнатами” і “територіями”.

Активність людини у віртуальному світі кіберпростору не обмежується її позицією глядача, спостерігача, читача чи слухача, оскільки вона може самостійно організовувати свою діяльність, залучаючи себе до дії у цьому просторі і, таким чином, впливаючи на те, що у ньому відбувається [3]. Відповідно, ілюзорний, фантастичний світ, при умові його функціонування за законами реальності, стає особливо привабливим. А відтак у “актора” віртуального світу виникає бажання грати частіше, формується кіберзалежність, яка поглиблюється через незадоволення від оточуючої дійсності (особистісний, економічний, соціокультурний аспект тощо), ведучи до того, що людина починає віддавати перевагу саме віртуальному світу, як такому, що є найзручнішим для неї. Значення кіберзалежності інколи проявляється в тому, що люди починають втрачати зв’язок з реальним світом, занурившись з головою у віртуальний.

Соціально-культурні та економічні перетворення, що відбуваються в сучасному світі, інтенсивно впливають на різні сфери життєдіяльності особистості. З цього приводу особливої гостроти набувають проблеми соціалізації людини. Соціалізацію розуміють як багатоаспектний процес, у ході якого здійснюється залучення людини до “всезагального, соціального” і постійне відкриття, утвердження себе самого як суб’єкта соціальної світової культури [1]. Отже, соціалізація є процесом становлення особистості, поступового засвоєння

нею вимог суспільства, придбання соціально значимих характеристик свідомості і поведінки, які регулюють її взаємини із суспільством.

Уже З. Фрейд виділив психологічні механізми соціалізації: імітацію, ідентифікацію, почуття сорому і провини. Імітацією називається усвідомлена спроба дитини копіювати визначену модель поведінки. Зразками для наслідування можуть виступати батьки, родичі, друзі і т.д. Ідентифікація – спосіб усвідомлення приналежності до тієї чи іншої спільності. Через ідентифікацію діти приймають поведінку батьків, родичів, друзів, сусідів, і т.д., їхні цінності, норми, зразки поведінки як свої власні. Імітація й ідентифікація є позитивними механізмами, оскільки вони націлені на засвоєння визначеного типу поведінки [6]. Т. Парсонс застосовував поняття, введені З. Фрейдом до теорії соціальної дії і соціальних систем. Вони визначають імітацію як процес, за допомогою якого засвоюються специфічні елементи культури, особливі знання, уміння, обряди і т.д. На його думку, імітація не припускає ніякого тривалого відношення з “моделлю”. Ідентифікація ж для нього означає внутрішнє освоєння цінностей людьми і являє собою процес соціального навчання. Ступінь ідентифікації визначається характером прихильності до “іншого” [9].

Соціалізація особистості припускає, що об’єктом дослідження є не одна чи декілька, а весь комплекс суспільно значимих якостей людини в їхній тісній єдності і взаємодії. Вони охоплюють усю сукупність рис свідомості і поведінки: знання, переконаність, працьовитість, культуру, вихованість, прагнення жити за законами краси, фізичну підготовку, і т.д.

У зв’язку з тим, як було зазначено вище, що ІТ є активними учасниками усіх сфер людської діяльності, актуальним є питання кіберсоціалізації (віртуальної комп’ютерної соціалізації), а саме специфіки представленості і впливу факторів кіберпростору на процес соціалізації особистості. Термін “кіберсоціалізація людини” запропонований у 2005 році російським ученим В. Плешаковим, під якою він мав на увазі локальний процес якісних змін структури особистості, що відбувається в результаті соціалізації людини в кіберпросторі Інтернет-середовища, тобто в процесі використання його ресурсів і комунікації з “віртуальними агентами соціалізації”, з якими людина стикається в глобальній мережі Інтернет (у переписуванні через e-mail, на форумах, у чатах, блогах, Інтернет-пейджерах, телеконференціях, online іграх тощо) [4]. Специфіка соціалізації та спілкування в Інтернет-

середовищі розглядалась у працях О. Белінської, С. Бондаренко [2], Л. Бабаніна [1], О. Смилові [1], В. Плешакова [4], П. Келлі [8], К. Янг [10] та ін. У вітчизняних публікаціях іде мова в основному про позитивні та негативні наслідки використання ІТ у навчальному процесі, проте педагоги залишають поза увагою проблеми, які виникають під час користування дитиною комп'ютером у домашніх умовах, особливо тоді, коли така дитина не перебуває під пильним наглядом батьків чи інших членів родини (як це часто трапляється в сучасних родин, де батьки їдуть працювати за кордон, залишаючи своїх дітей на виховання бабусь і дідусів, що, зазвичай, тяжко працюють і не приділяють достатньо часу для виховання онуків). Тому важливого значення набуває детальне дослідження особистісних змін у дітей та підлітків під впливом ІТ і необхідність пошуку ефективних шляхів знешкодження негативних та сприяння у корисне русло позитивних впливів.

Виклад основного змісту дослідження. Оскільки спілкування відіграє велику роль у формуванні та розвитку особистості (Л. Божович, І. Кон та ін.), то важливим є вивчення особливостей комунікації в Інтернет-середовищі, як одного з факторів соціалізації людини.

Інтернет відіграє певну роль у педагогічній діяльності, володіючи могутніми соціалізаційними можливостями і впливами на особистість. Специфіка Інтернет-ресурсів дозволяє використовувати їх у соціально-педагогічній практиці педагогам, учням, а також адміністрації навчальних закладів при створенні тематичних сайтів, віртуальних дискусійних клубів і форумів, навчальних ігор, фільмів тощо.

Соціалізацію людини в кіберпросторі можна розглядати як "соціально-педагогічний полігон" [4] для багаточисельної і відносно безпечної апробації різних і оптимальних моделей життєдіяльності.

Інтернет є ідеальним середовищем для актуалізації багатьох психічних процесів несвідомого, архетипного характеру. Для багатьох людей, у психологічному сенсі, Всесвітня мережа стала дверима в той чарівний казковий світ, який людина змушена була покинути в дорослому віці, під тиском об'єктивних умов реального світу. У процесі соціалізації дитини, безпосереднє афективне сприйняття і реагування придушується виконанням набору соціально-схвалювальних норм і правил. І в ситуації, коли чинні норми і правила стають непотрібними або втрачають свою силу, проявляється первинний, примітивний, такий, що дотепер придушувався, засіб реагування.

Особливості віртуальної реальності такі, що

користувач, який опинився в ній, "змушений" актуалізувати витіснені в підсвідоме інфантильні уявлення. Ефект посилюється ще й тим, що це здебільшого відповідає власним психологічним потребам користувача. Хвороба може розвиватися повільно, а іноді для цього потрібна лише мить – поганий настрій, проблеми в сім'ї, на роботі, обмежене спілкування з реальними людьми (самотність), схильність до депресій, азартних ігор тощо – саме ці стани і є каталізаторами онлайнголізму.

Дослідники поділяють Інтернет-залежність на чотири стадії. Перша стадія – людина сідає і починає працювати в мережі. Друга – вона проявляє зацікавлення і намагається використовувати Інтернет для роботи і розваг. Третя – найстрашніша: людина весь час проводить в Інтернеті, втрачає відлік часу, відходить від комп'ютера тільки для того, щоб поїсти і поспати. Четверта стадія – це стадія спокійного ставлення до Інтернету, коли його використовують тоді, коли є потреба. Більшість людей проходить швидко всі ці три стадії і переходять на четверту. Але деякі користувачі можуть зупинитися на третій стадії, і тоді їм потрібна допомога спеціаліста.

Таким чином, соціально-педагогічний аспект комунікації в кіберсередовищі можна проаналізувати відповідно до основних соціально-педагогічних функцій: інформаційної, адаптивної, функції само зміни та ін. Однак особливу увагу в процесі кіберсоціалізації учня чи студента слід приділяти розвитку вільної особистості, що здатна робити вибір і нести за нього персональну відповідальність, поважати вибір і вчинки інших людей. Бо під впливом віртуального світу кіберпростору в людини часто виникає небезпека відірватися від реального життя: кіно, телебачення, Інтернет практично безмежно розширюють перед кожним користувачем пізнання світу, показуючи різні можливі стандарти і життєві правила. У результаті в людини (особливо в дітей та молоді) можуть сформуватися потреби, які абсолютно не співпадають з реальними можливостями тієї чи іншої людини, проте виглядають надзвичайно привабливими, бажаними і легкодоступними у віртуальній реальності.

Особливості комунікації в Інтернет-середовищі полягають у тому, що цей процес пропонує нові культурні засоби, що детермінують розвиток самоусвідомлення особистості. Життєдіяльність у кіберпросторі особливо є важливою для тих людей, чиє реальне життя з певних причин (внутрішніх чи зовнішніх, об'єктивних чи

суб'єктивних) міжособистісно обкрадене. У таких випадках Інтернет-середовище фактично стає альтернативою безпосереднього (реального) оточення, а людина квазісоціалізується. Відповідно віртуальне спілкування надає користувачам можливість компенсації та нівелювання в ході опосередкованого Інтернетом спілкування об'єктивних і суб'єктивних перешкод, які часто роблять безпосередній (прямий) контакт досить болючим: реальні чи уявні недоліки зовнішності, дефекти мовлення, певні риси характеру, інвалідність, психічні захворювання тощо.

У комунікації в мережі Інтернет втрачають своє значення невербальні засоби спілкування. Не дивлячись на те, що в текстовій взаємодії існує можливість виражати свої почуття за допомогою "смайликів" (яких існує більше 100), фізична відсутність учасників спілкування в комунікативному акті приводить до того, що почуття можна не лише виражати, але й приховувати, так само як і можна демонструвати такі почуття, які людина на даний момент не відчуває, або яких взагалі не існує [3].

Іншим важливим наслідком фізичної відсутності людини в текстовій комунікації є можливість створювати про себе будь-яке враження залежно від свого вибору. У віртуальному середовищі людина може бути ким завгодно, вибирати стать, тобто в неї немає тих обмежень, що є характерними для реального світу. Відповідно, анонімність комунікації в Інтернеті дає змогу людині конструювати свою ідентичність на свій смак.

Дуже важливою особливістю Інтернет-спілкування вважаємо можливість комунікації в реальному часі. Якщо по телефону можна одночасно розмовляти з однією людиною, то в Інтернеті (на форумах, у чатах) кількість комунікантів є необмеженою. Кіберпростір, як зазначає І.В. Ейдман [5], творить унікальний темпоральний простір, де, при умові тривалої взаємодії, інтерсуб'єктивний час взаємно розтягується, а це, своєю чергою, забезпечує комфортну і затишну зону рефлексії. У порівнянні зі спілкуванням "лицем до лица" партнери в згаданому вище середовищі мають значно більше часу на обдумування та складання відповіді. У цьому вбачаємо ще одну проблему для соціалізації тієї дитини, яка звикла спілкуватися у віртуальному середовищі. У реальному житті вона не встигатиме адекватно й вчасно реагувати на соціально-комунікативні наміри інших, а, відтак, відставатиме від темпу їхньої життєдіяльності, що й відштовхуватиме дитину знову до

віртуального світу, де вона почуватиме себе комфортніше.

Слід зазначити, що в сучасному реальному світі спостерігається постійно зростаюча стресогенність факторів соціалізуючого середовища, тоді як віртуальний простір сприймається людиною як "не справжній" як свідомо, так і на рівні підсвідомості, як таке, що є безпечним, не вимагає обов'язкової відповідальності за свої вчинки, не створює стреси на кожному кроці. Це є закономірним, тому що кіберреальність вбирає в себе все найкраще, що є в оточуючій нас реальності, в тому сенсі, що вона копіює усе краще з реальності. У кіберпросторі немає болю, немає образ, почуттів й емоцій, які в реальному житті є причиною воєн, вбивств, насильства та інших соціальних бід.

У комп'ютерному світі немає смерті. Людина може жити вічно, не боячись хвороб і втрат. Навіть якщо вірус потрапляє до операційної системи комп'ютера, її можна відновити, заново інсталивавши усі необхідні програми, і знову продовжувати життя у кіберпросторі. Саме тому кіберпростір є таким привабливим для підлітків, у котрих структура особистості ще не до кінця сформована. Віртуальна реальність у цьому сенсі породжує ілюзію свободи вибору: комп'ютер можна просто вимкнути, вийшовши зі світу, в якому щойно перебував, або перейти на інший сайт.

Розглянемо спосіб впливу сім'ї, школи і предметів, що там вивчаються, на формування особистості школяра, який вимушений заходити у віртуальний простір і потрапляти під вплив кіберсоціалізації.

У процесі формування особистісного буття дитина ставить численні запитання батькам "чому?", "для чого?", "звідки?" і т.п., проте батьки, зазвичай, через брак часу (оскільки сучасний ритм життя вимагає великих затрат часу й енергії на фінансове забезпечення сім'ї) відправляють дитину до комп'ютера. Таким чином дитина потрапляє у віртуальну реальність, де є все: спілкування з користувачами мережі, в яких завжди є для цього час, відповіді на всі запитання, будь-яка програма, гра, покупки тощо.

З іншого боку, важко уявити собі сучасну школу без уроків інформатики або інших шкільних дисциплін, які б не проводились у комп'ютерному класі. У цілому такі уроки справляють позитивний ефект, володіють значним дидактичним потенціалом. Проблема полягає в тому, що відбувається підміна в дитини реального світу комп'ютерним, оскільки і вчителі постійно апелюють до Інтернету як на єдине джерело

інформації, в якому є відповіді на усі запитання. Більше того, зазначаємо, що цей поштовх надходить від найавторитетніших для дитини людей: батьків і вчителів. Відповідно, дитина, з неформованим до кінця особистісним буттям знаходить у комп'ютері відповіді на питання, що виникають у неї, а тому найбільша довіра в школяра формується саме до комп'ютера, а не до батьків чи вчителя, оскільки ця бездуховна істота допомагає справитися з проблемами, замінити самостійне формування особистості на засвоєння готових її форм. Завдяки цьому, процес формування особистості, який у реальному світі вимагає сильного напруження сил людини, стає значно простішим, а отже й формалізованим. І зрозуміло, що сформована таким чином особистість важко конкуруватиме із собою подібними, але сформованими належним чином у реальному середовищі.

Висновок. Зважаючи на викладене вище, вважаємо, що кіберпростір слід прийняти як відносно незалежну від людини віртуальну реальність, що розвивається динамічно в сучасній дійсності, але водночас навчитися позитивно використовувати соціалізуючі та виховні можливості комп'ютерних ресурсів, враховуючи психофізіологічні, вікові, гендерні, соціокультурні, індивідуальні й особистісні особливості людини.

1. Бабанин Л.Н. Войскунский А.Е., Смыслова О.В. Психологические исследования, опосредствованные применением Интернета / Л.Н. Бабанин, А.Е. Войскунский, О.В. Смыслова // Эксперимент и квазиэксперимент в психологии: Учебное пособие / Под ред. Т.В. Корниловой. – СПб.: Питер, 2004, С. 214 – 233.

2. Бондаренко С.В. Социальная система киберпространства как новая социальная общность / С.В. Бондаренко // Научная мысль Кавказа. – 2002. – №12(38). – С. 32 – 39.

3. Войскунский А.Е. Актуальные проблемы психологии зависимости от Интернета / А.Е. Войскунский // Психологический журнал. – 2004. – т. 25. – №1. – С. 90 – 100.

4. Плешаков В.А. Виртуальная социализация как современный аспект квазисоциализации личности / В.А. Плешаков // Проблемы педагогического образования. Сборник научных статей. – Вып 21. / Под ред. В.А.Сластенина, Е.А. Левановой. – М.: МПГУ – МОСПИ, 2005. – С. 48 – 49.

5. Эйдемман И.В. Прорыв в будущее. Социология Интернет-революции / И.В. Эйдемман. – М.: О.Г.И., 2007. – 154 с.

6. Freud, Z.G. General Introduction to Psychoanalysis / Sigmund Freud. – London: Stanley Hall, 1920. – 412 p.

7. Griffiths M. Technological Addictions / M.Griffiths //Clinical Psychology Forum. – Routledge, 1995. – Vol. 71. – P. 14 – 19.

8. Kelly P. Human Identity. Part 1: Who are you? / P.Kelly / Netropolitan life / E-lecture from the university course about the net, 1997. – Електронний ресурс. Режим доступу: www.home.calumet.yorku.ca/pkelly/www/id1.htm

9. Parsons T. Sociological Theory and Modern Society /Talcott Parsons. – Free Press, 1967. – 564 p.

10. Young, Kimberly S. What makes the Internet Addictive: potential explanations for pathological Internet use / K.S.Young / Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association, August 1997. – Chicago, IL. – Електронний ресурс. – Режим доступу: www.pscw.uva.nl/sociosite/psyberspace.htm

Стаття надійшла до редакції 02.02.2010



*Меж горами старий Дніпро,
Неначе в молоді дитина,
Красується, любить
На всю Україну.
А понад ним зеленіють
Широкі села,
А у селах у веселих
І люди веселі.*

*Тарас Шевченко
“І виріс я на чужині”
[Кос-Арал 1848]*

*Село! і серце одпочине.
Село на нашій Україні –
Неначе писанка село...*

*Тарас Шевченко
“Зоре моя вечірняя” (Княжна)
(поема)*

*[Орська кріпость 1847] –
[Нижній Новгород] 1858 Февраль 24*

