ВПЛИВ ВІРТУАЛЬНОГО СВІТУ НА СОЦІАЛЬНУ АДАПТАЦІЮ ДІТЕЙ

THE INFLUENCE OF THE VIRTUAL WORLD ON THE SOCIAL ADAPTATION OF CHILDREN

Чекстере О.Ю., старший науковий співробітник Інституту психології імені Г.С.Костюка НАПН України, кандидат психологічних наук

(Orcid ID 0000-0003-2435-3831)

Chekstere O.Y., Senior researcher of the G.S. Kostiuk Institute of Psychology of the National Academy of Educational Sciences of Ukraine, Ph.D. in Psychology

(Orcid ID 0000-0003-2435-3831)

У даній статті представлено аналіз таких понять як соціальна і соціально-психологічна адаптація, комп'ютерна залежність, описані ознаки ігрової комп'ютерної залежності та причини її виникнення. На основі аналізу наукових джерел виділено різновиди соціально-психологічної адаптації. Розглянуто ряд психологічних проблем, виникаючих внаслідок раннього залучення дітей до діяльності у віртуальному просторі. Зроблено спробу відстежити наслідки впливу необмеженого перебування у віртуальній реальності на соціальну адаптацію та міжособистісну взаємодію дітей і підлітків.

***Ключові слова**: соціальна і соціально-психологічна адаптація, комп'ютерна залежність, віртуальна реальність.*

THE INFLUENCE OF THE VIRTUAL WORLD ON THE SOCIAL ADAPTATION OF CHILDREN

This article presents an analysis of such concepts as social and socio-psychological adaptation, computer addiction, describes the signs of gaming computer addiction, and the causes of its occurrence. Based on the analysis of scientific sources, the types of socio-psychological adaptation are identified. A number of psychological problems arising from the early involvement of children in activities in virtual space are considered. An attempt is made to track the effects of unrestricted stay in virtual reality on social adaptation and interpersonal interaction of children and adolescents.

***Keywords:** social and socio-psychological adaptation, computer dependence, virtual reality.*

Актуальність. Проблема соціальної адаптації дитини набуває особливої актуальності в умовах загальної комп'ютеризації та інформатизації суспільства, коли «цифрова» демократія, різноманіття онлайн спілкування, свобода творчої самопрезентації змінюються інформаційними шоками, поглинанням віртуальним спілкуванням, соціальним відчуженням. Сучасна реальність ставить перед молодим поколінням нові й складні вимоги щодо соціалізації. Соціальна адаптація, як частина процесу соціалізації, є складним процесом пристосування маленької особистості до нових, не знайомих їй умов навколишньої дійсності. Цей процес ускладняється ще й тим, що сьогоденна навколишня дійсність включає в себе і віртуальну реальність, зайве перебування в якій породжує у дітей проблеми, пов'язані з розвитком емоційно-особистісної сфери та заважає успішній адаптації дитини в соціумі.

Адаптація (від лат. adaptatio – пристосування) – процес і результат ефективної взаємодії особистості із середовищем, в результаті якого встановлюється відповідність між загальним рівнем найбільш актуальних на даний момент потреб особистості і наявним (перспективним) рівнем задоволення даних потреб, що визначає безупинний розвиток особистості [15].

Соціальна адаптація - пристосування індивіда чи групи людей до умов та вимог соціального середовища. Соціальна адаптація - це узгодження самооцінок і домагань суб’єкта з його можливостями і з реальністю соціального середовища. В процесі соціальної адаптації людина засвоює моральні норми і цінності найближчого оточення, традиції і звичаї трудового колективу, неформальних груп. [15, с.11].

На сучасному етапі існують дослідження, в яких розглянуто як теоретичні так і практичні основи проблеми соціально-психологічної адаптації (Г. Бал., І.Звєрева, А. Петровський, О. Карпенко, Л. Коваль, В. Москаленко, Н. Огренич, Є. Соколова, Л. Пінчук, Л. Сорокіна, ,Л. Орбан-Лембрик). Шляхи вирішення проблеми адаптації знайшли відображення в емпіричних дослідженнях (І.Бойко, І. Захаров, Н. ЄмельяновЄ, Клімов, І.Ревасевич, М. Рокич, А. Фуман, Ю. Хрящова). Дослідниками запропоновано багато різноманітних програм,

тренінгів, тренінгових вправ і ігор з оптимізації соціально-психологічної адаптації дітей до школи, до навчання, до нового колективу.

Але сучасні діти змушені адаптуватися ще й до віртуальної реальності. За останній рік світ перелаштувався на онлайн-режим: дорослі люди працюють з дому, здійснюють покупки в інтернет-магазинах і користуються цифровими послугами, діти - навчаються онлайн, спілкуються з друзями по відеозв'язку і грають в ігри, в яких сучасні системи віртуальної реальності можуть створювати захоплюючі візуальні і слухові відчуття, які мало відрізняються від реальних.

Мета даної статті: дослідити як впливає віртуальна реальність на взаємодію дитини з сучасним середовищем, на її спроможність успішно адаптуватися до умов та вимог соціального середовища.

Саме адаптація є важливим чинником подальшої зацікавленості дитини у вибраній нею справі, від рівня адаптації багато в чому залежать досягнення певних результатів у обраній діяльності.

Соціальні психологи вважають, що соціальна адаптація є однією із функцій процесу соціалізації особистості і трактують її як засвоєння індивідом соціальних норм, суспільних цінностей, значень, символів, сприйняття соціальних стереотипів, стандартизацію мови, жестів, характерних для індивідів конкретного суспільства, формування соціального характеру особистості [11].

Соціально-психологічна адаптація є поєднанням психологічної та соціальної. У науковій літературі соціально-психологічна адаптація тлумачиться як елемент діяльності, функцією якої є освоєння відносно стабільних соціальних умов, розв‘язання типових проблем, що повторюються, шляхом використання прийнятих способів соціальної поведінки, дії [14].

Важливим аспектом соціальної-психологічної адаптації є набуття індивідом соціальної ролі, чим і обумовлено розгляд соціальної адаптації як одного з основних соціально-психологічних механізмів соціалізації особистості та показника її зрілості. Вчені наголошують на активності особистості в процесі засвоєння соціального досвіду, оскільки при соціалізації людина не тільки

засвоює соціальний досвід групи, але й суб‘єктивно перетворює його на особистісні соціальні установки, соціальні очікування, ціннісні орієнтації, тобто від адаптації залежить успішність проходження основних етапів соціалізації: інтеграції та індивідуалізації. Результати інтеграції та індивідуалізації є складовою найбільш важливих соціально-психологічних процесів, від яких суттєво залежить суб‘єктивний добробут особистості [4; 12].

На думку С. Максименка, соціально-психологічна адаптація – це процес взаємодії особистості з середовищем, за якого особистість повинна зважати на особливості середовища й активно впливати на нього, щоб забезпечити задоволення основних власних потреб і реалізацію значимих зв‘язків. Це визначення дає можливість стверджувати, що соціально-психологічна адаптація також є однією з умов розвитку індивідуальності, наявність стійких рис у якої може бути одним із непрямих показників адаптаційного процесу, у будь-якому разі на інтраособистісному рівні. Однак у деяких випадках індивідуальність може перешкоджати адаптації особистості в певній групі, тому одного цього показника недостатньо. Суттєву роль при цьому відіграють механізми утвердження, розвитку індивідуальності в соціальному середовищі, у певному колективі чи групі [10].

Адаптаційні ресурси людини ґрунтуються не тільки на природних задатках, а й на впливі соціуму, причому адаптивність як риса особистості протягом життя змінюється, відтворюючи різні взаємини з навколишнім середовищем, що забезпечує пристосування до певних очікувань і норм. Тому соціально-психологічна адаптація передбачає залучення особистості до нових груп і видів діяльності, наявних в конкретному соціальному середовищі. Цей вид адаптації розуміється як результат процесу різних змін: соціальних, соціально-психологічних, демографічних.

Загальна класифікацію різновидів соціально-психологічної адаптації особистості була запропонована О. Налчаджяном, згідно з якою виокремлено нормальну, девіантну й патологічну адаптацію. Нормальна адаптація – це такий адаптаційний процес, що сприяє стійкій адаптивності особистості в типових проблемних ситуаціях без патологічних змін її структури і, водночас, без

порушень норм тієї соціальної групи, до якої належить особистості. У межах нормальної адаптації автор розглядає нормальну захисну адаптацію, нормальну незахисну адаптацію і змішані адаптивні комплекси.

Девіантна адаптація передбачає функціонування адаптаційних процесів, що забезпечують задоволення потреб особистості в певній групі чи соціальному середовищі, тоді як сподівання інших учасників соціального процесу не реалізовуються. Девіантна адаптація може бути двох підвидів: неконформна (подолання проблемних ситуацій незвичайними для групи шляхами) і новаторська (інноваційна, творча). Остання тлумачиться як різновид людської діяльності чи виконавської ролі, в результаті якої особистість створює нові цінності, здійснює нововведення в певній сфері культури [12].

Патологічна адаптація являє собою соціально-психологічний процес, здійснюваний за допомогою патологічних форм і механізмів поводження, що призводить до утворення патологічних комплексів характеру, які входять до складу невротичних і психотичних синдромів.

Розглядаючи можливі варіанти адаптації до тієї чи іншої ситуації, психологи виділяють два її види. Перший із них – це адаптація шляхом перетворення і фактичного усунення проблемної ситуації. При цьому адаптивні ресурси й механізми особистості мобілізуються для реконструкції реальної соціальної ситуації, а сама особистість зазнає порівняно невеликих і переважно позитивних змін. Другий вид адаптації – це адаптація зі збереженням ситуації, за якої особистість зазнає більш глибоких змін, які зазвичай не сприяють її самоактуалізації і самовдосконаленню.

Варто зазначити, що соціально-психологічна адаптація є процесом встановлення оптимальних стосунків та соціального оточення в результаті спільної діяльності, за допомогою сформованих у процесі життєдіяльності адаптаційних механізмів. В. Леонтьєв вважає, що адаптаційний механізм включає певні діяльнісні здібності, уміння, навички, психофізіологічні, психоемоційні компоненти, різноманітні інтелектуальні властивості та фрустраційні реакції. Однак основним компонентом адаптаційного механізму є результат діяльності, який і формує цей механізм, - вважає вчений. Самі типи

адаптаційних механізмів забезпечуються вираженими індивідуально-типологічними якостями людини: вольовими, пластичністю особистості, гнучкістю в судженнях, здібністю емоційно реагувати на зовнішні впливи, властивістю домінувати [2, с.106].

Отже, процес соціально-психологічної адаптації не може бути відокремлений від розвитку особистості, її становлення. Навпаки, він якнайтісніше пов‘язаний з гармонійним розвитком індивідуальності.

Виходячи з вищесказаного існують об‘єктивні й суб‘єктивні чинники соціально-психологічної адаптації. До об‘єктивних належать продуктивність діяльності, реальне становище в колективі; до суб‘єктивних – задоволеність особистості, ставлення до різних аспектів діяльності та спілкування.

Умовою й результатом адаптації людини є сформованість соціально й професійно-значимих цінностей спілкування, поведінки, діяльності, прийнятих і підтримуваних суспільством, за допомогою яких особистість має змогу реалізувати внутрішні тенденції, потреби, схильності, тобто виявити себе в соціальному оточенні й самовизначитися в ньому.

Таким чином, доходимо висновку, що соціально-психологічна адаптація є процесом активного пристосування особистості до умов соціального оточення, в результаті якого засвоюються цілі, норми групи, соціальні ролі й інші характеристики середовища. Характер і результати адаптаційного процесу залежать від багатьох факторів, передусім цілей і ціннісних орієнтацій індивіда, можливостей їх досягнення в навколишньому середовищі. Ефективність соціально-психологічної адаптації здебільшого залежить від адекватності особистості у сприйнятті своєї соціальної позиції, власних особистісних якостей і соціальних зв’язків.

Видатний психолог і філософ, засновник генетичної епістемології Ж.Піаже ще на початку ХХ століття припускав, що дитина залежно від стану егоцентризму або соціалізації може перебувати в присутності двох світів, однаково реальних, з яких жодному не вдається витіснити інший [13].

Однак, до реальності сучасних дітей необхідно додати ще світ віртуальний.

Замість маніпуляцій з реальними тривимірними предметами, які дитина «пізнавала руками», а не тільки зором, у комп'ютерному віртуальному світі вона працює з ілюзією, оперуючи двомірними предметами. Саме постійні реалістичні ілюзії роблять дитину нездатною до об'єктивного спостереження, утрудняють усвідомлення своєї суб'єктивності, блокують потребу в систематизації і запобіганні суперечностей, тобто уповільнюють процес розвитку децентрації.

На думку Н.Б.Кириллової, нині формується особливе комп'ютерне покоління Homo virtualis – покоління з новими ідентифікаційними параметрами, яке сприймає фізичну й штучну (віртуальну) реальності як рівнозначні. З одного боку, одночасне, паралельне існування у двох реальностях істотно розширює горизонти пізнання, особистісного становлення і життєздійснення, а з іншого – актуалізує проблему впорядкування та співвіднесення цих реальностей [8].

Надмірна віртуалізація життєвого простору дитини, тісне переплетення реального і штучно створеного розхитують основи раціонального знання. Звична і тривала віртуальна активність спричиняє «лінивість» у реальних діях [1].

Л.О.Кондратенко виділяє ряд психологічних проблем, виникаючих внаслідок раннього залучення дітей до діяльності у віртуальній реальності і вважає, що дитині нав'язується пізнання світу через створений фантазією дорослих квазісвіт, чиї параметри залежать виключно від уяви його творців. «Якщо для дорослого метафоричність і вторинність маніпуляцій в кіберпросторі є достатньо очевидною, то для дитини квазідіяльність виступає самостійним та рівноправним її видом. Вона виростає і формується діючи як в реальному, так і в віртуальному просторі. Поява такого незвичайного середовища як кіберпростір за своєю суттю не може не спричиняти певних більших чи менших флуктуацій в онтогенезі становлення інтелектуальних структур особистості…» [9, с.145].

Враховуючи, що дитина не в змозі відрізнити справжню реальну ситуацію від уявлюваної, для дітей віртуальна реальність комп'ютера – це

заміна справжньої реальності, як «осмисленої частини світу» на нову реальність, яка краще справжньої. Вона дозволяє розвиватися суб'єктивно приємним емоційним станам, штучно міняючи «настрій духу». Дитина починає ставиться до комп'ютера, як до живої істоти або ж починає ототожнювати себе з комп'ютером. Поступово зникає межа між живим і неживим, між особистістю і комп'ютером, матеріальним і духовним, між реальністю комп'ютера і справжньою реальністю.

Проте незалежно від нашого бажання віртуальна реальність стає невід'ємною частиною повсякденної реальності. У користувачів, які проводять у віртуальному світі значну частину часу, з'являються нові інтереси; виявляються мотиви, цілі, установки й цінності, які прямо пов'язані з цим. А проникнення новітніх технологій у найрізноманітніші, раніше недоступні для них царини життя не тільки допомогло розв'язати безліч існуючих проблем, але й породило значну кількість нових.

Багато науковців та соціальних працівників (О.С.Анісімов, А.Р.Баташев, І.Д.Єгоричева, О.О.Смірнова**,** М.В.Тендрякова, О.Є.Шерстнева, В.В.Щербина, M.Deutsh, M.Krueger, K.Young та ін.**)** відзначають у дітей і підлітків порушення адаптації та міжособистісної взаємодії, тенденцію до посилення егоцентризму, які виявляються у труднощах навчання, в тому, що діти не утримують тривалий час контекст спілкування, утрудняються стати в позицію партнера і у спільній діяльності більш орієнтовані на досягнення своєї цілі, а не на пошук загального способу дії у дитячому колективі.

Що ж змінилося з моменту вивчення розвитку дітей класиками психології Ж.Піаже, Л.С.Виготським, Дж.Смедслундом та ін.? Основним фактором відмінності умов розвитку сучасних дітей від їхніх попередників, на нашу думку, є зміна зовнішнього середовища, а саме, поява в їхньому житті нової комп'ютерної віртуальної реальності.

Дослідженню віртуальної реальності присвячені публікації філософів, соціологів, психологів, істориків, лінгвістів, культурологів, педагогів, маркетологів, політологів і багатьох інших науковців.

Психологи багато уваги приділяють іграм нового типу – комп’ютерним іграм. Цілісне уявлення про особистісний розвиток дитини в сучасних умовах дають роботи С.Д.Максименка [5; 10].

Такі науковці, як С.К.Акімов, Т.Бернерс-Лі, Н.М.Бугайова, О.Л.Гірченко, Н.П.Дементієвська, О.Ю.Комісарова, Л.О.Кондратенко, І.В.Кузнецова, Ю.І.Машбиць, Н.І.Пов’якель, І.В.Сергеєва, М.Л.Смульсон, В.С.Собкін, Г.В.Чайка та ін. в своїх дослідженнях наголошують, що створюючи альтернативу реальності, комп’ютерні технології роблять неможливе можливим, стираючи просторові, часові та фізичні межі, що в свою чергу створює ілюзію абстрактної свободи та безпеки, посилює бажання занурення в віртуальний простір.

М.Л.Смульсон неодноразово наголошувала, що «Віртуальне комп’ютерне середовище, зокрема, інтернетівське, є самостійно сконструйованим продовженням середовища невіртуального. Важко визначити межу між цими двома середовищами, адже фізична межа комп’ютерного дисплею не може розглядатися як межа реального простору. Більш того, практично не визначена психологічна природа переходів від об’єктивної реальності до віртуальної та навпаки. Досить часто дослідження комп’ютерних ігор побудовано на порівнянні комп’ютерних ігор з іншими видами діяльності. Це пов’язано, скоріше за все, з надстрімкими видозмінами самої структури комп’ютерних ігор, що не дозволяє більш глибоко їх дослідити [16, с.40].

Віддаючи належне привабливості віртуального світу, посиленню інтересу до його розвивально-навчального потенціалу, необхідно відзначити, що тривале перебування у віртуальному середовищі породжує феномени, які по різному трактуються педагогами, психологами, науковцями.

Так, А.М.Демільханова відмічає, що заняття комп'ютерними іграми тривалістю, що перевершує умовну норму (понад 2-і години на день), призводять до виникнення додаткових ідентифікацій особистості, змін образу Я, які виражаються в більш високих показниках егоцентричності та домінантності, у негативному ставленні до себе, в ідентифікації з віртуальними персонажами, а також у наявності проблем зі статевою ідентифікацією [4].

О.Л.Гірченко на підставі проведеного експериментального дослідження стверджує, що надмірна розтягнутість у часі, та практична неможливість дістатися фіналу гри створюють емоційне напруження та призводять до підвищеного рівня тривожності у дітей молодшого шкільного віку [3].

Вихід з віртуальної реальності – це повернення з ролі надлюдини у свій звичайний стан, який куди менше влаштовує дитину, що в ней знаходиться, а віртуальні досягнення значущі тільки в контексті віртуального світу. Порівняння себе з комп'ютерним героєм, очима якого вона дивиться на віртуальний світ, підсилює проблеми дезадаптації, підвищує тривожність дитини, що прямо впливає на зміну загального фона настрою аж до дісфорії й депресивних станів.

Віртуальний світ комп'ютерних ігор, у який потрапляють діти, найчастіше жорстокий і нещадний, налаштований вороже до віртуального героя. Сам же герой протистоїть цьому світу, маючи для цього все необхідне: силу, розум, знання, зброю, засоби захисту і т.д. Йому доводиться «убивати» комп'ютерних «ворогів», а ті, у свою чергу, намагаються «убити» його. Дитина, перебуваючи тривалий час у такому середовищі, переносить її закони на реальний світ: починає почувати себе більш вразливою, вважає, що більшість людей вороже налаштовані, і світ у цілому є більш небезпечним, чим насправді. Таке ставлення дитини до навколишнього світу буде підривати довіру дитини до світу, перешкоджати її адаптації в дитячому колективі.

Відомо також, що заняття комп'ютерними іграми, довше за умовну норму (не більше 2-х годин на день), призводять до переорієнтації емоційних і міжособистісних стосунків.

На жаль, сьогодні часто відбувається занадто швидке і раннє залучення дітей до яскравого, чарівного, барвистого світу, де можливо все, при цьому реальність починає наводити на них тугу, відчуження і навіть страх.

Залежності від віртуальної реальності присвячена величезна кількість робіт різних авторів.

За В.М.Бондаровською, залежність від віртуальної реальності визначається не так кількістю часу, який користувач перебуває в мережі, як

втратами в реальному житті, які передусім стосуються читання книг і періодичної літератури, “живого” спілкування; участі в житті своєї сім’ї, соціального життя і соціальних контактів (відвідування виставок, музеїв, концертів, спільних справ з друзями й іншими людьми), занять спортом, хобі та повноцінного відпочинку [1].

Головні «кандидати» на віртуальну залежність – це передусім невпевнені в собі, емоційно занедбані батьками діти, які почуваються відторгненими власною родиною та світом і погано адаптуються в групах однолітків. Але при цьому вони потребують досягнень і успіхів, тому й намагаються реалізувати це в альтернативному світі, який видається їм значно комфортнішим і лояльнішим, оскільки дає змогу створити і мати належний імідж, налагодити бажані контакти, отримати необхідну психологічну підтримку, тобто все те, що виявилося неможливим у реальному житті, в межах своєї сім’ї [5].

Однак проблеми породжувані раннім залученням дитини до комп’ютера зовсім не зводяться лише до ігрової залежності. Сучасні діти ростуть, розвиваються й взаємодіють одночасно у двох світах – у реальному й віртуальному. І обидва ці світи впливають на психічні процеси, зміст і форму діяльності, формування особистості дитини. Дитина з одного боку змушена адаптуватися до умов життя, які постійно ускладняються, а з іншого — відчуває внутрішню потребу зберегти свою індивідуальність, неповторність. Багато в чому становлення особистості залежить від того, якій реальності дитина віддає перевагу.

А.Ю. Єгоров наводить дані досліджень, за результатами яких інтернет-адикти низко адаптивні і сором’язливі, мають низьку самооцінку, що заважає їм знаходити близьких людей і налагоджувати тісні довірливі стосунки як з однолітками, так і з дорослими [6].

Комп'ютерні ігри є одним зі способів взаємодії людини з віртуальною реальністю. За порівняно короткий час вони набули величезну популярність - традиційна гра усе більше поступається місцем комп'ютерній грі. Чим же так приваблюють дітей комп'ютерні ігри?

- Насамперед, дії, що розвертаються на екрані монітора, цікаві дітям з тих же самих причин, що й казки, - цей створений уявою світ, яскравіший, простіший і виразніший, ніж справжній. Тут мало напівтонів, не потрібно пристосовуватися та розбиратися в хитросплетіннях людських душ, угадувати наслідки своєї поведінки.
- Допущені гравцем помилки завжди можна виправити, потрібно всього лише перезавантажити гру або повернутися на попередній рівень. А у реальному житті помилки залишаються помилками і можуть привести до зниження самооцінки, негативних стосунків з оточуючими. Те ж стосується і скінченності нашого існування. З певного віку всі діти, що нормально розвиваються, починають боятися смерті. Але в грі їм це не загрожує. Творці віртуальних забав пропонують користувачам навіть в одній грі по кілька життів.
- Ігри легко можна міняти, коли ті набриднуть, або не догравати до кінця, якщо щось не виходить, і оточуючі на це ніяк не відреагують. Вийти із реальної рольової гри без «договору» з іншими учасниками означає порушити ігрові зв'язки та наразитись на неприйняття цього вчинку іншими гравцями. Спроба дитини так само зробити, наприклад, із заняттями в гуртку (не говорячи вже про школу), відразу стане об'єктом уваги дорослих, які прищеплюють своєму вихованцеві уявлення про цілеспрямованість, силу волі та наполегливість.
- Комп'ютерні ігри набагато більше, ніж фільми або книги, дозволяють дітям ототожнюватися з головними героями – відчувати себе неймовірно сильними, відважними, розумними. А щоб так відчувати себе у реальному світі, потрібно прикладати багато старань і зусиль.
- Дошкільники й молодші школярі, як правило, мало що можуть змінити в оточуючій їх реальності, їхній спосіб життя цілком залежить від дорослих. В грі все відбувається за бажанням дитини, там вона може вибирати й змінювати ролі, рівні, декорації, керувати долями.
- І нарешті, сам комп'ютер – чудовий партнер по спілкуванню: завжди розуміє (якщо тиснеш на ті кнопки), не вередує, не конфліктує, не читає

нотацій. Взагалі, з ним легко домовитися не те що з реальним партнером. Тому діти, які мають труднощі в спілкуванні, віддають перевагу віртуальному світу.

Створюється замкнене коло: гра з комп'ютером не дає змогу навчитись правильним стратегіям у взаємовідносинах з однолітками, а труднощі у спілкуванні з однолітками штовхають дитину до частішої взаємодії з віртуальним світом.

Альтернативним способом спілкування дітей стали комп'ютерні ігри з підтримкою режиму мережевої гри (тобто ігри, що здійснюються через інтернет). Мережеві ігри – це особливий різновид комп'ютерних ігор, який поєднує в собі гру і безпосереднє спілкування з іншою людиною або навіть з декількома. Вони користуються величезною популярністю у дітей, тому що процес гри відбувається зі справжнім живим суперником. Коментарі суперника під час гри ще більше підсилюють відчуття реальності того, що відбувається на екрані монітора.

За висловом української дослідниці В.М.Бондаровської, інтернет як одна з найяскравіших новітніх інформаційних технологій є нині «рушійною силою прогресу, засобом спілкування між державами, компаніями, людьми, а також новою формою торгівлі, праці і навчання, новим видом активності, новою іграшкою тощо». Він відіграє роль своєрідної «нервової системи світового устрою» [1, с.32].

Результати теоретичного аналізу проблеми. Інтернет сьогодні все більше і більше соціалізується. Відбуваються процеси перенесення в сферу віртуального атрибутів змісту і характеристик соціального, в першу чергу комунікативних практик, моделей міжособистісної і міжгрупової взаємодії, ціннісних та ідентифікаційних орієнтацій. Зростання популярності інтернету перш за все обумовлено необхідністю онлайн навчання під час пандемії, кризою традиційних соціальних інститутів, а також тією довірою, яким він користується у молодого покоління. Процеси первинної соціалізації, освоєння норм і зразків поведінки, формування особистісних цінностей і самосвідомості, адаптаційних стратегій і моделей комунікації все частіше відбуваються в новій віртуальній реальності.

Разом з тим, більшість дослідників наполягають, що надмірне захоплення спілкуванням в Інтернеті спричиняє: 1) згортання «живих» соціальних контактів; 2) звуження інтересів, зокрема й пізнавальних (падіння авторитету книги, втрата інтересу до навчання тощо); 3) шкільну неуспішність, пропуски уроків; 4) непорозуміння з дорослими (батьками, вчителями); 5) формування неадекватних, викривлених моделей світу, хибних моральних уявлень і цінностей; 6) «особистісні» втрати (збіднення емоцій, егоїзм, дратівливість, ігнорування своїх обов'язків та інші небажані зміни характеру); 7) інтернет-залежність ; 8) порушення соціальної адаптації [1; 4; 5].

Віртуальні контакти небезпечні ще й тим, що за ними часто криються «сумнівні» знайомства з особами, які мають щодо дітей непристойні наміри з можливими небезпечними наслідками. Інтернет містить понад 45 тисяч форумів і чатів, якими практично безконтрольно «серфінгують» діти, і цим успішно користуються педофіли [5].

Такі психологічні особливості, як недостатня розвиненість саморегулятивних механізмів, слабкий вольовий і емоційний контроль, імпульсивність поведінки, роблять дітей найбільш вразливими для інформаційних і програмно-технічних загроз. Діти не можуть реально оцінювати рівень достовірності й безпеки інформації, що містить інтернет-простір. Веб-сайти агресивного спрямування становлять для них серйозну загрозу. Доступність інтернет-ресурсів для неповнолітніх диктує підвищені вимоги до якості, достовірності та безпеки інформації, що міститься в Мережі. Тому увага батьків до інтернет-безпеки дітей є дуже важливою [7].

Висновки. Отже, віртуальний світ не має просторових меж, йому доступний будь-який ступінь свободи соціальних рамок, анонімність, можливість програвання різних ролей, різних життів.

З іншого боку, наслідком необмеженого віртуального спілкування стає недостатність живого спілкування, порушення соціальної адаптації, а саме, неучасть у житті власної родини, невиконання повсякденних обов'язків, скорочення спілкування із друзями, обмеження соціальних контактів.

Діти, які не мають достатньо контактів в реальному світі, позбавлені здатності довіряти оточуючим, у них відсутня впевненість в завтрашньому дні, від якого вони не чекають нічого хорошого. Вміння спілкуватися з реальним світом і реальними людьми в ньому уможливлює тільки живе спілкування, його дрібні штрихи не можуть бути передані найточнішою машиною і якісним відтворенням, а без цього стає неможливим засвоєння індивідом соціальних норм, суспільних цінностей, традицій і звичаїв, тобто, здатність адаптуватися в соціумі.

Перспективними надалі можуть вважатись дослідження наступних актуальних проблем: гендерно-вікові аспекти адаптації дітей в умовах комп′ютерно-ігрової діяльності; вплив віртуальної реальності на формування адиктивної поведінки дітей; удосконалення діяльності психологічної служби в освіті щодо попередження та корекції проблем залежності дітей від віртуальної реальності.

Література

1. Бондаровська В. М. Психологічні аспекти використання комп’ютера. Небезпека нових інформаційних технологій та розвиток здібностей дітей за допомогою комп’ютера. *Психолог.* Київ, 2005. Вип. 25 (169). С.3– 62.
2. Быструшин С.К. Формирование адаптивных возможностей ребѐнка: Монография / Новосибирск : Изд-во НГПУ, 2001. 127 с.
3. Гірченко О. Л. Трансформація традиційної гри в комп’ютерну ігрову діяльність. *Актуальні проблеми психології. Т.8* : Психологічна теорія і технологія навчання / К. : Вид-во НПУ імені М.П.Драгоманова, 2009. Вип. 6. С. 51–60.
4. Демильханова А. М. Влияние виртуальной реальности на образ Я : на примере ролевых компьютерных игр : дисс. ... канд. психол. : 19.00.05 / Бишкек, 2009. 157 с.
5. Діти в інтернеті: як навчити безпеці у віртуальному світі: посібник для батьків / Київ : ТОВ “Видавничий будинок «Аванпост-Прим»”, 2010. 48 с.
6. Егоров А. Ю. Нехимические зависимости/ Санкт-Петербург, 2007. 190 с.

7. Керделлан К. Дети процессора: как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых / Екатеринбург : У-Фактория, 2006. 272 с.
8. Кириллова Н. Б. Медиасреда современной модернизации / М. : Академический Проект, 2005. 400 с.
9. Кондратенко Л. О. Психологічні особливості інтелектуальної діяльності дитини в кібер-просторі. *Актуальні проблеми психології. Т. 8* : Психологічна теорія і технологія навчання / К.: Вид-во НПУ імені М.П.Драгоманова, 2009. Вип. 6. С. 139–146.
10. С. Д. Максименко, М.-Л. А. Чепа, Н. М. Бугаева. Трансформационные механизмы нужды в зависимость: генетико-моделирующий метод прогнозирования аддикций в онтогенезе. Экспериментальная психология в России: традиции и перспективы. / М. : Ин-т психолог. РАН, 2010. С. 628–633.
11.Москаленко В.В. Соціальна психологія / К. : Центр навчальної літератури, 2007. 448 с.
12. Налчаджян А.А. Социально-психическая сила адаптации личности (формы, механизмы и стратегии) /Ереван, 1988. 264 с.
13. Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка /ред. перевода Вал. А. Лукова, Вл. А. Лукова/ М. : Педагогика – Пресс, 1999. 528 с.
14. Психологический словарь / под. ред. В. Зинченко, Б. Мещерякова, 2-е изд. М.: Процесс, 1996. 440 с.
15. Психологічний словник / Авт.-уклад. В.В.Синявський, О.П.Сергєєнкова/, за ред.. Н.А.Побірченко /К. : Науковий світ, 2007. 274 с.
16. Смульсон М. Л. Проєктування середовища дистанційного навчання / матеріали науково-практичної конференції «Нові технології навчання: психологічні проблеми» / Житомир : Вид-во ЖДУ ім.І.Франка, 2007. С. 39 – 56.