

Л.О. Кондратенко, Л.М. Манилова

**НОВІ ПРОБЛЕМИ В ПСИХОЛОГІЇ, ПОРОДЖЕНІ ВПЛИВОМ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ
НА ЛЮДИНУ**

Кондратенко Л.О., Манилова Л.М. Нові проблеми в психології, породжені впливом цифрових технологій на людину.⁵ Життя людини XXI століття багато в чому різоче відрізняється від життя попередніх поколінь. Вперше нефізичний світ став об'єктивною реальністю, яку люди не просто сприймають і внутрішньо переживають (книга, театр, кіно, телебачення), але з якою безпосередньо взаємодіють і навіть маніпулюють її об'єктами. Поява цифрового світу викликає потребу у вивченні феноменів, які є наслідком як би паралельного існування особистості в реальному і ірреальному світах. Особливо важливо вивчити вплив комп'ютерних технологій на дітей, які частіше контактують з предметами, представленими в девайсах, ніж з тими ж предметами, але існуючими реально.

Ключові слова: нові інформаційні технології, девайси, цифрові діти, світ реальний та ірреальний.

Кондратенко Л.А., Манылова Л.М. Новые проблемы в психологии, порожденные влиянием цифровых технологий на человека. Жизнь человека XXI века во многом разительно отличается от жизни предыдущих поколений. Впервые нефизический мир стал объективной реальностью, которую люди не просто воспринимают и внутренне переживают (книга, театр, кино, телевидение), но с которой непосредственно взаимодействуют и даже манипулируют ее объектами. Появление цифрового мира вызывает потребность в изучении феноменов, являющихся следствием как бы параллельного существования личности в реальном и ирреальном мирах. Особенно важно изучить влияние компьютерных технологий на детей, которые чаще контактируют с предметами, представленными в девайсах, чем с теми же предметами, но существующими реально.

Ключевые слова: новые информационные технологии, девайсы, цифровые дети, мир реальный и ирреальный

Постановка проблеми. Сучасний світ і буття людини в нім ставить перед психологами несподівані завдання, виникнення яких навряд чи можна було передбачити ще декілька десятиліть тому. Стрімкий розвиток цифрових технологій, проникнення віртуальної реальності у всі сфери життя породжує нові феномени в розвитку особи, які викликаються не розрізненням фізичної і не фізичної дійсності. На наших очах спроектований, штучно побудований світ стає усе більш реальним, вірніше сприймається як такий його постійним користувачем, а в деяких випадках вже можна сказати і «повноцінним» мешканцем. Поява шлемів віртуальної реальності дозволяє їх володарям «переміщатися» в неіснуючому просторі, «взаємодіяти» з нереальними предметами.

Така ситуація вимагає кардинальної переоцінки психологами їх поглядів на пізнання людиною довколишньої дійсності, привласнення і узагальнення нею знань, отримуваних

⁵ Матеріали цієї статті частково надруковані в англomовній колективній монографії: "Development and modernization of social sciences: experience of Poland and prospects of Ukraine" "Lublin: Izdevnieciba "Baltija Publishing", 2017.

в ході роботи з гіпертекстом, побудову моделі (карти) віртуального світу і опанування орієнтовної основи дій в ній.

Цифровий світ змінюється надзвичайно швидко. Феномени, що породжуються ним, неймовірно різноманітні, мінливі і вимагають пильного вивчення. Великий фантаст ХХ століття Айзек Азімов писав про науку роботопсихологію і роботопсихологах, які займаються проблемами роботів. Наш світ ще не дожив до такого рівня, але, можливо, прийшов час для створення спеціальної психології віртуального світу, яка б зайнялася вивченням цього неймовірного породження нашого часу. Проте доки така психологія ще не створена, зупинимось в цій статті на короткому висвітленні окремих проблем, якими в міру своїх можливостей займаються співробітники лабораторій психодіагностики та науково-психологічної інформації, а також лабораторії сучасних інформаційних технологій навчання Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України.

Формулювання мети і завдань статті. *Мета статті* – виявити нові проблеми психології, пов'язані з впливом на людину віртуального простору.

Завдання статті: проаналізувати погляди сучасних психологів на зміни, які відбуваються у розвитку людини в сучасних умовах.

Виклад методики і результатів дослідження.

1. Особливості формування образу-Я комп'ютерно залежними підлітками.

Підлітковий вік – досить складний період в становленні людини, формуванні свого особистісного самовідчуття, образу «Я». Вже не дитина, але ще й не доросла людина, підліток починає посилено шукати свою самоідентичність, перевіряє себе і своїх близьких на міцність, намагається збудувати таке бачення світу, в якому він би займав гідну позицію. Період підліткового дорослішання завжди був надзвичайно складним, але раніше хоч би було можливим визначити те коло спілкування і інтересів, в якому відбувається становлення підлітка, а тому і виявити можливі причини виникнення проблем. Проте навіть визначення больових місць абсолютно не гарантувало вирішення проблем, бо вирішувати їх міг лише сам підліток і ніхто інший. Розумні, люблячі і розуміючі дорослі могли лише відстежувати процес і в деякій мірі підштовхувати (але, на жаль, не направляти) його в безпечне русло.

Зараз ситуація набагато ускладнилася. Будь-яка людина хоче виглядати в своїх очах (а якщо вийде то і в очах важливих оточуючих) гідною, шанованою (навіть «крутою»), улюбленою особою. Для того, щоб заслужити відповідне ставлення у «реальному світі» потрібно докладати «реальні зусилля» (якщо група вимагає, то підліток може демонструвати і девіантну, і навіть делінквентну поведінку). Ірреальне соціальне середовище комп'ютерного світу (часто витворене і кероване асоціальними дорослими) теж може висувати вимоги до своїх «жильців». Намагаючись відповідати цим вимогам підлітки здатні на вчинки, які можуть виходити за межі здорового глузду. Останнім часом в Україні, як і в деяких інших країнах пострадянського простору, з'явився рух «синього кита», який підштовхував підлітків до суїциду. Як показали дослідження, проведені Л.О. Кондратенко, Л.М. Маниловою та О.Ю. Чекстере, у потенційних самовбивць практично немає реальних причин для такого вчинку, але був тиск, як з боку однокласників, так і групи в соціальній мережі. Слід підкреслити, що насправді такої групи, яка ніби-то функціонує в соціальній мережі, в реальності взагалі може не існувати, а є лише певний «куратор» який просто імітує її діяльність заради здобуття прибутку від викладання в Інтернеті відеозапису реального самогубства. Так один, з потенційних

самовбивць, який вчасно зумів зупинитися, повідомив, що його не дуже поважали в школі. Та коли він став учасником «групи смерті» і повідомив про це однокласників, то відразу відчув себе кимось важливим. Його прийняли до своєї компанії «найкрутіші хлопці» класу, а дівчатка стали надсилати «валентинки». Звичайно, наближення моменту, коли потрібно буде накласти на себе руки лякало. Але не менше лякав і страх, що з ним буде, якщо однокласники дізнаються, що він «здрейфив». На щастя йому вистачило розуму вчасно зупинитися і все розповісти рідним. Хоча школу, на жаль, йому все-таки довелося поміняти. Автори дослідження відзначають: «Що ж змушує таких, як він взагалі вступати в гру? Для дітей цього віку характерне бажання самостверджуватися, ставати кимось важливим, знаходити групу друзів, які визнавали б їхню «особливість». Якщо підліток не знаходить таких друзів у реальному світі, то починає шукати їх у віртуальному.

Заглибившись в нетрі соціальних мереж, він може поступово втрачати зв'язок з реальністю, впадаючи в так званий «диссоціативний транс» (John Suler), і в цьому стані у нього різко знижується критичність сприйняття, він легко піддається навіюванням і маніпуляціям з його свідомістю. До того ж віртуальні ігри створюють ілюзію «множинності життя» або взагалі «не існування смерті». Такий підліток, стрибаючи з даху будинку, насправді до кінця не вірить у власну загибель, він запевняє себе, що його або хтось врятує, або він просто «полетить в інший світ, де все буде краще» [14].

Дослідження, проведене аспірантом лабораторії психодіагностики і науково-психологічної інформації Пугачовим Д.Л., виявило, що у комп'ютерно залежних молодших підлітків може формуватися два незалежних один від одного образу «Я», один, який представляє підлітка в соціальних мережах, а інший – у реальному фізичному світі. Причому характеристики цих образів збігаються лише частково. А в найбільш важких випадках занурення у віртуальний світ з'являються по суті дві субособистості, які можуть навіть протистояти одна одній. У такому випадку формування «образу Я» значно гальмується, бо підліток часто просто не хоче сприймати реальність, його більше влаштовує особиста презентація в світі, де ніхто і ніщо не вимагає підтвердження заявлених якостей. Виникає парадоксальна ситуація, яку дуже схематично можна передати таким малюнком:



Чим міцніший зв'язок між членами групи в соціальній мережі, тим сильніше її вплив на підлітка, тим різючішими можуть бути відмінності його самопрезентацій в реалі та віртуалі.

Досить яскраво ці відмінності можуть проявлятися у мережевих геймерів, які формують міцні спільноти зі своєю складною ієрархією взаємин. Одночасно в багатьох ігрових співтовариствах реально існують «соціальні ліфти», які дозволяють підніматися

з рівня на рівень. Підліток отримує імітацію самореалізації, а можливості віртуальної реальності формують у нього уявлення про свою всесильність. У лабораторію психодіагностики на консультацію був приведений 13-ти річний підліток, який категорично відмовлявся ходити в школу по вівторках, середах і п'ятницях, стверджуючи, що в ці дні він зобов'язаний бути в мережі, інакше вилетить зі свого рівня гри, а це може привести до поганих наслідків для всього його життя. При цьому він стверджував, що «школа це дурість, відстій. Знання, які там втюхують лохам, нікому не потрібні. Справжнє життя проходить в мережі. Там знайомляться реально круті хлопці, які скоро правитимуть світом. Він уже зараз уміє перемагати і знає, чого хоче, зокрема приймає участь у грі, де можна отримати круті бабки. А коли він збере досить бонусів, то поміняє їх на бабло і з групою друзів відкриє банк. Центр банку буде в Женеві, тому, що лише в Женеві крутяться справжні гроші». При цьому майбутній банкір навіть не знав, де знаходиться та Женева і зовсім не розумівся на валютах різних країн. У реальному житті у нього немає друзів. Про однокласників відгукується украй принизливо, вважає їх ідіотами, не здатними пройти навіть перші рівні більш-менш складної гри. Власна самооцінка завищена і відповідає уявленню про себе, сформованому у віртуальному світі.

Звичайно, описаний випадок представляє не найтипівішу ситуацію, проте виявляє певну тенденцію, коли підліток, що відчуває незадоволеність своїм статусом у реальному світі, шукає порятунку від дискомфорту у віртуальному. При цьому навіть любляча сім'я, що підтримує дитину, може сприяти такій поведінці. Так, у нашому випадку хлопцеві з дитинства близькі говорили про його винятковість, захоплювалися його умінням поводитися з різними девайсами. Вважали, що спілкування з «негідними» дітьми може погано на нього вплинути, а тому раділи, коли він віддавав перевагу сидінню перед екраном комп'ютера «безцільній» (за словами матері) біганні з хлопцями у дворі. Зрозуміло, що подібна стратегія не сприяла своєчасній соціалізації її сина, а звідси і проблеми в школі, які стали додатковим поштовхом до замикання себе в ірреальності. Схематично таку ситуацію можна змалювати таким чином:



Подібні тенденції в розвитку особистості, сама можливість появи деякої віртуальної особистості, не може не викликати тривогу бо руйнує уявлення про людину як про «соціальну тварину» (Арістотель). Дуже тривожна і поява популярності «комп'ютерних самоізгоїв», відлюдків, що існують по суті «поза суспільством».

Звичайно, складнощі самоідентифікації, викликані впливом віртуального середовища, мають багато аспектів, пов'язаних не лише з формуванням образу «Я»

підлітків. Постійний змінний вплив віртуального середовища на соціальне життя суспільства вимагає подальшого прискіпливого вивчення.

2. Модель світу чи моделі світів? До проблеми формування образу «Я» комп'ютерно залежними підлітками близько примикає питання про адекватність сприйняття ними світу (світів). На жаль, ця проблема не до кінця вирішена і відносно фізичного світу. Довгий час в українській психології панувала ленінська теорія відображення. Відповідно до неї «В мозку людини відображається природа. Перевіряючи і застосовуючи в своїй практиці і в техніці правильність цих відображень, людина приходиться до об'єктивної істини» [16, с.183]. Саме поняття «відображення» завжди бентежило психологів, бо його лексичне значення мало на увазі суто механічний процес, що ніяк не відповідало складності явища. Один з провідних українських методологів психології Г.О. Балл запропонував (перші публікації датуються 1978 роком) систему, в якій реальність не відображається людиною з подальшою перевіркою відповідності відображення істині, а відразу ж усвідомлено сприймається й інтериоризується. Причому цей процес здійснюється навіть не у всіх доступних для свідомості параметрах, а лише у тих, які необхідні для вирішення певного конкретного завдання. Перехідною ланкою між людиною і реальністю стає витворена нею модель реальності, яка уточнюється і доповнюється в ході практичного вживання. На думку Г.О. Балла модель реальності є ідеальною системою, яка завдяки своїй структурній подібності реальності може використовуватися як носій інформації про неї [2, 8].

Розвиваючи і збагачуючи поняття ментальної (у системі Г.О. Балла – ідеальною або теоретичною) моделі світу, М.Л. Смульсон відзначає, що подібний тип моделі «є психологічним конструктом, який фіксує результат пізнання світу людиною, причому кожна підструктура і функція інтелекту робить свій внесок до змісту ментальної моделі. Ментальні моделі світу (розумові моделі) фіксують зміст і рівень розуміння людиною себе, інших людей і довкілля» [20, с. 25-26].

Виходячи із запропонованого М.Л. Смульсон розуміння ментальної моделі спробуємо проаналізувати ситуацію, коли підліток-геймер більше часу проводять у віртуальному, а не на реальному світі, а тому і конструює відповідну віртуальному світу ментальну модель. Звичайно, оскільки частина життя він все ж проводить і у реальному світі у нього є і його діюча модель. Проте які взаємини між цими моделями? Як не дивно, для ілюстрації можливих феноменів цього явища звернемося не до сучасності, а до дуже старого літературного твору – прославленого роману «Хитромудрий ідальго Дон Кіхот Ламанчський», написаного доном Мігелем де Сервантесом Сааведрою ще на самому початку XVII століття (точно відомо, що перша частина вийшла в світ в 1604 році). Головний герой цього роману поводить себе точнісінько так, як поводяться наші комп'ютерно залежні сучасники. Лише залежність у нього виникає на ґрунті захоплення лицарськими романами: «Потрібно знати, що вищезазначений ідальго в години дозвілля, – а дозвілля тривало у нього мало не весь рік, – віддавався читанню лицарських романів з таким жаром і захопленням, що майже зовсім закинув не лише полювання, але навіть своє господарство; і так далеко зайшли його допитливість і його божевілля на цих книгах, що він, щоб придбати їх, продав декілька десятин орної землі і таким чином зібрав у себе всі романи, які лише йому вдалося дістати. Одним словом, ідальго наш з головою пішов у читання, і сидів він над книгами з ранку до ночі і з ночі до ранку; і ось через те, що він мало спав і багато читав, мозок у нього став висихати, так що врешті-решт він і зовсім

втрата розуму. Уява його була поглинена всім тим, про що він читав у книгах: чаклунством, розбратами, битвами, викликами на поєдинки, пораненнями, освідченнями в коханні, любовними пригодами, сердечними муками і різною неймовірною нісенітницею, і до того міцно засіла у нього в голові думка, ніби все це нагромадження безглуздих небилиць – дійсна правда, так що для нього на цілому світі не було вже нічого достовірнішого» [23, с. 119-120].

Слід відразу відзначити, що подібний високий рівень залежності від книг міг виникнути лише тоді, коли залежний володів надзвичайно розвинутою уявою і, читаючи книги, практично не лише «бачив» те, що відбувається, але і міг в думках «увійти» до сюжету роману і почати діяти нарівні з героями книги. Тобто людина силою власної думки здійснювала процес віртуалізації реальності, який сучасні геймери отримують готовим разом з можливістю увійти до ірреального світу і взаємодіяти з ним. А далі він поступив так само як поступають будь-які «серйозні» геймери – вибрав нікнейм (дон Кіхот Ламанчський) і аватар (лицар у білому блискучому обладунку), зібрав необхідний «шмот» (шлем, зброя, спис і так далі) і відправився в похід реальним світом, оскільки, на жаль, комп'ютерна реальність ще не була створена. «І ось, тільки-но розвидніло, в один із липневих днів, що обіцяв бути вельми жарким, нікому ні слова не сказавши про свій намір і залишившись непоміченим, одягнувся він у всю свою зброю, сів на Росинанта, абияк приладнав недолугий свій шлем, узяв щит, прихопив спис і, безмірно щасливий і задоволений тим, що ніхто не перешкодив йому приступити до виконання благих його бажань, через ворота скотного двору виїхав в поле. Але як тільки він опинився за воротами, в голову йому прийшла страшна думка, до того страшна, що він вже готовий був відмовитися від задуманого, і ось чому: він пригадав, що ще не посвячений у лицарі і що, відповідно, за законами лицарства йому не можна ...вступати в бій ні з одним лицарем; а якщо б навіть і був посвячений, то йому, як новачкові, личить носити білу зброю, без девізу на щиті, до того часу, поки він не заслужить на нього своєю хоробрістю. Ці роздуми похитнули його рішучість; проте ж безумство узяло гору над усіма аргументами, і за прикладом багатьох лицарів, про яких він читав у тих самих романах, що довели його до такого стану, намірився він звернутися з проханням про посвячення до першого зустрічного. Що ж до білої зброї, то він дав собі слово на дозвіллі так начистити свої лати, аби вони здавалися білішими за горностая, і, порішивши на тому, продовжував свою дорогу, – вірніше, дорогу, яка обрав його кінь, бо Дон Кіхот вважав, що саме так і належить шукати пригод» [23, с.125-126].

І ось тут в Сервантеса виникає абсолютно приголомшливий опис накладення ментальної моделі віртуального світу, в якому існує герой, на картину світу реального: Оскільки «нашому шукачеві пригод здавалося, ніби все, про що він думав, все, що він бачив або малював собі, створено і здійснюється за образом і подобою вчитаного ним у книгах, то, побачивши заїжджий двір, він тут же уявив, що перед ним замок з чотирма баштами і блискучими срібними шпильями, з незмінним підйомним мостом і глибоким ровом – словом, зі всіма речами, з якими подібні замки прийнято зображати. У декількох кроках від заїжджого двору, або уявного замку, він натягнув повід і зупинився в очікуванні, що ось зараз між зубцями з'явиться карлик і, сповіщаючи про прибуття лицаря, затрубить в трубу» [23, с. 128]. Як бачимо, дон Кіхот інтерпретує світ у тих образах і поняттях, які він інтеріоризував в процесі постійного читання лицарських романів.

Звичайно образ дон Кихота багато в чому перебільшений, адже Мігель де Сервантес прагнув написати пародію на лицарський роман, а не провести серйозне психологічне дослідження. Проте слава, яку практично відразу здобув його твір, показує, що ситуація була близька і зрозуміла читачам, і книга (може навіть проти волі автора) виявляла проблему, яка дійсно існувала, хай і не в таких формах.

Сучасний активний геймер, як і дон Кихот Ламанчський «зживається» з тими реаліями, які являє йому віртуальний світ. Створюючи його ментальну модель він (навіть не усвідомлюючи це) вибудовує структуру, яка дозволяла б найуспішніше орієнтуватися в цифровій дійсності і ефективно вирішувати ті завдання, які виникають в процесі гри. Чим однотипніші ігри, якими захоплюється підліток, тим менший набір властивостей, який враховується в побудові моделі, і тим «жорсткіша» її структура. Любителі «бродилок-стрілялок» відрізняються від прибічників «стратегій» і «симуляторів», а всі вони не схожі на фанатів різного типу «шутерів»... Рівень «жорсткості» ментальної моделі віртуального світу визначає її стійкість у взаємодії зі світом реальності. В разі існування стійкого віртуального образу «Я» його носій може навіть не намагатися усвідомлювати себе як діяча в реальному світі. Віртуальна модель світу накладається на реальну і існує як деяка тінь (або навіть покривало) на її поверхні. Можна висловити припущення, що можливе і повне затемнення моделі реального світу моделлю віртуального (ситуація дон Кихота), але в практиці роботи авторів статті таких випадків не зустрічалося. В той же час вивчення поведінки комп'ютерно залежних геймерів виявило приклади абсолютно абсурдних вчинків, що є наслідком перенесення в реальну дійсність норм комп'ютерної гри.

3. Особливості когнітивного розвитку в реальності симулякра. При вивченні особливостей впливу комп'ютерних технологій на дітей і підлітків основна увага, як правило, звертається на дію віртуального середовища на соціальне становлення людини. Досліджується смислова складова ігор, соціальних мереж, блогосфер. Менше уваги приділяється аналізу самого комп'ютерного світу (світів) як таких, що реально існують, зі своїми конкретними параметрами і явищами. При цьому забувається, що хоча віртуальний світ це своєрідний симулякр («імітація неіснуючого» [5, с. 16]), він породжується фізичними пристроями і проявляє окремі квазіфізичні властивості: тут є простір і час, швидкість і рух, об'єм і розмір. Але як у кожному симулякрі тут можливі будь-які спотворення видимого. Так, наприклад, просторово-часовий континуум, та і сам простір і час починають існувати «поза» звичними законами (простір – двовимірний?, тривимірний?, чотиривимірний? або взагалі n-вимірний?; час – який вільно сповільнюється?, прискорюється?, повертається в минуле?, робить петлю?...). Існування у світі з такими нестійкими характеристиками вимагає прискореного розвитку нових і незвичайних здібностей дітей і, на жаль, гальмує формування традиційних когнітивних здібностей, що дозволяють ефективно існувати у реальному фізичному світі.

Сучасні діти, за влучним висловом Г.Смолла і Г.Воргана є вже абсолютно новим типом дітей, що отримали назву «народжені цифровими (Digital Natives)». Такі діти по іншому сприймають світ, ніж їх батьки і навіть старші брати і сестри, які не були «цифровими від народження», по іншому думають і навіть по іншому відчують. Стрімкий розвиток ІКТ призводить до того, що «в мозку у технічно грамотних молодих людей з'являються нові нейронні механізми – і в результаті міняється режим роботи, інакше розвивається мозок» [19, с. 49]. «Щоденна дія хай-тека – комп'ютерів, смартфонів,

відеоігор, пошукових інтернет-систем – змушує нервові клітини змінюватися, викидати нейротрансмітери і об'єднуватися в нові мережі (тоді як старі поступово руйнуються). Цифрова революція, яка відбувається на наших очах, змушує мозок еволюціонувати прямо зараз – причому в небаченому раніше темпі» [19, с. 14].

Людина XXI століття живе у незвичайному світі, в якому інколи починає здаватися, що гаджети та девайси з простих технічних пристроїв, покликаних просто допомогти ефективніше і швидше вирішувати різні побутові проблеми, поступово перетворюються на якісь новоявлені божества, для задоволення потреб яких лише і існують люди. Світ розширюється до кордонів всесвіту, але одночасно і звужується до екрану телевізора, планшета, айпеда, айфона і т.п. Ми частіше спілкуємося в чаті, чим розмовляємо за сніданком в колі сім'ї (якщо зараз взагалі залишилося таке поняття як родинні сніданки, обіди та вечери); сидимо з однокласниками у фейсбуці, замість того, щоб прийти на зустріч випускників до рідної школи, граємо в «злих пташок» (angry Birds) і не здатні відірватися від екрану, щоб принести хліб з сусіднього магазину (одночасно погодувавши пташок і послухавши їх спів). Мобільний телефон став практично невід'ємною частиною людини, без якої вона відчуває себе загубленою у натовпі. Діти на шкільній перерві не грають один з одним, а дістають айфони і айпеди і починають із захватом змагатися з героями, створеними чужою фантазією. Там, в цій незвичайно привабливій іншій реальності кожен, без щонайменшої напруги власної уяви, може відчути себе ким завгодно – королем, президентом, героєм, дослідником нових світів і творцем нових планет. Можна перетворитися на монстра або красеня, трансформера або ельфа – жодних обмежень і одночасно жодних власних творчих зусиль. Все, що потрібно – від космічних комплексів до гудзиків на одязі або шпильок у зачісці – дається готовим, нічого не треба створювати самому. Творчість – зайва здатність, вона заважає правильно вибирати з того, що є.

Занурення в казковий світ ще ніколи в історії людства не відбувалося так легко, а тому і не залучало до себе так багато адептів, які вірять, що це вони володіють екранною реальністю, а не екранна реальність володіє ними. Діти ж, які ніколи не жили в докомп'ютерному світі, вже просто не розуміють, як можна існувати без нього, бо відчувають себе його повноправними громадянами.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Стрімкий розвиток нових технологій, усе ширше проникнення комп'ютерів і породжуваною ними віртуальної реальності в щоденне життя практично кожного жителя землі ставить перед психологами небачені раніше завдання.

Єдиний фізичний світ людини отримав свого конкурента – світ віртуальний, життя в якому різке відрізняється від життя в реальному світі. Вимоги двох світів формують нову особу, вивчення характерологічних особливостей якої стає першочерговим завданням психологічної науки.

Особливу увагу слід приділяти дітям і підліткам, бо саме вони є найбільш яскравими представниками «цифрового» покоління зі всіма його недоліками і достоїнствами. Проведені в Інституті психології імені Г.С. Костюка Національній академії педагогічних наук України свідчать про те, що в комп'ютерно залежних підлітків-геймерів спостерігаються складності у формуванні образу «Я» і образу (моделі, карти) світу (світів). Так образ «Я» може розпадатися на два незалежні образи – «Я» віртуальний і «Я» реальний. Причому «Я» віртуальний стає для підлітка привабливішим, ніж «Я»

реальний. Тому він може прагнути позбутися дискомфорту, пов'язаного з усвідомленням «Я» реального за допомогою все більшого занурення у віртуальну дійсність.

Особливу увагу педагогічних психологів привертають зміни когнітивного розвитку «цифрових» дітей і вплив цих змін на їх учбові здібності.

Список використаних джерел

1. Балл Г.А. О некоторых основных понятиях теории действий. *Вопросы психологии*. 1980. № 1. С.73-80.
2. Балл Г.А., Войтко В.И. Категория модели и ее роль в педагогических исследованиях. Балл Г.А. *Психология в рациогуманистической перспективе*. Київ: Основа, 2006. С.151-159.
3. Балл Г.А. Предисловие. Балл Г.А. *Психология в рациогуманистической перспективе*. Київ: Основа, 2006. С. 7-9.
4. Балл Г.О. Дворівнева модель категорійно-поняттєвого апарату людинознавства. *Педагогічна і психологічна науки в Україні: зб. наук. праць. Т. 2. Психологія, вікова фізіологія та дефектологія*. Київ: Педагогічна думка, 2012. С. 34-44.
5. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула. 2013. 204 с.
6. Гірченко О.Ю. Комп'ютерні ігри, як фактор впливу на підвищений рівень тривожності дітей молодшого шкільного віку: дис. ... канд. психол. наук: 19.00.07 / Інститут психології імені Г.С. Костюка НАПН України. Київ, 2010. 240 с.
7. Гончаренко С.А., Кондратенко Л.О. Зміни в когнітивному розвитку дітей на межі ХХ і ХХІ століть. *Психологічна діагностика когнітивного розвитку учнів: науково-методичний посібник Інституту психології імені Г.С.Костюка НАПН України*. Київ: НПЦ «Перспектива», 2010. С.4-13.
8. Дітюк П.П., Кондратенко Л.О., Федоровський Л.Л. Поняття «модель» у раціогуманістичній концепції Г.О. Балла. *Гуманний розум: збірник статей (присвячено пам'яті Георгія Олексійовича Балла)* / наук. ред.: О.В. Завгородня, В.Л. Зливков; уклад.: С.О. Лукомська, О.В. Федан. Київ: Педагогічна думка, 2017. С.51- 58.
9. Жичкина А.Е., Ефимов К.Ю. Социально-психологические особенности населения сети. *Планета Интернет*. 1999. № 30. С.18-21.
10. Коловоротный С.В. Виртуальная реальность: манипулирование временем и пространством. *Журнал практической психологии и психоанализа*. 2003. № 1. URL: <http://psyjournal.ru/psyjournal/articles/detail.php?ID=2892>
11. Кондратенко Л.О. Когнітивний розвиток людини в ситуації різнотипних впливів зовнішнього середовища. *Technologies of intellect development*. 2015. Vol 1. № 9. URL: http://www.psytir.org.ua/upload/journals/9/authors/2015/Kondratenko_Larysa_Oleksandrivna_Kognityvnyi_rozvytok_lyudyny_v_sytuatsii_riznotypnyh_vplyviv_zovnishn'ogo_seredovyshha.pdf
12. Кондратенко Л.О. Особливості когнітивного розвитку дітей в сучасних умовах. *Особистість у сучасному світі: матеріали ІІІ всеукр. психол. конгресу з між народ. участю*. Київ: ДП «Інформаційно-аналітичне агентство», 2014. С.247-250.
13. Кондратенко Л.О., Манилова Л.М. Динаміка змін основних показників когнітивного розвитку дітей за останні 25 років (1988-2013). *Актуальні проблеми психології: зб. наук. праць Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України. Т. X:*

- Психологія навчання. Генетична психологія. Медична психологія.* Київ. 2013. Вип. 25. С. 219-229.
14. Кондратенко Л.О., Манилова Л.М., Чекстере О.Ю. Нові аспекти підліткового суїциду. *Problems and Prospects of Territories' Socio-Economic Development: Conference Proceedings of the 6th International Scientific Conference, Opole, Poland, 20-23 April, 2017.* Opole: The Academy of Management and Administration in Opole, 2017. P. 191-192 .
 15. Кузнецова Ю.М., Чудова Н.В. Психологія жителів Інтернету. Москва: Издательство ЛКИ, 2011. 224 с.
 16. Ленин В.И. Полн. собр. соч. Москва: Изд-во политической литературы, 1969. Т. 29. 782 с.
 17. Печенкина О.А. Эра тотальной симуляции, или искусственное воскрешение реальности. *Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция.* Тула, 2013. С. 3-15.
 18. Пугачов Д.Л. Експериментальне дослідження особливостей формування образу «Я» комп'ютерно-залежними молодшими підлітками. *Technologies of intellect development.* 2016. Vol 2, № 3. URL:
http://psytir.org.ua/upload/journals/2.3/authors/2016/Pugachov_Dmytro_Leonidovych_Eksperimental'ne_doslidzhennja_osoblyvostej_formuvannja_obrazu_ja_kompjuterno_zalezhnymy_molodshymy_pidlitkamy.pdf
 19. Смолл Г., Ворган Г. Мозг онлайн. Человек в эпоху Интернета. Москва: Колибри, Азбука-Аттикус, 2011. 352 с.
 20. Смутьсон М.Л. Дослідження ментальної моделі світу засобами наративізації. *Актуальні проблеми психології. Психологічна герменевтика.* 2010. № 6 (II). С.215-225.
 21. Хайм М. Метафізика виртуальної реальності. URL:
http://www.ido.rudn.ru/ffec/philos/chrest%5Cg12%5Chiem_m.html
 22. Чекстере О.Ю. Психологічні особливості децентрації дітей, залежних від комп'ютерно-ігрової діяльності: дис. ... канд. психол. наук.: 19.00.07 / Інститут психології імені Г.С. Костюка НАПН України. Київ, 2012. 303 с.
 23. DON QUIXOTE Miguel de Cervantes / Translated by John Ormsby. URL:
<http://pinkmonkey.com/dl/library1/book0530.pdf>
 24. Edwards D.W., Hardman L. «Lost in hyperspace»: Cognitive mapping navigation in a hypertext environment. *Hypertext: Theory into Practice.* / ed. McLeese R.A. Westport, CT: Ablex, 1989. P. 90–105.
 25. Suler J. The online disinhibition effect. *Cyberpsychology & behavior.* 2004. Vol. 7. № 3. P. 321-326. URL:
<https://pdfs.semanticscholar.org/c70a/ae3be9d370ca1520db5edb2b326e3c2f91b0.pdf>

References transliterated

1. Ball G.A. O nekotoryih osnovnyih ponyatiyah teorii deystviy. *Voprosyi psihologii.* 1980. № 1. S.73-80.
2. Ball G.A., Voytko V.I. Kategoriya modeli i ee rol v pedagogicheskikh issledovaniyah. Ball G.A. *Psihologiya v ratsiogumanisticheskoy perspektive.* Kiyiv: Osnova, 2006. S.151-159.
3. Ball G.A. Predislovie. Ball G.A. *Psihologiya v ratsiogumanisticheskoy perspektive.* KiYiv: Osnova, 2006. S. 7-9.

4. Ball H.O. Dvorivneva model katehoriino-poniattievoho aparatu liudynoznavstva. Pedagogichna i psykholohichna nauky v Ukraini: zb. nauk. prats. T. 2. Psykholohiia, vikova fiziologhiia ta defektologhiia. Kyiv: Pedagogichna dumka, 2012. S. 34-44.
5. Bodriyyar Zh. Simulyakryi i simulyatsiya. Tula. 2013. 204 s.
6. Hirchenko O.Iu. Kompiuterni ihry, yak faktor vplyvu na pidvyshchenyi riven tryvozhnosti ditei molodshoho shkilnoho viku: dys. ... kand. psykhol. nauk: 19.00.07 / Instytut psykholohii imeni H.S. Kostiuka NAPN Ukrainy. Kyiv, 2010. 240 s.
7. Honcharenko S.A., Kondratenko L.O. Zminy v kohnityvnomu rozvytku ditei na mezhi KhKh i KhKhI stolit. Psykholohichna diahnostyka kohnityvnoho rozvytku uchniv: naukovometodychnyi posibnyk Instytutu psykholohii imeni H.S.Kostiuka NAPN Ukrainy. Kyiv: NPTs «Perspektyva», 2010. S.4-13.
8. Ditiuk P.P., Kondratenko L.O., Fedorovskyi L.L. Poniattia «model» u ratsiohumanistychnii kontseptsii H.O. Balla. Humanni rozum: zbirnyk statei (prysviacheno pamiaty Heorhiia Oleksiovycha Balla) / nauk. red.: O.V. Zavhorodnia, V.L. Zlykov; uklad.: S.O. Lukomska, O.V. Fedan. Kyiv: Pedagogichna dumka, 2017. S.51- 58.
9. Zhichkina A.E., Efimov K.Yu. Sotsialno-psihologicheskie osobennosti naseleniya seti. Planeta Internet. 1999. № 30. S.18-21.
10. Kolovorotnyiy S.V. Virtualnaya realnost: manipulirovanie vremenem i prostranstvom. Zhurnal prakticheskoy psihologii i psihoanaliza. 2003. № 1. URL: <http://psyjournal.ru/psyjournal/articles/detail.php?ID=2892>
11. Kondratenko L.O. Kognitivniy rozvitok lyudini v situatsiyi riznotipnih vplyviv zovnishnogo seredovischa. Technologies of intellect development. 2015. Vol 1. № 9. URL: http://www.psytir.org.ua/upload/journals/9/authors/2015/Kondratenko_Larysa_Oleksandri_vna_Kognityvnyi_rozvytok_lyudyny_v_sytuatsii_riznotypnyh_vplyviv_zovnishn'ogo_seredovyshha.pdf
12. Kondratenko L.O. Osoblyvosti kohnityvnoho rozvytku ditei v suchasnykh umovakh. Osobystist u suchasnomu sviti: materialy III vseukr. psykhol. konhresu z mizh narod. uchastiu. Kyiv: DP «Informatsiino-analitychne ahentstvo», 2014. S.247-250.
13. Kondratenko L.O., Manylova L.M. Dynamika zmin osnovnykh pokaznykiv kohnityvnoho rozvytku ditei za ostanni 25 rokiv (1988-2013). Aktualni problemy psykholohii: zb. nauk. prats Instytutu psykholohii imeni H.S. Kostiuka NAPN Ukrainy. T. Kh: Psykholohiia navchannia. Henetychna psykholohiia. Medychna psykholohiia. Kyiv. 2013. Vyp. 25. S. 219-229.
14. Kondratenko L.O., Manylova L.M., Chekstere O.Iu. Novi aspekty pidlitkovoho suitsydu. Problems and Prospects of Territories Socio-Economic Development: Conference Proceedings of the 6th International Scientific Conference, Opole, Poland, 20-23 April, 2017. Opole: The Academy of Management and Administration in Opole, 2017. R. 191-192 .
15. Kuznetsova Yu.M., Chudova N.V. Psihologiya zHITELEY Interneta. Moskva: Izdatelstvo LKI, 2011. 224 s.
16. Lenin V.I. Poln. sobr. soch. Moskva: Izd-vo politicheskoy literatury, 1969. T. 29. 782 s.
17. Pechenkina O.A. Era totalnoy simulyatsii, ili iskusstvennoe voskreshenie realnosti. Bodriyyar Zh. Simulyakryi i simulyatsiya. Tula, 2013. S. 3-15.
18. Puhachov D.L. Eksperymentalne doslidzhennia osoblyvostei formuvannia obrazu «la» kompiuterno-zalezhnymy molodshymy pidlitkamy. Technologies of intellect development. 2016. Vol 2, № 3. URL:

http://psytir.org.ua/upload/journals/2.3/authors/2016/Pugachov_Dmytro_Leonidovych_Ek_sperymental'ne_doslidzhennja_osoblyvostej_formuvannja_obrazu_ia_kompjuterno_zalez_hnymy_molodshymy_pidlitkamy.pdf

19. Smoll G., Vorgan G. *Mozg onlayn. Chelovek v epohu Interneta*. Moskva: Kolibri, Azbuka-Attikus, 2011. 352 s.
20. Smulson M.L. Doslidzhennya mentalnoyi modelli svltu zasobami narativizatsiyi. Aktualni problemi psihologiyi. Psihologichna germeneytika. 2010. № 6 (II). S.215-225.
21. Haym M. Metafizika virtualnoy realnosti. URL: http://www.ido.rudn.ru/ffec/philos/chrestg12\hiem_m.html
22. Chekster O.Iu. Psihologichni osoblyvosti detsentratsii ditei, zaleznykh vid kompiuterno-ihrovoi diialnosti: dys. ... kand. psykhol. nauk.: 19.00.07 / Instytut psykholohii imeni H.S. Kostiuks NAPN Ukrainy. Kyiv, 2012. 303 s.
23. DON QUIXOTE Miguel de Cervantes / Translated by John Ormsby. URL: <http://pinkmonkey.com/dl/library1/book0530.pdf>
24. Edwards D.W., Hardman L. «Lost in hyperspace»: Cognitive mapping navigation in a hypertext environment. *Hypertext: Theory into Practice*. / ed. McLeese R.A. Westport, CT: Ablex, 1989. P. 90–105.
25. Suler J. The online disinhibition effect. *Cyberpsychology & behavior*. 2004. Vol. 7. № 3. P. 321-326. URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/c70a/ae3be9d370ca1520db5edb2b326e3c2f91b0.pdf>

Kondratenko L.A., Manylova L.M. New problems in psychology caused by the impact of digital technologies on human beings. The life of a man of the 21st century is in many respects strikingly different from the life of previous generations. For the first time, the nonphysical world has become an objective reality which people not only perceive and internally experience (the book, the theater, the cinema, the television), but with which they directly interact and even manipulate its objects. The emergence of the digital world calls for a study of the phenomena that are the consequence of the parallel existence of the personality in the real and surreal worlds. It is especially important to study the impact of computer technologies on children who are more likely to come into contact with objects represented in device than with the same subjects, but existing in reality. Researchers of the G.S.Kostyuk Institute of Psychology of the National Academy of Sciences of Ukraine conduct research on the influence of excessive interaction of the child with the virtual world. Some of the results of these studies are outlined in this work.

Keywords: new information technologies, devices, digital children, real and unreal world.