

Пасічник Ігор Демидович

доктор психологічних дисциплін, професор кафедри психолого-педагогічних дисциплін Національного університету «Острозька академія»

ІНФОРМАТИЗАЦІЯ ТА ПСИХІЧНИЙ РОЗВИТОК

У статті вказується на те, що інформатизація освіти вимагає ретельного опрацювання технологій, що використовуються для отримання максимального пізнавального результату при мінімальних затратах праці і часу. Підкреслюється важливість дослідження та оцінки психологічних наслідків роботи з комп'ютером, впливу на психіку Інтернету та комп'ютерних ігор.

В статье указывается на то, что информатизация образования требует тщательного изучения технологий, которые используются для получения максимального познавательного результата при минимальных затратах труда и времени. Подчеркивается важность исследования и оценки психологических результатов работы с компьютером, влияния на психику Интернета и компьютерных игр.

The article points that informatization of education demands through elaboration of technologies used to achieve, the maximal cognitive results with minimal labour and time resources. Also, the important of study a computer are emphasized along with the impact of Internet and computer games on psyche.

Як відомо, багато процесів, якими управляють комп'ютери, настільки багатогранні і значимі, що вихід їх із ладу може спонукати за собою серйозні неприємності для людського життя. Але цим не обмежується залежність людини від комп'ютера. Поряд з ефективними методами використання комп'ютера в процесі навчання і розвитку талановитих дітей існують і негативні впливи інформатизації на психічний розвиток.

Актуальність вивчення психологічних наслідків застосування інформаційних технологій зумовлена, насамперед, тим, що людина займає в них не менш важливе місце, ніж комп'ютер. Тому перед психологами стоять дослідницькі, діагностичні, корекційні та терапевтичні завдання, пов'язані із різними видами занадто активного захоплення комп'ютером. Потребує дослідження психологічний статус віртуальної реальності і пов'язані з нею проблеми змінених станів свідомості. Важливими залишаються дослідження негативного впливу захоплення комп'ютерними іграми, особливо рольовими груповими іграми, впливу Інтернету на маргіналізацію окремих суб'єктів і груп (хакерів, «кіберпанків»).

З позицій культурно-історичної теорії розвитку психіки Л.С. Виготського інформаційні технології розглядаються як один із прикладів психологічних засобів, оволодіння якими здійснює вплив на формування і функціонування вищих психічних функцій. О.К. Тихомиров виявив появу нового рівня вищих психічних функцій, якому властива робота не тільки зі знаками, але й з цілими знаковими системами. Про важливий вплив технічних засобів на розвиток психіки вказує також М. Коул. Значний обсяг досліджень, пов'язаних із психологією Інтернету, проводиться в напрямі Human-Computer Interaction (HCI) - „взаємодії людини з комп'ютером“. Актуальним є дослідження психологічних механізмів швидкого перегляду гіпертекстових структур людиною. При цьому відбираються значимі елементи і приймається рішення про перехід до перегляду наступною елементу.

У „кіберпросторі“ як елементі інформаційного середовища здійснюється цілий конгломерат людських діяльностей, основу яких складають пізнавальна, ігрова і комунікативна діяльність. Всі вони можуть призвести до формування відповідних залежностей і змін особистості: ігрова залежність, Інтернет-адикція і хакерство. Всі вони

вивченні недостатньо. Багато людей, які мають серйозну залежність від комп'ютера, достатньо спокійно відносяться до змін, які з ними відбуваються. Друзі та члени родини такої людини здебільшого раніше усвідомлюють наявність проблеми, ніж сам індивідуум, Але навколишні вважають, що надмірна зацікавленість комп'ютерами - прояв «поганого характеру». Залежність від комп'ютера проявляється у пристрасі до ігор, програмуванні та інших видах діяльності; "інформаційному перевантаженні", патологічній прив'язаності до опосередкованих Інтернетом азартних ігор, онлайн-аукціонів або електронних покупок. Виникає залежність від "кібер-стосунків" - спілкування в чатах, групових іграх, що може в результаті призвести до заміни наявних в реальному житті сім'ї і друзів віртуальними, залежність від «кіберсексу».

Крім того, нервова система людини дуже чутлива до електромагнітного випромінювання. Дослідження вчених довели, що найвища ступінь чутливості до випромінювання у живих організмів виникає при інтенсивному рості, тому вчені не випадково твердять про високу небезпеку випромінювання для дітей та розвитку плоду під час вагітності. З'ясовано, що організм дитини швидше і частіше втомлюється при роботі з ПК, швидше формується психічна неврівноваженість, швидше порушується імунна система, з Інтернетом проводиться більша частина денного часу, він захоплює час відведений на сон, великі кошти витрачаються на здобуття програмних засобів, на модернізацію, без комп'ютера дитина розгублюється, сумує, самооцінка визначається „комп'ютерними успіхами“, настрої залежить від емоційного фону спілкування з комп'ютером. Тому, якщо не запобігти цьому і не вжити відповідних захисних заходів, можливо, що до підліткового віку у дитини збереться багато проблем, і не тільки з фізичним здоров'ям.

Отже, на психіку в першу чергу впливають комп'ютерні ігри та Інтернет. Психологія Інтернету вивчається з позиції психології свідомості, етичної, когнітивної, соціальної, вікової, педагогічної психології, психології особистості, гендерної психології, психології праці.

Інтернет - це не тільки конгломерат комп'ютерних мереж, але і Група пов'язаних комп'ютерними мережами людей, які активно діють в новому Інтернет-середовищі. Тому важливим є вивчення культурних, комунікативних та психологічних особливостей взаємодії в групі, зокрема у діаді, які регулюють спілкування і відношення між партнерами, правила, закономірності формування і характеристики функціонування створених віртуальних спільностей, принципи самовираження особистості та зміни ідентичності, ймовірності виникнення «наркотичного» типу залежності від Інтернету (Інтернет-адикції) та засоби терапії «адиктів», парадигми поведінки користувачів Інтернету та вплив на них реклами, стереотипи створення і сприймання соціальних об'єктів в «кіберпросторі», стратегії здійснення пізнавальної діяльності в умовах оперування гіпертекстовими структурами, перспективи перенесення в реальну діяльність набутих у віртуальній реальності навичок та вмінь.

Існування в кіберпросторі для багатьох стає новим джерелом сили, статусу і самоповаги. Можливо, людина відразу оцінила і швидко прийняла Інтернет, тому що кіберпростір створює ілюзію подібності на сучасний світ. Загадковість і непередбаченість Інтернету нагадує невизначеність і мінливість світу. Можливість ігри з ролями в Інтернеті нагадує реальність, яка потребує від людини постійних переключень на різні ситуації. Часто Інтернет не залишає ні часу, ні сил, ні бажання чогось іншого. Інформаційне середовище - поряд із природним, просторово-географічним, соціальним, культурним, ландшафтно-архітектурним - відіграє все більш значиму роль у професійній діяльності і в повсякденному житті сучасної людини. Та нерідко трапляються спроби переоцінити значення Інтернету для людства і для окремої особистості. Дослідники психології поведінки особистості, об'єктивно оцінюючи психологічні наслідки застосування інформаційних і комунікаційних технологій, відзначають такі очевидні наслідки, як послаблення безпосередніх контактів між людьми, які при цьому вказують

на те, що для деяких сором'язливих людей можуть виявитись корисними анонімність і можливість здійснення структурною контролю при взаємодії засобом електронної пошти.

В результаті проведеного в Станфордському університеті (США) лонгітюдного дослідження отримані такі висновки, згідно з якими інтенсивне застосування Інтернету призводить до звуження соціальних зв'язків аж до самотності, зміни у сімейному спілкуванні, розвитку депресивних станів. Про негативний вплив Інтернету на індивідуальну та групову діяльність свідчать припущення про те, що він сприяє аутизації дітей і підлітків, призводить до неадекватних ефектів у процесах соціальної перцепції. Для більшості користувачів Інтернет - це не тільки джерело інформації, а й спосіб самовираження. Хоча він може бути пов'язаний із самопізнанням, а може бути "уникненням" реального світу. Анонімність, невидимість співбесідника, безпечність надають унікальній можливості експериментувати із самовираженням, можливість створити нову, віртуальну особистість. У ній можна повністю змінити зовнішність, позбавитись небажаного. Невидимість надає можливість «втекти від власного тіла», що стає необхідним при незадоволеності своїм істинним життям, своєю особистістю і бажанням не скоректувати, а позбавитись. Тому у віртуальному спілкуванні змінюють стать, вік, соціальний статус, етнічну приналежність, зовнішню привабливість.

Особливістю створення нової віртуальної особистості є можливість абсолютного керівництва враженням про себе. Представляються властивості, які є швидше бажаними, ніж дійсними, створюється образ за власним вибором. Часто цей образ відрізняється від реального. Чим більше суспільство обмежує можливості самореалізації особистості, тим більш ймовірним є те, що у неї з'являється мотивація створення віртуальних особистостей в Інтернеті. Віртуальне самовизначення може задовольняти потребу у визнанні та силі. Для цього люди створюють таку віртуальну особистість, яка відповідає їх ідеалам, вона замінює "негативне реальне «Я»". Вона може демонструвати агресію, приховуючи певні життєві погляди та бажання, проявляє свої приховані властивості, задовольняє заборонені сексуальні потреби, віртуально контролює людей і маніпулює ними. Віртуальні особливості створюються для прояву різних сторін свого Я, для нового досвіду, бажання спробувати себе в багатьох ролях.

Звісно що комп'ютерна комунікація відкриває новий вимір у людському спілкуванні, даючи можливість зберігати і швидко передавати великі обсяги інформації, а також спілкуватися в режимі on-line, тобто в безпосередньому лінійному контакті з респондентом. Але спілкування в Інтернеті для багатьох людей стає важливішим, ніж у житті. Розповсюдження персональних комп'ютерів і створення Інтернету залучило до цієї сфери широкі сфери населення, які сприйняли і збагатили комп'ютерну лексику. Порівняно молодий вік спеціалістів, які зайняті у цій сфері професійної діяльності, а також популярність комп'ютерів у молодіжному середовищі, схильному до вживання жаргонних висловів і висловів сленгу, визначають моду на комп'ютерний жаргон серед користувачів. Таким чином, світ прикладних програм і комп'ютерних ігор дозволив собі «погратися» не лише сприйняттям світу, а й зі словом.

Розлад «залежність від Інтернету» - термін, вперше запропонований Айвеном Голдбергом, означає патологічне зациклення на використанні Інтернету. Цікаво, що Голдберг не пропонував цей термін як офіційний діагноз, хоча він набув широкого використання. Пізніше він переглянув свою пропозицію щодо терміну, змінив його на «патологічне використання комп'ютера» і змінив декілька ознак. Розлад «патологічне використання комп'ютера» був запропонований як назва для розладу, котрий спричиняється надмірним використанням комп'ютера людиною в таких випадках, коли воно викликає стрес, або коли таке використання має шкідливий ефект на подружніх, людських стосунках, фізичному, психічному, фінансовому чи соціальному становищі. Неофіційна назва цього розладу – працеманія. Голдберг описав цей стан як кризу у фінансовому стані, на роботі, в сім'ї, у суспільстві, зниження інтелектуального рівня.

Комп'ютерний дискурс має багато точок дотику з масовою комунікацією, але не збігається з нею повністю, оскільки комп'ютерна комунікація, на відміну від масово-інформаційної, не є взаємно спрямованою, і багато текстів мають персональний характер. Інформація, що може бути закладена в машини, за самою «формалістичною» природою своєю не здатна бути точним еквівалентом мислення як такого. Мислення людини евристичне, воно часто оперує інтуїтивними категоріями, наближеннями, аналогіями, тобто виходить за межі формальної логіки. А саме таке мислення недоступне для машин"[2].

Психологічна залежність від рольових комп'ютерних ігор є наймогутнішою за ступенем свого впливу на особистість гравця. Може відбуватись втрата індивідуальності й ототожнення себе з комп'ютерним персонажем.

Психологічна залежність від рольових комп'ютерних ігор є наймогутнішою за ступенем свого впливу на особистість гравця. Може відбуватись втрата індивідуальності й ототожнення себе з комп'ютерним персонажем.

При захопленні одним із видів рольових комп'ютерних ігор: ігри з видом «з очей» «свого» комп'ютерного героя; ігри з видом ззовні на «свого» комп'ютерного героя; «керуючі ігри» (гравцеві доводиться керувати діями персонажів). Специфіка тут у тому, що вид «з очей» провокує гравця до повної ідентифікації з комп'ютерним персонажем, до повного входження в роль. Через кілька хвилин гри (час варіюється залежно від індивідуальних психологічних особливостей і ігрового досвіду гравця) людина починає втрачати зв'язок із реальним життям, цілком концентруючи увагу на грі, переносячи себе у віртуальний світ. Гравець може зовсім серйозно сприймати віртуальний світ і дії свого героя вважає своїми. Після того, як людина один чи кілька разів пограла у рольову комп'ютерну гру, вона починає «відчувати смак», їй починає подобатися комп'ютерна графіка, звук, сам факт імітації реального життя чи якихось фантастичних сюжетів. Пізніше гра набуває систематичного характеру, стає потребою. Якщо людина не має постійного доступу до комп'ютера, можливі досить активні дії щодо усунення перешкод. У результаті можливою стає індивідуалізована - крайня форма залежності, коли порушуються не тільки нормальні людські особливості світогляду, але і взаємодія з навколишнім світом. Ці люди часто довго грають наодинці, потреба в грі знаходиться в них на одному рівні з базовими фізіологічними потребами. Вони починають відчувати незадоволеність, негативні емоції, впадають у депресію.

У час бурхливого розвитку засобів масової інформації і комп'ютерних ігор з поширенням у них некрофільством-садистсько-мазохістським маскуванням смерті, втому числі і суїцидальної, помітно поглибилось навіювання суїцидальних настроїв. Чим раніше діти починають грати в такі ігри, тим гірше для них. Адже саме в дитинстві формується уявлення про світ, і сприяє цьому те, що нинішні діти грають у жорстокі ігри, мета яких - убити якнайбільше ворогів. Причому, і це дуже важливо, образ ворога чітко не визначений. Він поганий тільки тому, що знаходиться на іншій стороні. Відповідно, хто не з нами, той протни нас...

Подібні ігри, як і фільми жахів, на психіку дітей виливають у край негативно. Через перемогу нехай іграшкового, але - зла, діти одержують могутній стрес, причому, самі цього не усвідомлюють. У результаті: порушення сну, заїкання, уповільнений розвиток. Дитина знаходиться в стані нервового порушення, мозок її не відпочиває, а це призводить до страшних наслідків. Дитячі страхи провокують фобії, що мучать людину усе життя. Ці ігри провокують порушення пам'яті, мислення, патофізичні ілюзії (коли до відчуттів приєднуються невідповідні уявлення). У даній грі добро не перемагає, зло постійно повертається, отже, зміщуються моральні принципи. Діти починають вірити, що зло непереможне.

Під час комп'ютерних ігор у більшості без об'єктивних причин знижений загальний фон настрою. Більш того, настрої не покращуються і після гри на комп'ютері, а іноді й погіршуються. Однак із бесід з адиктами можна сказати, що в процесі гри їх настрої

суттєво покращується, а спостереження показують, що в процесі гри у людини присутні позитивні емоції. Позитивні емоції, які супроводжуються підйомом настрою, бувають, за словами адиктів, також в ситуації «передчуття» комп'ютерної гри. Але після гри, тобто після виходу з віртуального світу, настрої знову погіршуються, швидко повертаючись на початковий рівень, залишаючись на ньому до наступного «входження» у віртуальний світ. Для ігрового адикта реальний світ нудний, нецікавий і повний небезпеки, тому що більшість адиктів - люди, що погано адаптуються у соціумі. Внаслідок цього людина намагається жити в іншому світі - віртуальному, де все дозволено, де він встановлює правила гри. Логічно припустити, що вихід з віртуальної реальності є хворобливим для адикта - він знов зіштовхується із ненависною для нього реальністю, що і викликає зниження настрою і активності, відчуття погіршення самопочуття. Серед можливих причин депресивних відхилень у сфері емоційних психічних станів у ігрових комп'ютерних адиктів є такі, як: наявність постійної потреби в комп'ютерній грі і, одночасно з цим, неможливість повного задоволення цієї потреби; неадекватне ставлення до себе в результаті невідповідності «Я реального» і «Я віртуального».

Більшість з «фанатів комп'ютерних ігор» - люди з відомими психологічними проблемами: несформоване особисте життя, незадоволеність собою, і, як наслідок, втрата сенсу життя і нормальних людських цінностей. Єдиною цінністю для них є комп'ютер і усе, що з цим пов'язане. Численні дослідження довели, що диссинхронія у психічному розвитку обдарованих дітей являє собою не виняткове, а типове явище. Високий рівень інтелектуального розвитку не гарантує такого ж високого рівня розвитку психомоторних і комунікативних здібностей. Використання нових інформаційних технологій може призвести до суттєвого посилення негативних аспектів подібної диссинхронії. В умовах інформатизації дефекти у спілкуванні не тільки не будуть долатись, а й будуть поглиблюватись. Обдаровані діти належать до "групи ризику" стосовно до таких негативних наслідків інформатизації, як «Інтернет - залежність», «ігрова комп'ютерна наркоманія». Хакери мають високий рівень інтелектуального розвитку та яскраво виражені творчі здібності. Врахування психологічних наслідків інформатизації дозволить уникнути багатьох негативних явищ, пов'язаних із широким використанням комп'ютерів при навчанні і розвитку обдарованих учнів.

Отже, на сучасному рівні розвитку суспільства галузь освіти і науки є одним з об'єктів процесу інформатизації суспільства. Інформатизація освіти и внаслідок специфіки технологічних прийомів для передачі знань вимагає ретельного опрацювання технологій, що використовуються, і оптимізації навчально-пізнавальної діяльності, тобто отримання максимального пізнавального результату при мінімальних затратах праці і часу, а також можливостей їх широкого тиражування. Основною метою впровадження інформаційних технологій в освітній процес повинно бути підвищення рівня і якості підготовки фахівців, для чого потрібно вирішити такий комплекс завдань: розвиток і підтримка системного мислення; забезпечення всіх видів пізнавальної діяльності; розвиток і закріплення навичок і умінь у поєднанні з активними методами навчання; орієнтація навчального процесу на індивідуальні потреби із збереженням цілісності викладу.

Таким чином, коли через користування Інтернетом людина реалізує більш широкі порівняно з професійними особистісними інтересами, може відбуватись зменшення важливості мотивів ділового і професійного характеру в її діяльності. Мотиви комунікативного, корпоративного і креативного змісту, мотиви особистісного спілкування стають все більше представленими в системі мотиваційної регуляції. Основою мотиваційної регуляції діяльності користувача Інтернетом є змістова спрямованість інтересів, яка реалізується у формі звернення до різних типів інформаційних джерел. Але важливою є оцінка психологічних наслідків роботи в Інтернеті; оцінка характеру впливу Інтернету на особистість та її діяльність, оскільки відбуваються зміни в психологічній структурі діяльності людини, а саме в пізнавальній, комунікативній та особистісній сферах, в операційному аспекті діяльності, процесах цілепокладання.

Література:

1. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е. Психологические последствия информатизации // Психологический журнал, т. 19, № 1, с. 89-100., 1998.
2. Тейяр де Шарден П. Феномен человека. – М.: Наука., 1987.
3. Фортунатова В. В мировоззренческом контексте// Высшее образование в России, 1996, №4, с. 151.