

УДК 159.9.075

ДМИТРО ПУГАЧОВ

м. Миколаїв

dmitrij_pugachev79@mail.ru

КОМУНІКАТИВНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ ОБРАЗУ «Я» ПІДЛІТКІВ У ВІРТУАЛЬНОМУ КОМП'ЮТЕРНОМУ СВІТІ

У статті зроблено спробу синтезувати наукові дані з проблеми Інтернет адикції за останні п'ять років. Одним з ключових напрямків дослідження Інтернет та комп'ютерної адикції було обрано вивчення формування образу «Я» в підлітковому віці. На основі узагальнення наукових даних нами були визначені основні шляхи дослідження, серед яких стали: «Віртуальне-Я», Множинність підліткового образу «Я» в мережі Інтернет та комп'ютерної гри. Представлені особливості віртуальної комунікації в підлітковому віці, а також така актуальна проблема, як підміна реальних цінностей віртуальними та втеча у віртуальний світ комп'ютера.

Розглянуто позитивні та негативні наслідки захоплення в підлітковому віці віртуальним комп'ютерним світом, зроблені висновки.

Ключові слова: образ «Я», «Віртуальне-Я», інтернет залежність, «віртуальний» світ, «віртуальна» комунікація, онлайн ігри.

Історія сучасного світу багато в чому визначається історією розвитку науки, нових технологічних проривів та відкриттів. Для нового покоління підлітків наймасовішим і таким, що тільки наближається до піку свого розвитку технологічним проривом став Інтернет. Саме Інтернет, а не комп'ютер, тому що ера освоєння комп'ютерів вже закінчена, настав час нових гаджетів та різноманітних технічних пристосувань, від смартфонів і планшетів до браслетів – шаго та пульс-мерів.

Однак, як це було з усіма технічними та культурними проривами, ера Інтернету стала причиною ряду складних проблем, однією з яких стало питання комп'ютерної Інтернет адикції. І, якщо в таких країнах, як Південна Корея, Китай та Японія проблема комп'ютерної та Інтернет адикції визнана серйозною загрозою, то Україна тільки рухається в цьому напрямку. У той же час необхідно відзначити, якщо Інтернет-залежністю в підлітковому віці у вищезазначених країнах стурбована насамперед сама держава, то в Україні тільки наукове співтовариство та невелика кількість активістів намагаються привернути увагу громадськості до цієї актуальної проблеми, рішення якої визначатиме обличчя нашої нації через 15–20 років. Таким чином, необхідно не тільки структурувати всі негативні та позитивні фактори Інтернет комунікації, але й

донести вже зроблену низку рекомендацій у першу чергу до батьків. Оскільки саме батьки повинні в доступній та зрозумілій формі розтлумачити своїй дитині, які загрози несе віртуальний світ комп'ютерних ігор та Інтернету.

При цьому ми не дарма ставимо акцент саме на підлітковому віці. На думку багатьох вчених в слідстві таких змін в образі «Я», як виникнення нового рівня самосвідомості та потреби в соціалізації саме підлітки перебувають в «групи ризику» – тих для кого комунікація в віртуальному світі може перетворитися в складну форму адикції [9, 39–40].

В. В. Білоущенко та Р. Т. Чарнецька у науковій статті «Психологічні особливості Інтернет залежності в підлітковому віці» дають наступну характеристику підліткового віку: «Підлітковий вік – це найбільш складний та бурхливий період у формуванні особистості дитини, який характеризується глибоким змістом зовнішніх та внутрішніх факторів розвитку. Це насамперед пов'язано з фізіологічною перебудовою організму, зміною становища дитини у відносинах з дорослими й ровесниками. В цей час формуються ціннісні орієнтації, закріплюються риси характеру та форми міжособистісної взаємодії, розвивається рефлексія, яка змінює перебіг та характер відносин з іншими людьми та ставлення до самого себе [1].

В останні роки все частіше в науковій літературі досліджується така модальність образу «Я», як «Віртуальне-Я». У зв'язку з цим Н. Н. Корольова, І. М. Богдановська та В. Ф. Лугова в науковій статті «Вплив сучасної інформаційної та медіасередовища на образ «Я» підлітків» зазначають, що «віртуальна особистість», «мережева або віртуальна ідентичність», «Я-віртуальне» і т.п. похідні від поняття «Віртуальне-Я», з одного боку, будуються на підставі смислових складових «Реального-Я», з іншого – «Ідеального-Я». Як і багато інших дослідників Н. М. Корольова, І. М. Богдановська та В. Ф. Лугова вважають, що найбільш схильні до впливу інформаційного середовища в першу чергу підлітки [8].

Однак «Віртуальне-Я» – це тільки спосіб соморепрезентації у віртуальному комп'ютерному середовищі. Необхідно в першу чергу дослідити функціональні особливості цього віртуального середовища, а саме ігрової комп'ютерної реальності. У ході дослідження «Віртуального-Я» підлітків мережі Інтернет О. М. Новікова в науковій статті «Віртуальна гра як засіб формування особистісної ідентичності дітей і підлітків» зазначає, що головним мотивом комп'ютерної ігрової діяльності є бажання приміряти іншу ідентичність (як правило, близьку до ідеального образу себе) [10].

У зв'язку з цим О. М. Новікова вважає, що підлітки у віртуальному просторі комп'ютерної гри обирають для себе один з двох наступних типів поведінки: а) підліток не відмовляється від реального світу. Він бере активну участь у житті колективу, отримує задоволення від самого процесу гри; б) підліток орієнтований на ескапізм. Його світогляд, стиль життя базується на уявному, підмінюючому реальність світі [10].

Ф. П. Власенко у статті «Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда», висловлює дуже важливу думку, стверджуючи, що у віртуальному просторі порушуються фізичні закони незворотності часу, стійкі стереотипи та культурні звички. Віртуальна реальність, на його думку, формує новий тип людини, якій дуже складно переходити від рівня віртуальної реальності до рівня повсякденної реальності [2].

Тож, на нашу думку, враховуючи рівень розвитку сучасних технологій та стрімкість поглиблення Інтернетом молоді, питання: у якому із світів ми залишимося – у реальному чи віртуальному, може повстати перед людством у найближчій перспективі.

Проблема Інтернет залежності існує тривалий час, проте досі не розроблена чітка та загальноприйнята система критеріїв визначення даної адикції. Варто відзначити, що на даний час залишаються мало вивченими довгострокові наслідки залежності від Інтернету. До того ж, якщо для формування традиційних видів залежностей потрібні роки, то для Інтернет залежності цей термін різко скорочується [5, 5–7].

Досліджуючи причини формування Інтернет адикції у підлітковому віці у віртуальний світ О. В. Камінська в своїй статті «Психологічні детермінанти формування Інтернет залежності» розділяє їх на кілька груп:

- індивідуально-психологічні (тривожність, низька самооцінка, замкнутість, сором'язливість, ригідність, конфліктність, агресивність),
- соціально-психологічні (нереалізована потреба в самоідентифікації, фрустрація соціальних потреб, неприйняття особистості групою),
- властивості Інтернет-середовища (анонімність, доступність, можливість використання «Віртуального-Я» при самопрезентації [6].

На думку О. В. Камінської, нездатність у підлітковому віці до сформування адекватного образу «Я» може привести до того, що підліток буде вважати себе неповноцінним, гіршим за інших. Це змушує такого підлітка шукати підтримки в Інтернет середовищі, де спілкуватися набагато легше, адже є можливість зберегти анонімність [6].

Аналізуючи специфіку віртуального простору мережі Інтернет, деякі вчені приходять до думки, що Інтернет сам по собі став доволі простим та привабливим засобом втечі від реальності. Він дає змогу сховатися від різноманітних проблем для тих, хто страждає від негараздів у сім'ї, на роботі. Так, за даними В. В. Білоуценка та Р. Т. Чарнецької 40% досліджуваних підлітків настільки віддають перевагу життю в Інтернеті, що фактично

починають відмовлятися від свого реального життя. Мають нав'язливе бажання у використанні Інтернету, що супроводжується соціальною дезадаптацією. За допомогою Інтернету підлітки задовольняють свої базові потреби, а саме: соціальні потреби та потреби, пов'язані з розвитком особистості [1].

В якості підтвердження вищезначених ідей можна привести дослідження Д. В. Столбова, який в статті «Особливості Інтернет-діяльності сучасного підлітка» наводить такі специфічні особливості Інтернет спілкування: а) ілюзія анонімності, яка спонукає підлітка до розміщення відвертої та особистої інформації про себе; б) відчуття безкарності за власні вчинки та дії породжують у підлітка ілюзію вседозволеності та свободи під час спілкування в Інтернеті; в) можливість обмеження кола друзів; г) ілюзія насиченості життя, яка характерна для підлітків, що в реальному житті є сором'язливими, замкнутими, пасивними, байдужими до подій, явищ або оточення; д) сміливість та рішучість дій, жага до нових хвилюючих вражень, поривання до ризикованих дій та учинків [12].

Між тим, О. О. Колесник в статті «Особливості спілкування підлітків в Інтернеті» вважає, що віртуальне спілкування для багатьох сучасних підлітків більш продуктивне, аніж реальне. Вона стверджує, що в віртуальному світі існує можливість відстроченої відповіді, певний часовий інтервал, за який можна встигнути зосередитись, ґрунтовно продумати відповідь. У цьому сенсі для підлітків спілкування в мережі може бути більш привабливим, насамперед через полегшення самопрезентації [7].

Тож, на нашу думку, одним з найнебезпечніших наслідків Інтернет-комунікації може бути втеча підлітка у віртуальний світ гри, або соціальних мереж. Так у якості головної детермінанти втечі у віртуальний світ в підлітковому віці Ю. Є. Водяха вважає так зване «почуття дорослості». Коли підліток, чинячи опір висунутим вимогам з боку дорослих, починає активніше відстоювати свої права на самостійність, це призводить до стану когнітивного дисонансу між членами опозиції «я вже дорослий» – «я потребую підтримки і розуміння з боку дорослих» [3].

Дещо іншої думки дотримуються Л. П. Журавльова та О. В. Камінська. Вони вважають, що основною причиною виникнення залежності від комп'ютерних ігор є те, що особистість вбачає в ігровому середовищі сферу самореалізації, в якій вона відчувається значущою, сильною та впевненою у собі [4].

Все це підліток знаходить в онлайн комп'ютерних іграх, які являють собою не просто гру проти комп'ютерного передбачуваного інтелекту, а гру проти реальних, нехай представлених і опосередковано супротивників.

Онлайн ігри дають змогу людині обирати персонажа, наділеного особистісними якостями, властивими самій особистості гравця, або ж навпаки, тими якостями, які людина хотіла б мати, але не володіє ними. Отже, відбувається ідентифікація з героєм, який зазвичай виступає як сильна особа, що володіє специфічними вміннями, недоступними особистості у повсякденному житті.

Отже, на думку Л. П. Журавльової та О. В. Камінської, представлену у статті «Чинники та механізми Інтернет залежності від онлайн ігор», існує кілька основних механізмів, за допомогою яких підлітки включаються в онлайн ігри та з часом все більш заглиблюються у віртуальний світ: 1. Наслідкування. «В онлайн ігри грають всі мої знайомі, чому б мені не спробувати». 2. Зараження. Позитивні ігрові емоції викликають бажання раз за разом входити у віртуальний світ гри. 3. Навіювання через вплив ЗМІ. «Люди, які грають в онлайн ігри популярні серед моїх однолітків, у них є все, що їм потрібно. Я теж хочу бути як вони!». 4. Проекція потреб у віртуальне середовище. «Якщо я не зайду сьогодні в онлайн гру, я підведу моїх друзів, а ворогам буде легше мене перемогти» [4].

Дослідження комп'ютерної Інтернет реальності було б неповним без розуміння того, що віртуальний світ може мати як негативні наслідки так і позитивні для підлітків, які туди потрапили.

У посібнику для батьків «Діти в Інтернеті, як навчити безпеці у віртуальному світі» під редакцією І. В. Литовченка, С. Д. Максименка, С. І. Болтівця складено перелік як позитивних, так і негативних факторів віртуального світу: «Мережеві освітні ресурси для підлітків

допомагають прискорити й оптимізувати процес навчання, підвищують якість навчання завдяки максимальній структурованості та цікавій формі викладення навчального матеріалу. Діти засвоюють нові цифрові технології та вчаться вільно орієнтуватися в інформаційному просторі. Сучасні Інтернет технології, на їх думку, дозволяють підвищити якість навчання та швидкість усвідомлення, розуміння та запам'ятовування навчального матеріалу» [9, 9–10].

У статті Є. І. Петрова «Діти і комп'ютер» також наводиться ряд позитивних факторів впливу сучасних Інтернет технологій на підлітків:

- завдяки електронній пошті, відеоіграм, пошуку інформації в Інтернеті зростає швидкість реакції у підлітків на зорові сигнали, підвищується уважність;
- мозок підлітка пристосовується до швидкої обробки щоденних потоків інформації. У багатьох навіть з'являються у мозку особливі нейронні мережі, які вхоплюють потрібне на льоту [11].

При цьому, не слід забувати і про негативні фактори:

- Інтернет зменшує здатність концентруватися, мозок з часом починає очікувати надходження інформації у вигляді стрімкого потоку частинок. Мислення стає уривчастим, читання – поверхневим. У підсумку люди перетворюються на «розшифровувачів інформації». Зона мозку, відповідальна за абстрактне мислення, атрофується;
- мозок втрачає базові механізми, що керують контактами з іншими людьми. Важче стає зчитувати чужу міміку під час бесіди або вгадувати емоцію;
- Інтернет революція занурює людину в стан розсіяної уваги, коли стежиш за всім відразу, ні на чому не зосереджуєшся;
- при захопленні спілкуванням в мережі Інтернет з'являється небезпека забути, що значить дружба в реальному світі. Дружні стосунки витісняються сурогатом, з'являються проблеми у спілкуванні обличчям до обличчя;
- мозок до такого ступеня адаптується до можливостей техніки, що пам'ять практично не використовується. В результаті вона стає поверхневою і короткочасною;
- тривале занурення у цифровий світ викликає перевтому [11].

У тексті даної статті нами було розглянуто актуальну проблему Інтернет адикції в молодшому підлітковому віці. Виявлено ряд детермінант, що лежать в основі формування Інтернет залежності: психофізіологічні особливості молодшого підліткового віку, легкість та доступність інформації в Інтернеті, відчуття безкарності, ілюзія анонімності та інші.

Основними механізмами, за допомогою яких відбувається так звана втеча підлітка у віртуальний комп'ютерний світ є наслідування, зараження, навіювання та проекція потреб, які підліток має в реальному житті на віртуальне середовище.

Багато вчених не обмежуються виключно переліком негативних наслідків Інтернет комунікації, а й говорять про позитивний вплив Інтернету на підлітків.

Але, як констатують вчені, притаманні підлітковому віку специфічні риси такі, як почуття дорослості та потреба самореалізації, спонукають підлітків до жаги пригод та пошуку себе у віртуальному світі. Що призводить до втечі у віртуальний комп'ютерний світ.

Список використаних джерел

1. Білоущенко В. В. Психологічні особливості Інтернет-залежності в підлітковому віці / В. В. Білоущенко, Р. Т. Чарнецька // Науковий вісник Херсонського державного університету. Психологічні науки. — 2013. — Вип. 1. — С. 33–36.
2. Власенко Ф. П. Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда / Ф. П. Власенко // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. — 2014. — Вип. 56. — С. 208–217.
3. Водяха Ю. Е. Сравнительный анализ образа отца и матери у подростков с Интернет зависимостью / Ю. Е. Водяха // Научный журнал «Педагогическое образование в России». — 2015. — № 1. — С. 119–123.
4. Журавльова Л. П. Чинники та механізми Інтернет-залежності від онлайн-ігор / Л. П. Журавльова, О. В. Камінська // Наука і освіта. — 2013. — № 7. — С. 44–48.
5. Ісакова Т. О. Інтернет-залежність як новий феномен сучасного світу: сутність і проблеми / Т. О. Ісакова. — К.: НІСД, 2011. — 47 с.
6. Камінська О. В. Психологічні детермінанти формування Інтернет-залежності / О. В. Камінська // Проблеми сучасної психології. — 2013. — Вип. 22. — С. 194–204.
7. Колесник О. О. Особливості спілкування підлітків в Інтернеті / О. О. Колесник // Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки. — 2012. — № 15 (2). — С. 28–33.
8. Королева Н. Н. Воздействие современной информационной и медиасреды на образ «Я» подростков / Н. Н. Королева, И. М. Богдановская,

- В. Ф. Луговая // Научный журнал «Universum». Вестник Герценовского университета. — 2014. — № 2. — С. 87—94.
9. Литовченко І. В. Діти в Інтернеті: як навчити безпеці у віртуальному світі / І. В. Литовченко, С. Д. Максименко, С. І. Болтівець. — К.: Вид. буд. «Аванпост-Прим», 2010. — 48 с.
10. Новикова О. Н. Виртуальная игра как средство формирования личностной идентичности детей и подростков / О. Н. Новикова // Научный журнал «Педагогическое образование в России». — 2014. — № 2. — С. 146—151.
11. Петрова Е. И. Дети и компьютер / Е. И. Петрова // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. — 2012. — № 1. — С. 133—141.
12. Столбов Д. В. Особенности Интернет-діяльності сучасного підлітка / Д. В. Столбов // Науковий вісник Мелітопольського державного педагогічного університету. Сер.: Педагогіка. — 2014. — № 1. — С. 327—331.

DMITRIY PUGACHEV
Mykolaiv

COMMUNICATIVE ASPECTS OF FORMATION OF THE SELF-IMAGE OF TEENAGERS IN A VIRTUAL COMPUTER WORLD

The article attempts to synthesize research on the problem of Internet addiction, data for the last five years. One of the key areas of study Internet and computer addiction was chosen to study the formation of the self-image as a teenager. On the basis of generalization of scientific data, we identified the main ways to study, among which are: the study of «Virtual-I», «Multiplicity» teenage self-image on the Internet and a computer game. In addition, in the text of this article we have studied features of virtual communication in adolescence, as well as such an urgent problem as the substitution of real values and a virtual flight in the virtual world of the computer.

Considers positive and negative impacts hobbies adolescent virtual computer world, the conclusions made.

Key words: «Self-image», «Virtual-I», Internet addiction, virtual world, virtual communication, online games.

ДМИТРИЙ ПУГАЧЕВ
г. Николаев

КОММУНИКАТИВНЫЕ АСПЕКТЫ ФОРМИРОВАНИЯ ОБРАЗА «Я» ПОДРОСТКОВ В ВИРТУАЛЬНОМ КОМПЬЮТЕРНОМ МИРЕ

В статье предпринята попытка синтеза научных данных по проблеме Интернет аддикции за последние пять лет. Одним из ключевых направлений исследования Интернет и компьютерной аддикции было избрано изучение формирования образа «Я» в подростковом возрасте. На основе обобщения научных данных нами были определены основные пути исследования, среди которых стали: изучение «Виртуального-Я», «Множественность» подросткового образа «Я» в сети Интернет и компьютерной игре. Кроме того, в тексте данной статьи нами были изучены особенности виртуальной коммуникации в подростковом возрасте, а также такая актуальная проблема, как подмена реальных ценностей виртуальными и бегство в виртуальный мир компьютера.

Рассмотрены позитивные и негативные последствия увлечения в подростковом возрасте виртуальным компьютерным миром, сделаны выводы.

Ключевые слова: образ «Я», «Виртуальное-Я», интернет зависимость, виртуальный мир; «виртуальная» коммуникация, онлайн игры.

Стаття надійшла до редколегії 14.04.2016