

## ІНТЕРНЕТ ЯК СЕРЕДОВИЩЕ ДІЯЛЬНОСТІ СУЧАСНИХ ПІДЛІТКІВ

Кузнєцова І.В.,  
м.Кіровоград

Стаття присвячена психологічним особливостям діяльності підлітка в Інтернет-середовища. У ній розглянута проблема впливу пізнавальної, комунікативної та ігрової діяльності у кібернетичному просторі на особистісну та інтелектуальну сферу підлітка. У статті також порушені питання, пов'язані з особливостями навчання та соціального контролю за діяльністю підлітка у сучасних умовах розвитку інформаційного простору.

Ключові слова: *Інтернет-середовище, когнітивний розвиток, розвиток особистості, діяльність, кібернетичний простір, сучасний підліток*

Світова мережа Інтернет, яка перетворилася на один із символів нашої епохи, сприймається сучасною людиною не просто як засіб збереження інформації, але і як середовище, тобто як певне місце, де можна знаходитися.

Оскільки кібернетичний простір пред'являє нові, не до кінця вивчені сучасною наукою вимоги до психофізіології людини, то сучасні користувачі Інтернету є першопрохідниками цієї нової частини інформаційного середовища. Активними дослідниками нового Інтернету є підлітки. Для сучасного підлітка діяльність в Інтернет-середовищі є одним з факторів формування його психології: способу мислення, стилю спілкування, ціннісних орієнтацій.

Підлітки – це люди майбутнього, які житимуть в новій інформаційній реальності і будуть її активними творцями. З цієї точки зору, набуває актуальності проблема вивчення психологічних особливостей діяльності підлітка в Інтернет-середовищі. Оскільки Інтернет-середовище являє собою порівняно новий об'єкт наукових досліджень, то питання його впливу на когнітивний та особистісний розвиток підлітка є маловивченим.

Причетність до суспільства кіберпростору дає незахищеній особистості підлітка вкрай потрібне їй відчуття "Ми". Беручи участь за допомогою Інтернету в економічній, культурній, політичній, науковій та інших сферах життя суспільства, підліток залучається до світу дорослих. У підлітків, що активно включені у комп'ютеризовану діяльність, формуються властивості людини-діяча, що пов'язано з дуже високим рівнем процесів моделювання, планування, контролю і формування мети.

Батьки часто схвалюють захоплення дитини Інтернетом, вбачаючи в ньому альтернативу спілкуванню із сумнівними вуличними

компаніями чи релігійними сектами. З погляду батьків, підліток сидить вдома за комп'ютером; сам же підліток відчуває свою присутність у кібернетичному просторі, де він спілкується з друзями, грає в ігри, отримує інформацію. Середньостатистичний користувач кібернетичного простору молодшає з кожним роком, оскільки доступ до Інтернету з домашнього комп'ютера стає усе більш розповсюдженим. Це може призвести до того, що проблеми з підлітками, які практично живуть другим життям у кіберпросторі, завтра потраплять у поле зору багатьох фахівців, що займаються проблемами підліткового віку. [Алексенко,2000]

Три сфери діяльності підлітка в Інтернет-середовищі – пізнавальна, комунікативна та ігрова - дуже часто взаємно доповнюють та проникають одна в одну. Наприклад, граючи в стратегічну гру, підліток одночасно спілкується з товаришами. Обговорення певної проблеми в форумі стосуються водночас пізнавальної та комунікативної сфер.

Сучасний підліток широко використовує Інтернет у своїй навчальній діяльності. Причому ставлення до інформації, отриманої за допомогою Інтернету, має позитивний емоційний відтінок, що сприяє кращому її засвоєнню. Наявність різних, найчастіше діаметрально протилежних точок зору на цікаве для підлітка питання дозволяє йому порівняти свою точку зору з іншими. Соціокогнітивний конфлікт, що виникає при цьому, є джерелом когнітивного розвитку підлітка. Дослідження, які проводилися в Британії, показали, що у 69% дітей Інтернет-мережа істотно полегшує виконання домашніх завдань, 67% допомагає в прискоренні їх виконання. При цьому найчастіше діти вміють краще користуватися ресурсами Всесвітньої мережі, ніж дорослі. Так, 61% дітей допомагали освоювати Інтернет дорослим, у тому числі своїм батькам і вчителям.

Для країн пост-радянського простору поки що існує проблема доступності Інтернету для усіх школярів, і можливість використовувати Інтернет як джерело отримання інформації найчастіше залежить від матеріального становища дитини.

Підлітковий вік є переломним моментом у розвитку інтелекту. Перед освітою постає завдання розробки нових програм, що будуть враховувати особливості навчання підлітків в сучасних умовах розвитку інформаційного простору. Реалізація такого роду програм сприяла б використанню Інтернет-середовища сучасними педагогами та батьками у якості потужного чинника інтелектуального розвитку..

Оскільки співіснування негативізму і довірливості являється характерним для підліткового періоду, актуальною є проблема

критичного переосмислення та значеннєвої інтерпретації інформації, що надходить з різних джерел інформаційного простору, у тому числі з Інтернету. Але несвідомі механізми психічного захисту від надлишкової інформації у підлітків ще не працюють, тому регуляцію дозованого отримання інформації у якісному і кількісному відношенні повині проводити дорослі. При величезних можливостях і привабливості інтернет-середовища як інформаційного джерела існує небезпека того, що підліток буде обмежуватися пошуком інформації тільки в Інтернеті. Ігнорування інших інформаційних джерел (книг, телебачення, преси, спілкування) призведе до інтелектуального збідніння.

У підлітковому віці людина націлена на пошук нових, продуктивних форм спілкування. Підлітки мають велику потребу у спілкуванні, але в реальному світі через тривожність і невпевненість у собі їм іноді буває складно встановлювати і підтримувати соціальні контакти. З огляду на можливості Інтернету для комунікацій, вони взмозі як вільно перейти до спілкування, так і вільно його припинити. У кіберпросторі підліток на свій розсуд будує міжособистісні відношення, експериментує з різними моделями спілкування, і одержаний досвід переносить на спілкування у реальному світі. Оскільки у віртуальному світі психічні якості цінуються більше, ніж фізичні, спілкування в Інтернеті зменшує тривогу підлітка з приводу своїх зовнішніх даних. Інтернет-середовище надає великі можливості для розширення сфери комунікацій сучасного підлітка. Спілкування з друзями, участь у форумах, спільна ігрова діяльність створюють прототип дорослих відносин, які реалізуються у соціальному, професійному і сексуальному житті. Однак інтенсивне застосування Інтернету веде до звуження соціальних зв'язків аж до самотності, скороченню внутрішньосімейного спілкування, розвитку депресивних станів.

Інтернет-середовище містить багаті можливості для підліткового експериментування з ідентичністю. У кіберпросторі підліток може створити будь-яку віртуальну ідентичність для того, щоб потім включити досвід перебування в цьому образі у свою розширену ідентичність. К.Янг відзначає, що створення віртуальної ідентичності в цілому йде за такими трьома стратегіями: а) через вираження в ній "ідеального Я" суб'єкта, що у якості своєї психологічної основи може мати низьку самооцінку, підвищену тривожність, депресивні стани і т.п.; б) через відображення в ній несвідомих компонентів "Я", що не виражаються в реальності через дію механізмів психологічних захистів; в) через створення універсального з точки зору норм

віртуальної взаємодії "персонажу", що має рольове визнання в будь-яких Інтернет-співтовариствах. [Young,1997]

Існують діаметрально протилежні точки зору на проблему впливу ігрової діяльності в Інтернеті на особистісну і когнітивну сферу підлітка. У результаті дослідження структури самосвідомості гравців у комп'ютерні ігри [Фомичева та ін., 1991] з'ясувалося, що досвідчені гравці відрізняються від недосвідчених більш диференційованими уявленнями про себе, а локус їхнього суб'єктивного контролю зрушений у інтернальну область: це означає, зокрема, що вони готові нести відповідальність за свої вчинки. Граючи в ігри по Інтернету, підлітки отримують досвід роботи у команді, який передбачає вміння узгоджувати свої особисті дії з діями партнерів. Серед навичок, які підліток набуває у процесі гри, Бурлаков називає вміння швидко і правильно отримувати потрібну йому інформацію і на її основі будувати і використовувати образ, що перевищує обсяг свідомості; здатність до швидкої обробки інформації в умовах високого нервового порушення і дефіциту часу; навички управління автоматизованою системою.[Бурлаков, 1999]

Вплив комп'ютерних ігор, що містять у собі елементи жорстокості, спеціалісти оцінюють по-різному. Одна точка зору свідчить про те, що досвід агресивної ігрової поведінки підліток переносить з кібернетичного простору у реальний світ. Однак з'явився інший погляд на цю проблему, який полягає в тому, що підлітки переносять у кібернетичний простір увесь досвід жорстокості і приниження, який вони зазнали у реальному світі, а комп'ютерні ігри допомагають у відреагуванні агресії, яка притаманна підлітковому віку. Можливість вільно діяти у яскравих умовах гри порівняно з одноманітним повсякденним життям і з жорстким контролем з боку сім'ї та школи, а також відсутність інтересів у реальному світі викликала до життя проблему ігрової залежності. У більшості випадків комп'ютерними аддиктами стають підлітки, що мають нестабільні і конфліктні сімейні чи шкільні відносини, не схильні до будь-яких серйозних захоплень. Саме вони знаходять у віртуальному світі віддушину і вважають своє перебування в мережі чи успіхи в комп'ютерній грі достатніми для самоствердження і для поліпшення психічного стану.

Такі якості Інтернет-середовища, як анонімність та малі можливості контролю за діяльністю, стають причинами різних форм дивіантної поведінки підлітків, таких, як хакерство, порушення режиму таємності, дифамація, кібертероризм, розповсюдження порнографії. У зв'язку з цим актуальності набуває питання про освітню та виховну роботу, спрямовану на усвідомлення підлітком особистої

відповідальності за свою діяльність у кібернетичному просторі, засвоєнням різних моделей поведінки та відповідних соціальних норм

Присутність в Інтернеті порнографічних сайтів, екстремістської політичної і релігійної пропаганди порушує питання про соціальний контроль за інформаційним простором Інтернету. Соціальний контроль у кіберпросторі може здійснюватись як у формі насильства, що ясно виражається, чи загрози застосування насильства (як приклад, можна привести офіційні заборони на доступ до тих чи інших інформаційних ресурсів, що супроводжуються карними чи адміністративними санкціями), так і у формі легітимізованих самим соціумом норм поведінки. Але поки що доступ на порнографічні сайти обмежується лише формальним запитанням про вік користувача, а посилання на них можна знайти у багатьох Інтернет-кафе, частими відвідувачами яких є підлітки.

Таким чином, Інтернет-середовище містить у собі великі можливості для когнітивного та особистісного розвитку підлітків за допомогою пізнавальної, комунікативної та ігрової діяльності. Активізація позитивного впливу цієї нової сфери інформаційної реальності на розвиток підлітка, а також усунення явищ, пов'язаних з адиктивною та дівіантною поведінкою, є одним з головних завдань сучасної науки, освіти, та суспільства у цілому.

#### Література

1. Алексенко Н.Н. Психоаналитические аспекты поведения человека в киберпространстве // Журнал практической психологии и психоанализа №3 сентябрь 2000 г
2. Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Войскунский А.Е. (1996). Коммуникация в компьютерных сетях: психологические детерминанты и последствия // Вестник Московск. Ун-та. Серия 14. психология, № 4, с. 14-20.
3. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.В. Интернет: воздействие на личность // Гуманитарные исследования в Интернете. М., 2000.
4. Беляева А.В., Коул М., (1991). Компьютерно-опосредствованная совместная деятельность и проблема психического развития // Психологический журнал, т. 12, № 2, с. 145-152.
5. Бурлаков И.В. Психология компьютерных игр "Наука и жизнь" 1999, N 5, 6, 8, 9
6. Войскунский А.Е. Групповая игровая деятельность в Интернете. Психологический журнал, 1999, т.20, #1, с.126-132.
7. Мухина В.С. "Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: Учебник для студ. вузов. 7-е изд., стереотип. – М.: Издательский центр "Академия", 2002. – 456 с.,

8. Пиаже Ж. Психология интеллекта. В кн. Избранные психологические труды. М., 1969.
9. Кле М. Психология подростка: (Психосексуальное развитие) М., 1991
10. Рубинштейн С.Л. Бытие и сознание. О месте психического во всеобщей взаимосвязи явлений материального мира. М. 1957.
11. Тихомиров О.К. Психология мышления: Учебное пособие М., 1984 г.
12. Фомичева Ю. В., Шмелев А. Г., Бурмистров И. В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми// Вестник МГУ, сер. 14 (Психология), 1991, № 3.
13. Young, Kimberly S. What makes the Internet Addictive: potential explanations for pathological Internet use./Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association, August, 1997, Chicago, IL  
**<http://www.pscw.uva.nl/sociosite/psyberspace.html>**

The article is devoted to the psychological peculiarities of modern teen-agers activity in cyberspace. The author considers the problem of cognitive, communicative and game activity influence on the teenager's personality and intellectual sphere. The question, connected with peculiarities of studies and social control in conditions of modern information area development, is also raised in this article.

Статья посвящена психологическим особенностям деятельности подростка в Интернет-среде. В ней рассмотрена проблема влияния познавательной, коммуникативной и игровой деятельности в киберпространстве на личностную и интеллектуальную сферу подростка. В статье также подняты вопросы, связанные с особенностями обучения и социального контроля за деятельностью подростка в современных условиях развития информационного пространства.