

Олена Богач

КІБЕРПРОСТІР І ПЕРСПЕКТИВА СОЦІАЛІЗАЦІЇ ОСОБИСТОСТІ СТАРШОКЛАСНИКІВ

На сучасному етапі розвитку людства комп'ютерні та інформаційно-телекомунікаційні технології набувають все більшого значення. Завдяки швидкому вдосконаленню Інтернету, мережа кіберпростору перетворилася з системи передачі інформації на особливий вид віртуальної реальності. Тому дослідження особливостей кіберсоціалізації та моделювання її наслідків у процесі розвитку особистості старшокласників є однією з актуальних задач психології.

Ключові слова: інтерактивний кіберпростір, старшокласники, віртуальне інформаційне середовище, особливості віртуальної комунікації, користувач Інтернету, соціалізація.

Е. В. Богач

КИБЕРПРОСТРАНСТВО И ПЕРСПЕКТИВА СОЦИАЛИЗАЦИИ ЛИЧНОСТИ СТАРШЕКЛАССНИКОВ

На современном этапе развития человечества компьютерные и информационно-телекоммуникационные технологии приобретают все большее значение. Благодаря быстрому развитию Интернета, киберпространство трансформировалось из системы передачи информации в особый вид виртуальной реальности. Поэтому исследование особенностей киберсоциализации и моделирование ее последствий в процессе развития личности старшеклассников является одной из актуальных задач психологии.

Ключевые слова: интерактивное киберпространство, старшеклассники, виртуальная информационная среда, особенности виртуальной коммуникации, пользователь Интернета, социализация.

E.V. Bogach

CYBERSPACE AND THE PROSPECT OF SOCIALIZATION OF THE HIGH SCHOOL

At the present stage of human development, and computer information and communication technologies are becoming increasingly important. Due to the rapid improvement of the Internet, cyberspace has become a system of information transfer to a special kind of virtual reality. Therefore, research and modeling features kibersotsializatsii its implications in the development of the individual high school is one of the urgent tasks of psychology.

Keywords: interactive cyberspace, high school, virtual information environment, especially virtual communication, the Internet user, socialization.

Розв'язання ключових для періоду ранньої юності задач вимагає від старшокласників такого рівня соціалізації, який дозволить їм виступити в якості свідомих та відповідальних суб'єктів особистісного та професійного виборів, наповнити власне життя унікальним ціннісним змістом. Для того, щоб стати повноцінним членом суспільства, кожна особистість проходить через низку соціальних інститутів (сім'я, освітньо-виховні заклади, референтні групи однолітків, література, засоби масової інформації тощо), завдяки яким вона засвоює систему знань, норм та цінностей, вибудовує власну позицію, яка проявляється у ставленні до себе та навколишнього світу. Останнім часом до традиційних виховних агенцій соціалізації молодіжної аудиторії активно прираховується віртуальне інформаційне середовище – кіберсоціум. Оскільки процес соціалізації особистості відбувається не тільки за допомогою свідомого, цілеспрямованого впливу, яким є виховання у широкому розумінні, але й стихійного, спонтанного, стає актуальним вивчення особливостей комунікації старшокласників у кіберпросторі, як одного із сучасних факторів їхньої соціалізації.

Порівняно з традиційними соціальними інститутами, розвиток особистості у кіберсоціуму має свої особливості, дослідження яких вимагає за необхідне здійснення аналізу самого феномену “кіберпростір”, який за порівняно короткий

час став невід'ємною складовою життя людей різних вікових категорій, набув такої популярності, що обігнав більшість аналогів засобів масової інформації.

Кіберпростір, як один із сучасних суспільних продуктів, надав необхідні можливості людству для вирішення на якісно новому рівні актуальних проблем, проте він також не позбавлений відповідного набору соціальних та психологічних недоліків. Структурна та інтелектуальна розмитість зазначеного феномену обумовлюють його недостатню вивченість, проте вже існують загальні, принципові положення, отримані внаслідок сучасних напрацювань.

Аналіз наукових досліджень показав, що головними ознаками інтерактивного кіберпростору як об'єктивної реальності є автономність, оскільки йому характерно існування у власному інтелектуальному та інформаційному режимі (С. Бондаренко, О. Войскунський, І. Ейдман, В. Плешаков та ін.) [1, 2, 10, 6].

Поєднання ілюзорного, фантастичного світу, за умови його функціонування за законами реальності, робить віртуальний світ надзвичайно привабливим, особливо для молодшої аудиторії. Кіберпростір надає значні можливості для пізнання світу кожному користувачеві, демонструючи при цьому різні стандарти та правила життя, що може спровокувати актуалізацію тих потреб особистості, які мало співпадають з її реальними можливостями, проте виглядають надзвичайно привабливими та доступними.

Перебування, функціонування і активна діяльність особистості у даному просторі є унікальним явищем у сучасному світі, на тлі якого спостерігається динамічне об'єднання користувачів мережі з різних куточків світу за певними інтересами, що привносить у характер спільної діяльності нові відтінки та можливості. Оскільки активність особистості не обмежується позицією спостерігача, вона може сама входити у процес взаємодії з іншими користувачами, певним чином впливати на те, що відбувається у віртуальному світі, це, з одного боку, розширює можливості для її самореалізації, а з іншого –

така взаємодія може призводити як до розмивання, так і втрати власної індивідуальності [6].

Особливості комунікації користувачів полягають також у тому, що кіберпростір пропонує нові культурні засоби, які детермінують розвиток самоусвідомлення особистості. Анонімність віртуального спілкування, внаслідок фізичної відсутності користувачів у інформаційному просторі, надає можливість кожному користувачеві вибудувати власну ідентичність, обирати для себе бажаний образ “Я” за уподобаннями. У кіберпросторі немає тих обмежень, які є характерними для реального світу. У випадку, якщо певні користувачі з різних причин мають труднощі, що негативно впливають на безпосередні контакти з іншими людьми (недоліки зовнішності, дефекти мовлення, певні риси характеру, інвалідність, психічні захворювання тощо), віртуальне середовище може запропонувати велику кількість альтернатив реальному спілкуванню. “Переадресація” партнера по спілкуванню різним анонімним агентам може також привести як до обмеження найважливіших людських потреб у соціальних відносинах, спілкуванні, так і до ілюзії їхнього задоволення. Заповнення порожнечі, яка утворилася внаслідок обмеження живого спілкування, контактуванням з “анонімними Іншими” в Інтернеті може спровокувати їхнє потрапляння у життєвий простір самої особистості. У цього випадку внутрішнє “Я” користувача може стати суперечливим, мозаїчним, розколотим та ізольованим від загальноприйнятих норм і цінностей суспільства. Інтерес до віртуального спілкування з анонімними користувачами може сприяти поступовому витісненню потреби в особистих контактах з близькими по духу, інтересам, рівню освіти значущими Іншими. Така ситуація є особливо небезпечною для розвитку особистості у періоди дорослішання, коли якісне спілкування з референтною групою є умовою її нормативного психічного розвитку.

Наступною особливістю комунікації у кіберпросторі є поступова втрата зв'язку між вербальними та невербальними засобами спілкування – важливого

аспекту порозуміння людей під час реального спілкування. Як зауважує О. Войскунський, у текстовій взаємодії користувачів існує можливість передавати власні почуття за допомогою “смайликів”, яких нараховується більше сотні, проте факт фізичної відсутності самих учасників спілкування у комунікативному акті може призводити до приховування справжніх почуттів або їх підміни на протилежні [2, с. 90 –100]. Не може не насторожувати й факт занепаду грамотності користувачів Інтернету, внаслідок появи кіберсленгу, заміни слів візуальними образами, поширенням загального процесу “лібералізації орфографії”.

Важливою особливістю кіберспілкування є надана можливість кожному користувачеві взаємодіяти в реальному часі з необмеженою кількістю комунікантів на форумах та в чатах. Унаслідок цього, доводить І. Ейдман, твориться унікальний темпоральний простір, де, за умови тривалої взаємодії, інтерсуб’єктивний час розтягується, що забезпечує комфортну і затишну зону рефлексії. Порівняно із спілкуванням “обличчям до обличчя” партнери у згаданому вище середовищі мають значно більше часу на обдумування своєї відповіді [10, с. 123 –127]. Така особливість комунікації може стати ще однією проблемою соціалізації особистості – у реальному житті вона може не завжди встигати адекватно і вчасно реагувати на соціально-комунікативні наміри інших людей, оскільки не звикла спонтанно спілкуватися.

Порівняно з сучасним реальним світом, де спостерігається постійне зростання стресогенних факторів соціалізуючого середовища, віртуальний простір сприймається користувачем як безпечний, “не зовсім справжній”, що визначає його наступну особливість. Спілкування у кіберпросторі є таким, що не вимагає від особистості відповідальності за власні рішення, саме тому може породжувати ілюзію власної свободи вибору.

Оскільки користувачі періодично здійснюють переходи від одного сайту до іншого з метою розширення кола спілкування, можна стверджувати, що вони перебувають у перманентному процесі соціалізації кіберпростору. Окрім

засвоєння норм і цінностей кіберпростору їм доводиться гнучко змінювати свою поведінку, адаптуватися до тих змін, які відбуваються у віртуальному середовищі, що поєднує у собі як вільний вибір патернів інформаційних взаємодій, так і примус, санкціонування певних комунікативних практик.

Перераховані особливості кіберпростору та спілкування в ньому дозволяють стверджувати про появу в житті сучасних людей нових безпрецедентних можливостей для освіти, комунікації, розваг тощо. Побудований на діалектичному антагонізмі по відношенню до існуючої дійсності, кіберпростір може, з одного боку, задовольнити будь-які потреби, з іншого – здійснює безпосередній вплив на соціальну адаптованість особистості, змінює її цінності, моделі поведінки та сприйняття дійсності.

Вперше термін “кіберсоціалізація” був введений як наукове поняття В. Плешаковим на початку XXI століття. За визначенням автора, віртуальна комп'ютерна соціалізація людини – це “процес якісних змін структури свідомості особистості, мотиваційно-потребової сфери, що відбувається під впливом та в результаті використання людиною сучасних інформаційно-комунікаційних технологій у контексті життєдіяльності” [6, с. 89 – 98]. Соціалізацію особистості у кіберпросторі автор розглядає як “полігон” для багато чисельної апробації різних й оптимальних моделей життєдіяльності [5].

Виділяючи основні функції кіберсередовища – інформаційну, адаптивну, самозмінювальну, С. Бондаренко визначає процес соціалізації особистості у кіберпросторі як освоєння користувачами технологій міжособистісної комунікації, соціальної навігації і правил поведінки в комп'ютерних мережах, а також соціальних норм, цінностей і рольових вимог, що існують як у конкретних віртуальних мережеских співтовариствах, так і у соціальній спільноті кіберпростору в цілому” [1].

Специфіка кіберсоціалізації, особливості та наслідки спілкування в Інтернет середовищі розглядаються також у працях сучасних дослідників Л. Бабаніна,

О. Белінської, П. Келлі, О. Сміслової, К. Янга та ін. Проте, більшість публікацій присвячено аналізу наслідків використання інформаційних технологій під час навчального процесу учнями різних вікових категорій.

Перші дослідження соціалізації як конструктивного компонента категоріального апарату людинознавства з'явилися в роботах Г. Андрєєвої, Л. Божович, О. Запорожця, І. Кона, А. Тоффлера, Ю. Хабермаса та ін. З одного боку, це засвоєння індивідом соціального досвіду шляхом входження в соціум та систему соціальних зв'язків; з іншого – це процес активної діяльності, активного включення в соціальне середовище. У психологічному словнику поняття “соціалізація” трактується як “процес і результат засвоєння та активного відтворення індивідом соціального досвіду, системи соціальних ролей” [8, с.771].

Під соціалізацією особистості С. Шаронова розуміє набір цінностей і практик, які індивід збирає протягом життя і якими користується у своїй діяльності [9]. Як доводить дослідниця, свідоме засвоєння цінностей, і тим більше практик, можливе за умови здійснення особистістю ціннісного вибору. Відповідальність за авторство власних рішень надає особистості можливість виступити з позиції суб'єкта власної соціалізації. Коли вчинок відбувається у віртуальному просторі з усіма особливостями його перебігу та посиленням чинником нереальності, індивід може неусвідомлено та поступово стати об'єктом соціалізації, або навіть її жертвою, коли цінності та практики нав'язуватимуться ззовні. Оскільки у період ранньої юності внаслідок якісних перетворень ціннісно-сміслової сфери свідомості особистість досягає такого рівня психічного розвитку, який вперше в її житті дозволяє виступити з позиції активного та самостійного суб'єкта процесу власної соціалізації [3]. Таким чином, взаємодія особистості з кіберпростором у цей віковий період може вибудовуватися свідомо та відповідально.

Наголошуючи на співвіднесенні феноменів соціалізації та виховання А. Мудрик розглядає соціалізацію як сукупність чотирьох складових: стихійної

соціалізації, відносно направленої соціалізації, частково свідомого самозмінення людини та відносно контрольованої соціалізації виховання [4, с.159]. Особливу увагу в процесі кіберсоціалізації автор пропонує приділяти розвитку вільної особистості, здатної свідомо робити вибір і нести за його наслідки відповідальність, поважати вибір інших людей, протистояти зовнішньому тиску власним волевиявленням [4, с.159].

Засвоєння особистістю соціального досвіду під час взаємодії із кіберпростором С. Бондаренко визначає як первинну та вторинну соціалізацію. Перше знайомство з віртуальним соціальним простором здійснюється в процесі первинної соціалізації особистості під час проходження архетипного етапу [1]. Майбутній користувач кіберпростору отримує інформацію про існування комп'ютерів як технічних артефактів, їхнє призначення та функціональні можливості за допомогою різних агентів соціалізації – однолітків, батьків, викладачів та ін. Очікуючи контакту з віртуальним середовищем, індивід опосередковано знайомиться з його соціальними нормами, засвоює базові елементи мережевої етики. Таким чином розпочинається конструювання майбутньої віртуальної ідентичності користувача під час когнітивної рольової інтеграції із суб'єктами та об'єктами кіберпростору.

Архетипний етап соціалізації завершується і розпочинається новий – інструментально-когнітивний, коли особистість має можливість самотійно, або, у випадку, якщо це юний користувач, за допомогою дорослих, підключатися до комунікаційних мереж і виходити у кіберпростір з метою отримання необхідної інформації, спілкування, розваг тощо. Без мінімуму знань, що дозволяють мати справу з віртуальним середовищем, технічними і програмними артефактами, без знання основ людської комунікації і специфіки спілкування в кіберпросторі, індивід не зможе у повній мірі скористатися можливостями, які відкриваються перед ним. Під час проходження другого етапу, користувач стикається з альтернативними зразками мислення і кіберпатернами, засвоює конкретні рольові орієнтири, пізнає нормативні моделі спілкування.

Досліджуючи проблему віртуальної культури Є. Прохоренко розглядає віртуальну соціалізацію як процес освоєння користувачами технологій міжособистісної комунікації, соціальної “навігації” та правил поведінки у кіберпросторі. Виникнення віртуальної соціалізації та її трансформації пов'язані, на його думку, зі змінами самого суспільства. Користувачі мережі засвоюють ті соціальні норми, цінності, рольові вимоги, які існують у конкретних мережевих об'єднаннях і реальному соціумі. Сучасне суспільство настільки швидко трансформується, що молоде покоління виходить у світ, який мало нагадує той, до якого його готували під час традиційної соціалізації. Саме тому зміни соціальної структури часто стають причиною нехтування досвіду старших поколінь і появи різноманітних молодіжних угруповань, у тому числі і кіберкомунікативних, які формують кіберкультуру як альтернативну субкультуру, що адекватно відбиває нові реалії інформаційного суспільства [7, с. 104 – 107].

Емпіричне дослідження психологічних особливостей соціалізації сучасних старшокласників проводилося за допомогою методики В. Абраменкової “Робінзон”, питальника Кімберлі Янга та розробленої анкети.

Базою дослідження стала одна із середніх загальноосвітніх шкіл міста Луганська. У дослідженні були задіяні учні 10-х та 11-х класів у кількості 117 осіб, із них 48 хлопців та 69 дівчат, віком від 15 до 18 років.

Результати анкетування показали, що процес масової комп'ютеризації суспільства вплинув на можливості доступу більшості українських родин до мережі Інтернет. Майже 83% старшокласників мають персональний комп'ютер, роботі за ним вони витрачають більшість свого вільного часу – від 1 до 6 годин на добу. Спілкування з друзями не втратило своєї актуальності для молодіжної аудиторії, за частотою виборів воно посідає одне з перших місць, проте перевага віддається як живому спілкуванню, так і віртуальному, що здійснюється за допомогою соціальних мереж й Інтернет месенжерів. Треба зазначити, що старшокласники, які не мають власного комп'ютера, або проводять за ним не

більше 2-х годин на добу, у вільний час більше спілкуються з друзями (65%), займаються переглядом телепередач (51%), читають художню або пізнавальну літературу (42%) (показники в сумі не складають 100%, оскільки надані відповіді різнилися за їх кількістю).

Серед комп'ютерних ігор у молодіжному середовищі найбільший інтерес викликають: “Mass Effect”, “Diablo III”, “The Elder Scrolls V: Skyrim”, “Lineage II”, “Crysis 2”, “Dead Space 2”, “Star Craft 2”, у них грають майже всі хлопці (98,3%) і незначна частина дівчат (7,1%). Порівняно з хлопцями, яких приваблюють в іграх імітації воєнних дій, убивства, насилля, жахи, дівчата частіше обирають ігри типу “Тетріс” і такі, що розвивають увагу. Дівчата також частіше за хлопців відвідують сайти знайомств: “mamba.ru”, “loveplanet.ru”. Користування сайтами з метою спілкування “vk.com”, “odnoklassniki.ru” не виявило гендерних розбіжностей, вони є популярними як у хлопців так і дівчат. Проте, тільки 17,4% хлопців та 4,5% дівчат віддадуть перевагу реальному спілкуванню з друзями замість гри на комп'ютері.

Більшість досліджуваних погодилися з тим, що комп'ютер не заважає їм вчитися, а, навпаки, дає можливість отримувати нові знання (93,3%). Проте, майже всі дівчата (98,7%) і переважна більшість хлопців (89,5%) переконані, що комп'ютер не є їхнім кращим учителем, незважаючи на можливість швидкого та зручного отримання будь-якої інформації. Тому найбільшим покаранням для старшокласників може стати обмеження спілкування з друзями (48%), батьками (11%), відсутність можливостей вийти в Інтернет (14%) та заборона пограти в улюблені комп'ютерні ігри (27%).

Серед бажаних подарунків, якщо не думати про їхню ціну, старшокласниками частіше називалися: смартфон, ноутбук, комп'ютер, нетбук, плеєр, скутер, нова комп'ютерна гра. Додатково до цього, дівчата мріють про модний одяг, солодощі та отримання у подарунок різних домашніх тварин.

З метою виявлення ціннісних орієнтацій старшокласників використовувалася методика “Робінзон”. Виконання інструкції спрямовувало

респондентів уявити себе на безлюдному острові з рацією, яка може запрацювати тільки у певний час – через годину, день, тиждень, місяць, рік. За наведеним списком, який відбивав традиційні для субкультури старшокласників цінності, кожного разу можна було зробити тільки одне замовлення. Динаміка виборів залежно від часу перебування на острові дала наступні результати. Через годину 48,7% “робінзонів” захотіли побачити своїх друзів, 24% – батьків і 27,3 % виявили бажання отримати комп’ютер або мобільний телефон. У наданих відповідях відбилися дві основні опозиції, за якими стоять базові системи цінностей старшокласників: традиційна людська (друзі, батьки) і сучасна технократична (комп’ютер, телевізор, мобільний телефон тощо). По мірі просування по уявній часовій перспективі – від години до року – ці дві системи цінностей зазнавали певних трансформацій: перша знижувалася, друга – зростала.

Якщо проаналізувати відповіді за максимальними показниками (не нижче 30%), то узагальнена картина "раю на безлюдному острові" може виглядати наступним чином: для дівчат – це друзі, мати, батько, мобільний телефон, комп’ютер, солодощі, а решта – не важливо; для хлопців – це друзі, комп’ютер, телевізор, рідше – мати. Менше за все хлопці, що навчаються у 10-х класах виявили бажання спілкуватися на острові зі своїми батьками. Гедоністична цінність ласощів, модного одягу, перегляду телесеріалів найменше обиралася старшокласниками, що неможна говорити про цінність для них друкованого слова. Незалежно від статі, учні старших класів виявили бажання мати на безлюдному острові книжки, журнали, газети задля отримання нової інформації. Отже, враховуючи той факт, що пізнавальні цінності не обиралися респондентами як пріоритетні, вони є значущими у період ранньої юності.

Аналіз наданих відповідей з урахуванням статевої диференціації показав, що учениці старших класів порівняно з учнями, більш активно проявляли гедоністичні та пізнавальні потреби, вагомою для них є цінність спілкування і взаємодії з друзями та батьками, особливо з матір’ю. Досліджувані чоловічої

статі, як правило, віддавали перевагу технократичним цінностям. Особливість таких виборів засвідчує, що комп'ютер став однією із найважливіших технократичних цінностей старшокласників, оскільки він максимально відповідає задоволенню їх вікових потреб у спілкуванні, саморозвитку та розвагах.

За результатами відповідей, отриманих до питальника Кімберлі Янга встановлено, що 38,3% старшокласників є активними користувачами віртуального кіберпростору. Свій вільний час вони віддають улюбленим комп'ютерним іграм, віртуальному спілкуванню, серфінг Інтернету. Навіть за рахунок нічного сну активні користувачі намагаються збільшити час взаємодії з кіберпростором, що може свідчити про наявність у них залежних форм поведінки. Що характерно, до поширення комп'ютерної адикції більш схильними виявилися респонденти чоловічої статі. Як стверджує автор розробленої методики Кімберлі Янг, тільки за умови, якщо людина наблизилась у своєму розвитку до позиції аналітика, критика та творця, взаємодія з кіберпростором може бути для неї безпечною.

Підсумовуючи можна зазначити, що досліджуваний феномен “кіберпростір” міцно ввійшов у життя сучасних старшокласників. Він став невід'ємною його частиною, здійснює всебічний та майже неконтрольований вплив на розвиток юної особистості, яка засвоює нові соціальні норми, цінності та рольові вимоги. Надаючи користувачеві безпрецедентні можливості для отримання необхідної інформації та зв'язку, кіберпростір містить певну загрозу щодо появи кіберзалежності, зниження у людини відчуття реальності, відчуження її від живого спілкування тощо. Тому вивчення особливостей такого впливу на процес соціалізації особистості в період ранньої юності потребує всебічного подальшого вивчення.

Література

1. Бондаренко С. Модель социализации пользователей в киберпространстве / С.В.Бондаренко // [Технологии информационного общества – Интернет и

современное общество], (Санкт-Петербург, 3-6 ноября 2003 г.) – СПб.: Изд-во фил. фак. СПбГУ, 2003. – С. 5-7

2. Войскунский А.Е. Актуальные проблемы психологии зависимости от Интернета / А.Е.Войскунский // Психологический журнал, 2004, Т. 25, № 1, С. 90-100.

3. Кон И. С. Психология ранней юности : кн. для учителя / И. С. Кон. – М.: Просвещение, 1989. – 255 с.

4. Мудрик А.В. Социализация человека. – М.: Академия, 2006. – 303 с

5. 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.

6. Плешаков В.А. Об исследовании феноменологии киберсоциализации человека / В.А. Плешаков // Актуальные психологопедагогические исследования, направленные на развитие инноваций в системе образования: сборник статей / Под общ. ред. В.А. Сластёнина. – М., 2008. – Ч. 2. – С. 89–98.

7. Прохоренко Е.Я. Субкультура молодежных сообществ - как способ социализации // Вісник Одеського національного університету. Випуск "Соціологія, політологія". – Одеса, 2007. – С. 104 –107.

8. Словарь психолога-практика / Сост. С.Ю.Головин. 2-е изд., перераб. и доп. – Мн.: Харвест, 2003. – 976 с.

9. Шаронова С.А. Игротехнологии как манипулятивная методология / С. Шаронова // Социологические исследования. – 2004. № 1. – С. 98 –102.

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