

БІЛА І.М. «Дитина у віртуальному просторі» / І.М. Біла // Тези доповідей Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції «Віртуальний освітній простір: психологічні проблеми» (Психологія нового тисячоліття). [Електронний ресурс] – Режим доступу : http://www.psy-science.com.ua/Konferenciya_2012_05_28.htm

РЕБЕНОК В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

И.Н. Біла

Кто владеет информацией, тот владеет миром! В наши дни знание – действительно сила. Резкое увеличение объема информации, появление в середине XX века компьютеров знаменовали новую ступень развития, получившую название «информационное общество», отличительной чертой которого является возрастание числа людей, занятых информационными технологиями, нарастающая информатизация общества с использованием СМИ, телевидения, сети Интернет.

Огромный поток информации – это и опасность дезориентации, аддикции, зависимости от чужого мнения, возникновения стресса, неврозов и т.п. Особенно опасен непрерывный и неконтролируемый поток информации для еще несформированного детского сознания. Виртуальный мир для него – мир зазеркалья, где все теряет свои реальные координаты и формы. Ребенок, у которого не развита целостность восприятия картины мира, ценностные ориентиры, моральные эталоны, попадая в водоворот, хаос информации, теряет грань между реальностью и виртуальностью. Его неокрепшая психика, не готовая к натиску информации, приобретает «уродливую форму».

Родители, наблюдая у ребенка признаки агрессивности, тревожности, повышенной сексуальности, обращаются к специалистам и снимают с себя всякую ответственность. Ответственность за то, что не нашли время для ребенка, заменили личное общение общением с компьютером, не помогли разобраться в том, что такое хорошо, а что такое плохо. Дети одиноко уходят в виртуальное «зазеркалье», так и не разобравшись, что такое реальная жизнь, реальные ценности. Жизнь в виртуальном пространстве постепенно вырабатывает определенные поведенческие установки, которые вступают в конфликт с реальной жизнью:

- безнаказанность и безответственность (между пользователем и героем на мониторе);
- вседоступность информации (посмотреть все, что угодно);
- отсутствие авторитетов в море информации;
- отказ от этикета;
- высокий уровень доверия к незнакомым людям;
- неразборчивость к информации, отсутствие критического мышления;
- использование сленга, отсутствие культуры общения;
- поощрение безграмотности, убогости речи;
- истощение потребности живого познания, самопознания;

- примитивизация сознания через повторение однотипных действий в компьютерной игре;
- дезадаптированность в обществе сверстников;
- эмоциональная депривация;
- агрессивность, утрата чувства сопереживания;
- отсутствие оптимистической картины мира, радостного мироощущения и веры в будущее.

Экран для современного ребенка является не столько информатором и источником построения картины мира, сколько ее конструктором, агрессивно программирующим образ жизни, систему ценностей.

Дети отдаляются от литературного и национально-культурного наследия, ибо вся эстетика экрана в основном построена на чужестранном содержании. Растущее поколение утрачивает отечественные традиции, в нем воспитывается презрение к национальным ценностям. Происходит перестройка сознания, и даже совести ребенка, так как большинство игр пробуждают и насаждают в детской душе отрицательные качества: гнев, зависть, жадность, агрессию, вседозволенность, нездоровый азарт и ложь.

Психическое напряжение, возникающее в процессе игр, вызывает стрессовое состояние у ребенка, электромагнитные излучения оказывают вредное воздействие на его организм, грозя мозговыми нарушениями, эндокринными расстройствами, снижением иммунитета и т.д.

Важно установить жесткий временной режим, ограничить время игры, контролировать ее содержание, исключать сюжеты с насилием, жестокостью, элементами садизма, не позволять ребенку посещать видео-залы, где он будет погружаться в мир агрессии и виртуальной реальности бесконтрольно.

Мы должны попытаться спасти детей от потока информационного мусора, гигабайтов информации, воспитать хороший вкус к литературе, живописи, музыки через произведения, прошедшие испытание временем, чтобы они самостоятельно ограждали себя от дешевой подделки.

Прежде чем отпустить ребенка «гулять» по «улицам» информационного пространства, сделайте «прививки», которые предотвратят от «информационных инфекций» и круговорота, снабдите его всей необходимой «амуницией» (знаниями, эталонами, навыками) и крепко держите за руку.