Семенова А.Н., Чочиева А.Н., Коркмазова Ф.И.
Влияние виртуальной реальности на подростков

*Северо-Кавказская государственная академия
(Россия, Черкесск)*

doi: 10.18411/lj-02-2021-13

idsp: ljjournal-02-2021-13

Аннотация

Последние десятилетия наблюдается активное развитие информационно-коммуникационных, компьютерных, электронных, цифровых и интернет-технологий. Современные технологии внедряются во все сферы человеческой жизнедеятельности, в результате кардинально трансформируя наше общество, производство и быт.

Ключевые слова: Интернет-технологии, компьютер, подростки, виртуальный мир.

Abstract

Over the past decades, there has been an active development of information and communication, computer, electronic, digital and Internet technologies. Modern technologies are being introduced into all spheres of human life, as a result, radically transforming our society, production and life.

Key words: Internet technologies, computer, teenagers, virtual world.

На сегодняшний день почти в каждом доме есть компьютер, ноутбук, планшет или хотя бы мобильный телефон с выходом в Интернет. Современные подростки - это некое «цифровое поколение», чье взросление происходит неразрывно от технологий: многие из них еще в дошкольном возрасте получают доступ к гаджетам и, что самое главное, к Интернету. Они проводят в Сети значительную часть своего времени, как правило, отдавая предпочтение виртуальному миру и общению. В связи с этим появляется необходимость в изучении данного процесса: его средства и механизмы, фактические действия и поведение подростков в киберпространстве, появляющиеся тенденции и их влияние на подрастающее поколение, возможные позитивные и негативные последствия и многое другое.

Одним из первых отечественных ученых, обратившихся к проблеме влияния компьютерных технологий на человека, был О.К. Тихомиров, доктор психологических наук. Именно он еще в 70–80-е гг. начал исследовать взаимодействие человека и компьютера и заложил основы развития нового направления - психологии компьютеризации. На этой основе он сделал ряд важных выводов, но самое главное была обоснована необходимость психологической оценки процесса компьютеризации и его последствий.

На сегодняшний день проблема влияния современных технологий на человека является одной из актуальных, ей посвящено множество работ, как в рамках социологии, так и в психологии и педагогике и информатики.

В 2013 году было проведено первое общероссийское научное исследование цифровой компетентности подростков и родителей детей подросткового возраста. Исследование проводилось Фондом Развития Интернета и факультетом психологии МГУ имени М.В. Ломоносова при поддержке Google. Всего в исследовании было опрошено 1203 подростка. Согласно полученным данным, в России ежедневно пользуются интернетом 89% подростков 12-17 лет (в 2010 году - 82%), при этом несовершеннолетние заходят на любые сайты, которые вызывают у них интерес. Помимо этого, в рамках данного исследования родителей просили оценить интернет-деятельность детей. В целом, родители имеют относительно реалистичные представления о том, чем их дети предпочитают заниматься в Сети.

Российский ученый в области педагогики А.В. Мудрик относит глобальную сеть Интернет к мега факторам социализации, наряду с космосом, планетой, миром; но при этом отмечает, что необходимо воспринимать Интернет как часть средств массовой коммуникации, то есть как один из мезо факторов социализации человека (в одной группе с этносом и типом поселения). Такой фактор социализации характеризуется определенной двойственностью. С одной стороны, существуют позитивные стороны: большая степень свободы, огромные ресурсы для образования и самореализации. С другой стороны, довольно велик и негативный потенциал: киберпространство может вызывать зависимость, отрицательно сказаться на восприятии человеком действительности. Таким образом, может происходить нарушение некоторых аспектов первичной социализации: выработка коммуникативных навыков, ограничение социальных взаимодействий; юные геймеры и интернет-пользователи зачастую идентифицирует себя с собственными виртуальными персонажами, воспринимая все достижения и неудачи как нечто серьезное и крайне важное в жизни, т.е. опять же происходит смена ценностных ориентаций и неверное восприятие окружающей действительности, что в свою очередь приводит к нарушению/отторжению/неприятию социальных норм и тому подобное.

При этом, А.В. Мудрик, опираясь на исследования С. Шапкина, говорит о том, что компьютерные игры могут оказывать положительное воздействие на подростков, в частности, позволяют детям научиться лучше контролировать окружающий мир, вовлекают их в развивающую деятельность, формируя культурно-одобряемые знания и умения.

Другая часть ученых говорит об отрицательном влиянии киберпространства во всех его проявлениях. Так, Репринцева Е.А. в своих статьях анализирует негативные тенденции в развитии современной игровой культуры, а именно: социальное отчуждение, виртуализация сознания, гедонизация, эгоизация и индивидуализация игрового процесса, «варваризация» содержания игр. Каждая из этих тенденций имеет определенные последствия, которые проявляются в наиболее характерных особенностях социального поведения молодых людей и отношениях между ними, в наборе жизненно-важных для них смыслов и ценностей.

В 2005 году появилась теория киберсоциализации: данный термин предложен членом-корреспондентом Международной академии наук педагогического образования, кандидатом педагогических наук, доцентом В.А. Плешаковым. Киберсоциализация - это процесс качественных изменений структуры самосознания личности и потребностно-мотивационной сферы индивидуума, происходящий под влиянием и в результате использования человеком современных информационно-коммуникационных, цифровых и компьютерных технологий в контексте усвоения и воспроизводства им культуры в рамках персональной жизнедеятельности.

Киберсоциализацию Плешаков рассматривает как некий особый вид социализации. В своей книге «Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'а до Homo Cyberus'а» он дает развернутое определение данного процесса, опираясь на современную интерпретацию понятия «социализация» и ее механизма. Взяв за основу классификацию факторов социализации А.В. Мудрика, автор теории выделяет и описывает основные факторы киберсоциализации человека:

1. Мега факторы — киберпространство, Интернет, WWW, мобильная связь;
2. Макро факторы - национальная доменная зона, социальные сети, интернет-порталы и сайты, блогсфера, массовые многопользовательские онлайн-игры и т.д.;
3. Мезо факторы - вики-проекты и интернет-словари, интернет-телевидение и интернет-радио, IP телефония и видео звонок, форумы интернет-среды, мессенджеры, интернет-магазины, компьютерные игры;

4. Микро факторы - программное обеспечение (ПО) персональной компьютерной техники и сотовых (мобильных) телефонов, персональная зона киберпространства, игровой персонаж в компьютерной игре.

Сейчас довольно много споров вызывает феномен «интернет-зависимости»: это болезнь или просто выдуманная проблема? Термин «интернет-зависимость» был предложен И. Гольдбергом: это расстройство поведения в результате использования интернета и компьютера, оказывающее пагубное воздействие на бытовую, учебную, социальную, рабочую, семейную, финансовую или психологическую сферы деятельности человека. Американский психиатр Кимберли Янг еще в 1994 году создала опросник, тест на интернет-зависимость. В процессе исследования ею были выделены пять основных типов зависимости:

1. Пристрастие к виртуальным знакомствам - избыточность знакомых и друзей в Сети.

2. Навязчивая потребность в Сети - игра в онлайн-азартные игры, постоянные покупки или участия в аукционах.

3. Информационная перегрузка (навязчивый web серфинг) - бесконечные путешествия по Сети, поиск информации по базам данных и поисковым сайтам.

4. Компьютерная зависимость - навязчивая игра в компьютерные игры (стрелялки - Doom, Quake, Unreal и др., стратегии типа Star Craft, квесты).

По мнению К. Янг, попасть в группу к заболевшим может каждый. К сожалению, сегодня нельзя узнать точное количество детей, имеющих данную зависимость: в современный классификатор болезней интернет-зависимость не включена, поэтому официальная статистика по этому «заболеванию» не ведется. Именно дети и подростки являются наименее защищенной частью пользователей: в свободном доступе сейчас находятся тысячи гигабайт контента эротического содержания; становится модным иметь сотни и тысячи «друзей» в социальных сетях; существует в сети великое множество всевозможных игр как азартных, так и обычных, а в это время на законодательном уровне только начинаются работы по разработке стратегий и алгоритмов защиты детей в виртуальной реальности, в школах еще не введены уроки безопасности в сетевом пространстве, а родители, как правило, не всегда видят, чем заняты дети.

Сегодня изучение влияния компьютерных технологий на человека только набирает обороты. Проблему активно изучают социологи, девиантологи, психологи, педагоги, информатики, даже психиатры. Многие выносимые в научных кругах положения вызывают как одобрение, так и критику. Со временем будет выстроена определенная теория, имеющая практическое подтверждение. Одно неоспоримо: созданные и создаваемые технологии уже оказывают и будут оказывать влияние на человечество. Сейчас самое время понять механизм данного феномена, проработать все варианты развития события и направить данное движение в нужное, наиболее эффективное русло.

1. Андреева Е. А., Хилько О.В. Профилактика экстремизма в молодежной среде // Проблемы современного педагогического образования.- 2018.- № 53-3.- с. С. 344–351.
2. Антоненко М. А., Шкеля О.В. Экстремизм в молодежной среде //Актуальные проблемы административной деятельности полиции. Краснодар. № 7. 2018.
3. Данилюк А.Л. Профилактика экстремизма в молодежной среде //Материалы международной научно-практической конференции. Институт управления и социально-экономического развития; Саратовский государственный технический университет. 2019. С. 21-24.
4. Российский энциклопедический словарь /Гл. ред. А.М. Прохоров. М., «Большая Российская энциклопедия», 2017. Т. 2.