УДК 37.013.42

Кудашкіна О. З.

АНАЛІЗ ПОЗИТИВНОГО ТА НЕГАТИВНОГО ВПЛИВУ КІБЕРПРОСТОРУ НА ОСОБИСТІСТЬ СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ

Інтернет як мезофактор соціалізації набуває першочергового значення в освітньо-виховному просторі ВНЗ. Віртуальне середовище настільки глибоко ввійшло до життя сучасного суспільства, що воно безпосередньо відбивається на процесі соціалізації особистості. А найдинамічнішою й наймінливішою соціальною групою цього суспільства є студентство. Під впливом Інтернету змінюється стиль життя студентської молоді – змінюються структура дозвілля, звичні канали отримання інформації, характер міжособистісних взаємодій. Активізується роль Інтернету в підготовці студентів до практичної професійної діяльності. Зміни соціалізуючих процесів у студентському оточенні відбуваються і на рівні агентів соціалізації, і на рівні тих, хто соціалізується.

Вивчення протиріччя впливу кіберпростору на особистість виникло одразу ж після появи Інтернету. Велика частина досліджень цієї проблеми належить психологам. Комп'ютерну тривожність як одну з негативних сторін інформатизації висвітлюють у працях Г. Маркулідес, Д. Кемпбел, К. Перрі, А. Боковикова. Вплив кіберпростору на особистість та на людську діяльність загалом вивчає група вчених МДУ на чолі з А. Войскунським, О. Смисловою, Ю. Бабаєвою. Гендерні аспекти впливу Інтернету на особистість вивчають Г. Вілдер, С. Фаренга, С. Макі, Р. Вільямс, К. Маклін вивчають вплив інформаційних технологій на процес навчання. Аналіз проблеми суперечності впливу кіберпростору на особистість зумовлює її актуальність.

Саме тому метою цієї статті є виявлення й обґрунтування позитивних та негативних аспектів впливу кіберпростору на особистість студентської молоді.

Соціально-педагогічний аспект кіберсоціалізації студентської молоді передбачає ефективну адаптацію як першу фазу кіберсоціалізації студентської молоді до новітніх інформаційних технологій та їхній вплив на саморозвиток цієї групи, активну взаємодію із суспільством. Друга її фаза, інтеріоризація (процес включення соціальних норм і цінностей у внутрішній світ молоді), також схильна до цього впливу. Інтеріоризація передбачає активну взаємодію юнаків та дівчат з Інтернет-середовищем, у якому студентство робить свідомий вибір і яке вони здатні змінювати, коли в цьому є необхідність і доцільність. Така форма взаємодії молоді з суспільством передбачає «вільний» тип особистості, орієнтований на співвідношення індивідуальних і загальносоціальних цінностей у свідомості й поведінці, що прагне не тільки опанувати кіберпростір, а й зробити його інструментом особистісного зростання.

Специфіка кіберсоціалізації студентської молоді, зумовлена цими обставинами, має об'єктивний характер і відчуває на собі вплив різних факторів кіберпростору – і позитивного, і негативного характеру.

Соціологічні аспекти кіберсоціалізації зумовлені її суперечливістю, яка полягає в тому, що кіберпростір розширює горизонти інтерсуб'єктивності життєвого простору особистості й при цьому приховує в собі серйозні загрози

руйнування особистості, культури, не кажучи вже про можливість маніпулювання свідомістю особистості, що призводить до різних залежностей від Інтернету, віртуалізації свідомості тощо.

У психолого-педагогічному плані актуальними проблемами досліджень стає значна кількість негативних наслідків, неконтрольований доступ до небезпечної для психіки, а іноді й життя інформації, матеріали антигромадського, антигуманного чи порнографічного характеру, спілкування з кіберзлочинцями, з людьми, які мають серйозні психічні захворювання або збочені сексуальні нахили, пропаганда насильства, наркотиків. Слід Додамо також до цього списку онлайн-ігри, які зараз дуже популярні. Світ гри є ідеальним щодо до реального світу. У грі живе цілий Усесвіт за своїми законами, і ці закони не лише проповідують ідеали гуманізму та демократії. Це є значущим чинником соціалізації молодого покоління [1].

Вітчизняні та зарубіжні дослідники Інтернету виділяють такі негативні феномени, пов'язані з освоєнням людиною нових інформаційних технологій:

1) персоніфікацію, «одухотворення» комп'ютера, коли його сприймають як живий організм;

2) потреба в «спілкуванні» з комп'ютером і особливості такого спілкування;

3) різні форми комп'ютерної тривожності;

4) вторгнення у внутрішній світ людини, що призводить до виникнення в деяких користувачів екзистенціальної кризи, яка супроводжується когнітивними й емоційними порушеннями. При цьому може відбуватися переоцінка цінностей, перегляд поглядів на світобудову й своє місце у світі [2].

Наслідком негативного впливу кіберпростору на особистість є девіантна поведінка. «Девіантна (що відхиляється) поведінка – це поведінка індивіда чи групи, що не відповідає загальноприйнятим нормам, унаслідок чого ці норми ними порушуються» [3, с. 179].

Соціальний фактор захопленості Інтернетом полягає у фізичних і психологічних відхиленнях особистості. Дослідники до найбільш поширених виявів негативної девіантної поведінки у сфері комп'ютерних технологій відносять такі: Інтернет-залежність, ігроманію й хакерство. Тому ми вважаємо за необхідне більш докладно розглянути негативні аспекти Інтернет-простору для подальшої профілактики їх у соціально-педагогічній практиці.

Відомий американський фахівець у галузі Інтернет-залежності К. Янг уважає [4], що в США до цієї «недуги» схильне приблизно 6% населення. Однак багато психотерапевтів стверджують, що Інтернет-залежність не є самостійним захворюванням. Зазвичай цей діагноз свідчить про інші, серйозні проблеми клієнта – депресія, комунікаційні проблеми та ін. Усі вони, на наш погляд, так чи інакше є ознаками нездатності впоратися зі стресом і формами якоїсь дезадаптації в реальному житті.

Як стверджує К. Янг, Інтернет-залежні використовують Інтернет для отримання соціальної підтримки (за рахунок належності до певної соціальної групи: участі в чаті або телеконференції), сексуального задоволення, можливості «створення персони», викликаючи цим певну реакцію оточення, отримуючи цим їхнє визнання. Соціальну підтримку в цьому випадку здійснюють через включення людини в певну соціальну групу (чат, MUD, телеконференцію) в Інтернеті. Як будь-яка спільнота, культура кіберпростору має власний набір цінностей, стандартів, мови, символів, до якого пристосовуються ок-

ремі користувачі. Включаючись у таку групу, людина отримує можливості підтримки позитивного образу «Я» за рахунок позитивної соціальної ідентичності [4].

В Україні на сьогодні немає статистичних даних щодо проблеми інтернет-залежності, оскільки цей вид залежності не виділено в окрему нозологічну форму. Однак відповідно до даних Інституту соціальної та політичної психології Національної академії педагогічних наук України серед українських користувачів Інтернету залежними вважаються від 2 % до 6 %, абсолютна більшість серед яких – студенти.

Включені у віртуальну групу, Інтернет-залежні стають здатними брати на себе уявну соціальну відповідальність через висловлення суджень, що суперечать думкам інших людей. Для молодого покоління це один із засобів самореалізації та пізнання світу. У реальному житті залежні не можуть висловити аналогічні думки навіть своїм близьким знайомим і подружжю. У кіберпросторі ж вони можуть висловлювати ці думки без страху відкидання, конфронтації чи осуду, так, як інші актори, малодосяжні, а особистість, яка висловлюється, може бути замаскована.

Окремі вчені в принципі заперечують саме існування Інтернет-залежності як недуги і розглядають подібну поведінку не як захворювання, а як крайню форму нормального людського захоплення. Вони стверджують, що залежності піддаються лише ті люди, у яких уже наявні комунікативні проблеми й труднощі. На думку відомого психолога А. Леонтьєва [5], Інтернет узагалі нічого не змінює в людях, а лише є додатковим джерелом і формою надання інформації.

Відзначимо ще один феномен Інтернет-простору – це іграїзація. Сьогодні можна стверджувати, що віртуальне середовище починає надавати зворотний вплив на реальність, виявом чого є згаданий вище феномен іграїзації суспільства, що впливає на формування життєвих стратегій і ціннісних орієнтацій індивіда [6]

Саме поняття «іграїзація суспільства», уведене в наукову практику А. Кравченко, описує ситуації, що характеризуються стиранням кордонів між об'єктивною та віртуальною реальністю, що веде до впровадження принципів гри, евристичних елементів у життєві стратегії [7].

Ознаками гейм-залежності називають активне небажання відволіктися від роботи в Інтернеті (при цьому забуваються домашні справи, навчання, важливі особисті зустрічі); витрачання на Інтернет усе більших коштів; нехтування спілкуванням з друзями; готовність задовольнятися випадковою й одноманітною їжею біля комп'ютера, нехтування власним здоров'ям і гігієною, а також небажання приймати критику такого способу життя.

Негативна девіантна поведінка людини у сфері інформаційних технологій часто свідчить про нездатність людини передбачати наслідки своїх дій, виявляти належну гнучкість і переносити добре освоєні поведінкові механізми в нову ситуацію, відчувати відповідальність за свої вчинки. Вияви негативної девіантної поведінки можуть стати результатом недбалості, моральної незрілості, байдужості, нестачі цікавості, а частіше – просто невігластва [8].

Іншими словами, усі соціальні фактори, що викликають у молодого покоління стресові ситуації, можуть стати причиною захопленості Інтернет-простором, де вони отримують психологічну розрядку, виділяються серед оточення, привертають до себе увагу в той час, коли в реальному світі осо-

бистість може відчувати брак спілкування, комплексувати з приводу власної значущості та соціального статусу.

У зв'язку з цим заслуговують на увагу результати досліджень Дж. Бека й М. Уейда [6], які показують, що в країнах, де Інтернет і комп'ютерні ігри давно поширені, спостерігається їхній вплив на цільові установки й життєві пріоритети користувачів, серед яких велика частина молоді.

Особливо це стосується комп'ютерних online-ігор типу MUD (Multi User Dungeon, Dimension або Domain, російський варіант – МПМ (мультикористувацький світ), які фактично стали багатокористувацькими системами, де людина може експериментувати з будь-якими типами особистості, здатними відобразити його приховані бажання, потреби й побоювання. Персонаж, який людина конструює, стає його альтер-его й дає можливість діяти аналогічно референтному суб'єкту, яким він захоплюється. А. Мудрик зазначає, що «комп'ютерна гра дає гравцеві можливість відчути себе таким, як свій ідеал» [9].

Однак багато дослідників бачать і позитивні моменти використання Інтернету й говорять про користь ігор. У липневому номері Psychological Science за 2007 р. була опублікована стаття Дж. Фенг (Jing Feng), Яна Спенса (Ian Spence) і Джей Пратт (Jay Pratt) [10], у якій вони опублікували результати дослідження про те, що в людей, які грають в шутери та інші ігри, що вимагають швидкості реакції, значно підвищується якість просторового сприйняття. Це не перше дослідження такого плану. Відзначимо й програму Health Games Research, розпочату фондом Роберта Вуда Джонсона [11]. У рамках цієї програми були отримані висновки про те, що ігри можуть, наприклад, доводити «пацієнту» шкідливість куріння, пропагандувати здоровий спосіб життя, підвищувати фізичну активність гравця.

Ще одним феноменом адиктивної поведінки в Інтернет-просторі, як уважають багато дослідників, є особлива соціальна група – «хакерство», хоча думки науковців дуже суперечливі.

Деякі вітчизняні й російські соціологи (О. Скородумова, М. Букін, М. Вершинін, Е. Осипов, В. Терін) тлумачать цей феномен у його однобічному й найчастіше лише негативному значенні, розглядають хакерів лише як злочинців і хуліганів, які «орудують» в Інтернеті [12]. Так, О. Скородумова виділяє такі групи хакерів: «жартівники» – здійснюють злом комп'ютерної системи для досягнення популярності, не схильні завдавати серйозної шкоди системі й виражають себе внесенням різних гумористичних заставок, вірусів з візуально-звуковими ефектами (музика, тремтіння або перевертання екрану, малювання всіляких картинок і т. п.); «фрікері» – здійснюють злом телекомунікаційних мереж, підключаються до чужого обладнання з передачі голосу за допомогою телефонних, комп'ютерних, стільникових і супутникових мереж в особистих цілях і для збагачення; «мережні хакери» – здійснюють злом інтрамережі в пізнавальних цілях для отримання інформації про топологію мереж, програмно-апаратні засоби та інформаційні ресурси, що використовуються в них, методи захисту; «зломщики-професіонали» – здійснюють злом комп'ютерної системи з метою крадіжки або заміни інформації, що там зберігається; «вандали» – здійснюють злом комп'ютерної системи для її руйнування: псування і видалення даних, створення вірусів або «троянських коней» [13].

Як бачимо, автором, як і багатьма іншими, термін «хакер» ототожнений лише з різними формами кіберзлочинності. У конструюванні такої позиції щодо

хакерів провідну роль зіграли ЗМІ, що позначають комп'ютерних злочинців (крякерів, стрипкіддів, фрикерів, піратів) тільки одним поняттям «хакер».

Однак така позиція не відповідає реальній специфіці сформованості співтовариства хакерів, які насправді засуджують злом і чия діяльність спрямована насамперед на розвиток вільного програмного забезпечення.

Однак злочинність у віртуальному просторі все ж існує, і Конвенція Ради Європи [7] говорить про чотири типи комп'ютерних злочинів «в чистому вигляді», визначаючи їх як злочини проти конфіденційності, цілісності та доступності комп'ютерних даних і систем.

На противагу негативному впливу постає ряд позитивних моментів мережі. Звичайно позитивний вплив кіберпростору найчастіше залежить від конкретної діяльності в мережі. Якщо не цілеспрямованої, то в усякому разі домінантної [14]. Надаючи особистості широких можливостей у самореалізації, Інтернет-простір допомагає реалізувати творчий потенціал, дає можливість отримати оцінку діяльності з боку значущих і компетентних експертів і просто користувачів мережі. Позитивні оцінки можуть стати стимулом до вдосконалення своїх досягнень до самоосвіти.

Серйозне захоплення Інтернетом може допомогти більш ранньому включенню молоді в соціальну діяльність. За допомогою Інтернету вона може брати участь в економічному, культурному, політичному, науковому житті суспільства. У комп'ютеризованій діяльності в неї формується властивість людини-діяча.

Однак, надаючи розвивальний вплив на інтелектуальні здібності, комп'ютеризована діяльність може пригнічувати міжособистісне спілкування, яке колись стало сильним поштовхом до розвитку цивілізації, зараз воно прагне перейти на суттєво новий рівень, який обмежує реальні та соціальні контакти [14].

У результаті успішна чи неуспішна кіберсоціалізація молоді залежить від мотивації. Співвіднесення об'єктивної реальності з потребами людини, будучи джерелом мотивації поведінки, може фіксуватися в структурі суб'єкта як його схильність до сприйняття значущих аспектів діяльності, тенденція, що спрямовує його поведінку [15].

Отже, ми можемо погодитися з думкою, що Інтернет-середовище грає певну (у наш час, вочевидь, одну з ключових) роль у педагогічній діяльності, володіючи потужними соціалізуючими можливостями і впливами на особистість. Специфіка Інтернет-ресурсів дозволяє використовувати їх у соціально-педагогічній практиці педагогам, учням, а також адміністрації освітніх установ для створення тематичних сайтів, віртуальних дискусійних клубів та форумів, навчальних ігор і фільмів тощо.

Соціалізація людини в кіберпросторі може бути розглянута як «соціально-педагогічний полігон» для численних безпечних різних опробувань і вироблення оптимальних моделей життєдіяльності людини, так і має квазісоціалізуючий процес. Особливу увагу в процесі кіберсоціалізації людини слід приділяти розвитку вільної особистості, здатної робити вибір і нести за нього персональну відповідальність, поважати вибір і вчинки інших людей, уміти протиставляти зовнішньому тиску своє волевиявлення. Особливості комунікації в Інтернет-середовищі можна розглядати як нові культурні засоби, що детермінують розвиток самосвідомості особистості [16].

Підсумовуючи, зазначимо, що, вирішуючи проблему успішної кіберсоціа-

лізації, слід звернути увагу на суперечливість цього явища. Треба враховувати вплив Інтернет-простору на психічні та фізичні особливості особистості й наслідки, які можуть бути зміщені в той чи той бік залежно від впливу зовнішніх (соціальних) і внутрішніх (психічних) факторів, а так само на соціалізуючі та виховні можливості комп'ютерних ресурсів, зважаючи на психовікові, гендерні, соціокультурні, індивідуальні та особистісні особливостей людини.

Література

1. Шаповалов А. С. Интернет и гейм-зависимость как формы девиантного поведения / А. С. Шаповалов // Методологія, теорія і практика соціологічного аналізу сучасного суспільства : зб. наук. пр. учасн. Харк. соц. читань. – Х., 2008.

2. Kimberly S. Young. Internet Addiction: the Emergence of a New Clinical Disorder / S. Kimberly, Young // CyberPsychology and Behavior, Vol. 1. – No. 3. – 1996. – P. 237 – 244.

3. Асмолов. А. Г. Психологическая модель Интернет-зависимости личности / А. Г. Асмолов // Мир психологи. – 2004. – № 1. – С. 179 – 192.

4. Kimberly S. Young. What makes the Internet Addictive: potential explanations for pathological Internet use / S. Kimberly, Young // 105th annual conference of the American Psychological Association. – August, 1997, Chicago, IL.

5. Леонтьев А. А. Деятельный ум / А. А. Леонтьев. – М., 2001.

6. Бек Дж. Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду / Бек Дж., Уэйд М. ; пер. с англ. А. Орешкина. – М. : Претекс, 2006.

7. Кравченко С. А. Играизация российского общества (к обоснованию новой социологической парадигмы) / С. А. Кравченко // Общественные науки и современность, 2002. – № 6. – С. 143 – 155.

8. Войскунский А. Е. Феномен зависимости от Интернета / А. Е. Войскунский // Гуманитарные исследования в Интернете / А. Е. Войскунский. – М., 2000. – С. 100 – 131.

9. Мудрик А. В. Социализация человека / А. В. Мудрик. – М., 2007. – 257 с.

10. Jing Feng. Playing an Action Video Game Reduces Gender Differences in Spatial Cognition / Jing Feng, Ian Spence, Jay Pratt // Psychological Science, Volume 18 – Number 10. – P. 850 – 855.

11. Johnson R., Deindividuation and valence of cues: Effects on prosocial and antisocial behavior / R. Johnson, & Downing, L. // Journal of Personality and Social Psychology – 1979. № 37. – P.1532 – 1538.

12. Терин В. П. Хакер – хулиган или преступник? / В. П. Терин // Агентство Последние известия. Информационно-аналитический сборник. – М., 1996. – № 13 (20).

13. Скородумова О. Б. Хакеры как феномен информационного пространства / О. Б. Скородумова // Социологические исследования. – 2004. – № 3. – С. 70 – 79.

14. Мясников И. Подростки в киберпространстве / И. Мясников. – Народное образование 6. – 2009. – С. 267 – 271

15. Данилова М. А. (Шнуркина М. А.) Интернет как фактор социализации / М. А. Данилова // Вест. Саратовск. гос. техн. ун-та, 2006. – № 3 (15). – Вып. 2. – С. 221 – 226 (0,25 п.л.) ISBN 5-7433-1714-3.

16. Плешаков В. А. К вопросу об определении понятия «социализирующая среда» в социальной педагогике / В. А. Плешаков // Актуальные проблемы профессионально-педагогического образования: межвуз. сб. науч. тр. / под ред. Е. А. Левановой. – Калининград : Балтийск. Ін-т экономики и финансов, 2000. – Вип. 4. – С. 107 – 109.

* * *

Кудашкіна О. З. Аналіз позитивного та негативного впливу кіберпростору на особистість студентської молоді

Із соціально-педагогічної позиції проаналізовано вплив кіберпростору на особистість студентської молоді. Зазначено безсумнівний суперечливий вплив нового простору та невирішеність низки проблем захопленості Інтернетом. Наведено порівняльний аналіз вияву девіантної поведінки у сфері комп'ютерних технологій та причини їх виникнення.

Ключові слова: кіберсоціалізація, девіантна поведінка, Інтернет-залежність, ігроїзація, хакерство, вплив Інтернет-простору, соціалізуючі можливості Інтернету.

Кудашкина Е. З. Анализ положительного и отрицательного влияния киберпространства на личность студентческой молодежи

С социально-педагогической позиции анализируется влияние киберпространства на личность студенческой молодежи. Отмечается несомненно противоречивое воздействие нового пространства и нерешенность ряда проблем увлеченности Интернетом. Приводится сравнительный анализ проявлений девиантного поведения в сфере компьютерных технологий и причины их возникновения.

Ключевые слова: киберсоциализация, девиантное поведение, Интернет-зависимость, играизация, хакерство, влияние Интернет-пространства, социализирующие возможности Интернета.

Kudashkina O. Z. Analysis of positive and negative influence of cyberspace on the student's personality

The cyberspace influence on the student's personality is analyzed from social and pedagogical point of view. Undoubtedly, the contradictory impact of new space and a number of unresolved issues of Internet addiction are examined. Comparative analysis of deviant behaviour manifestations in the field of computer technologies and their causes are shown.

Key words: cybersocialization, deviant behaviour, Internet addiction, game-addiction, hacking, the Internet space influence, socializing functions of the Internet.

Стаття надійшла до редакції 11.07.2012 р.
Прийнято до друку 31.08.2012 р.