

ІНТЕРНЕТ-ОРІЄНТОВАНА ДІЯЛЬНІСТЬ: ВПЛИВ НА СОЦІАЛЬНУ МОТИВАЦІЮ

Пророк Наталія Василівна, м. Київ,

Orcid ID 0000-0002-9510-1108

Анотація. В статті проаналізовано наслідки разючої мотивації до діяльності в інтернеті й соціальних мережах і причини демотивованості сучасних дітей до учіння. Показано, що надмірне перебування у віртуальному просторі і переважне спілкування у соціальних мережах призводять до порушення системи соціальних стосунків, відриву від реального життя, до соціальної дезадаптації дитини, до гальмування розвитку пізнавальних і соціальних мотивів навчання, до небажання і невміння вчитися.

Annotation. The article analyzes the consequences of striking motivation to work on the Internet and social networks and the reasons for the demotivation of modern children to learn. It is shown that excessive being in cyberspace and predominant communication in social networks leads to a violation of the system of social relations, separation from real life, and, accordingly, to social maladaptation of the child, to inhibit the development of cognitive and social motives for learning, unwillingness and inability to learn.

Цифровий світ став невід'ємною частиною нашого повсякденного та професійного життя, а отже і могутнім фактором впливу на психіку людини, процеси навчання та виховання. Як і будь-яка технологія, інтернет може завдати значної шкоди, коли неправильно використовується, неправильно розуміється. Як показала практика та наукові дослідження, доступ до гігантських ресурсів інтернету, масиви нової інформації, комп'ютеризація, діджиталізація не тільки створюють нові можливості, а й загрожують сучасній людині тяжкими наслідками [12; 11; 5; 7 та ін.]. Новий виклик, перед яким, без перебільшення, постало сучасне людство – зменшити негативні наслідки, які

може заподіяти неправильне (зокрема, надмірне) використання інтернету в житті; продумано нейтралізувати негативний інформаційний і психологічний вплив інтернету. Важливо, щоб інтернет, як нова технологія, не тільки використовувався у корисний і конструктивний спосіб, а і сприяв всебічному й гармонійному розвитку людини.

Найочевидніший негативний наслідок цифровізації – для багатьох дітей віртуальний світ *стає більш привабливим*, ніж справжня реальність. Які це несе загрози для дитини (природне дозрівання організму якої ще не закінчено), яка стоїть тільки на початку свого становлення як особистості? Тому *основні завдання цієї статті* – проаналізувати наслідки разючої мотивації до діяльності в інтернеті й соціальних мережах і зрозуміти причини демотивованості сучасних дітей до учіння. Для відповідей на поставлені питання важливо розглянути ті *основні властивості інтернету*, які лежать в основі ефективності його впливу на людину. Перелічимо їх: забезпечення користувачів інтернету різними видами діяльності; задоволення потреб; інтенсивність впливу на людей; доступність, швидкість (час), зручність процесу пошуку та обміну інформацією; традиційна філософія інтернету; емоційність, розважальність, висока естетичність інформації; маніпулятивні прийоми та технології (які «защиті» майже в усіх інтернет-продуктах); особливості текстової інформації і текстової комунікації в кіберпросторі; анонімність [10; 6; 1; 3]. Розглянемо ці *властивості* більш детально.

1). *Інтернет створює широкі можливості для реалізації різних видів діяльності*. Ці можливості надають різноманітні сервіси інтернету та соціальних мереж. Так, перед людиною відкривається величезний вибір розваг: це і онлайн-перегляд відео, прослуховування аудіофайлів, різні чати та форуми, комп'ютерні ігри (які серед розваг викликають найбільший інтерес користувачів різного віку). Всесвітня мережа розкрила безмежні можливості для спілкування (хоча і віртуального) та різного роду комунікацій, для розширення загального кругозору і знаходження конкретної інформації.

2). *Задоволення потреб.* Віртуальний світ видається дітям значно комфортнішим і лояльнішим, оскільки в ньому вони досить швидко і легко можуть вдовольняти різноманітні актуальні потреби: у новій інформації, у пізнанні; у розвагах, іграх. Що й говорити про весь спектр соціальних потреб людини: у спілкуванні, соціальному визнанні і повазі, у любові й емоційній підтримці, приналежності до певної групи, міжособистісній взаємодії, потреби в успіхах (яких дуже потребують діти!). У віртуальному світі, у соціальних мережах ці важливі потреби вдовольняються значно легше, аніж у реальному світі. Отже, інтернет став дуже зручною *опосередковувальною* ланкою у задоволенні потреб.

3). *Інтенсивність впливу на людей.* В сучасному віртуальному й медійному просторі інтенсивність впливу на людей стрімко посилюється: зростає кількість інформації і якість її донесення через цифрові технології.

4). *Доступність, швидкість, зручність процесу пошуку та обміну інформацією.* Це основні техніко-економічні чинники розповсюдження інтернету: доступність сучасних технічних пристроїв (смартфонів, планшетів, портативних камер тощо) практично кожному; охоплення – інтернет у всіх куточках світу; зручність і швидкість сервісів інтернету. І все це постійно вдосконалюється. Так, процес пошуку та обміну інформацією пришвидшується і стає більш зручним; знімається багато труднощів, пов'язаних з отриманням, зберіганням і виробництвом інформації. Блискавичність, яку пропонує онлайн-світ, неможливо досягнути у реальному світі.

5). *Традиційна філософія інтернету:* рівність (чи ілюзія рівності); велика свобода вибору моделей поведінки; мінімізація впливу таких чинників, як влада, авторитет, статус, гроші, вік, підкорення і покарання.

6). *Емоційність, розважальність, висока естетичність* інформації та інших продуктів сучасних медіа і цифрового світу. Емоційно насичений, яскраво поданий матеріал підвищує достовірність і переконливість, створює привабливий світ, у якому легше, ніж у реальному світі, розвиваються приємні емоційні стани. Тут можна швидко отримати легкі відповіді на всі питання;

можна завжди побувати на святі, карнавалі, зустріти чудо, пережити сильні емоції, радощі, захоплення.

7). *Маніпулятивні прийоми та технології*. Не забуваймо, що в кіберпросторі розробляються і широко використовується (зокрема і в контексті гібридної війни) величезна кількість маніпулятивних прийомів та технологій, спрямованих на маніпуляції свідомістю і несвідомим. Вони наявні майже в усіх інтернет-продуктах. Так, технології біг-дата надають широкі можливості для збирання та оброблення інформації по кожній людині і маніпуляцій із цією інформацією із певними цілями (можуть віртуозно «грати» на потребах окремої людини, максимально підлаштовуючись під них). А об'єкти маніпуляцій – ми і наші діти. Основний канал впливу – на несвідоме людини через матеріал, який викликає сильні емоції і почуття [12; 3; 8].

8). *Особливості текстової інформації і текстової комунікації* в кіберпросторі (зокрема, гіпертекстова подача інформації). Кіберпростір – це простір коротких, цікавих, простих, зрозумілих текстів. Інформацію надають дітям у *дружньому* (для їхнього інтелектуального рівня, способу життя, смаків і світосприйняття) форматі й інтерфейсі; зрозумілою для них мовою [6; 3; 7]. Форма і спосіб організації знання в інтернеті – гіпертекст, який охоплює саме знання (текст), комп'ютер і програмне забезпечення та спосіб комунікації. У гіпертексті інформація структурується з опорою на формальну схожість знаків, а не на розгортанні смислів.

9). *Анонімність*. Онлайн-світ пропонує такий рівень анонімності, який є недосяжним для сучасного реального світу. Оскільки мінімізується вплив таких чинників, як влада, авторитет, статус, гроші, вік, зовнішній вигляд, ознаки хвороб, неприємні звички, невміння спілкуватися тощо, ризики соціального відторгнення зводяться до мінімуму.

Зрозуміло, що перелічені (і не тільки) властивості інтернету суттєво впливають на психіку людини. Як саме? Відповідь на це питання передбачає порівняння показників психічного розвитку «цифрових дітей» і тих, хто ще не знав інтернету. А основний фактор, який відрізняє умови розвитку сучасних

дітей від попередників (і який може бути найголовнішою причиною виявлених відмінностей) – поява в їхньому житті комп'ютерного віртуального світу. Але сучасні діти *одночасно живуть у двох світах* – у реальному й віртуальному. І ці світи, кожний по-своєму, впливають на психічний і фізичний розвиток людини, на всі психічні процеси людини, на її діяльність, на становлення особистості й індивідуальності. І якщо вплив зовнішніх чинників реального світу на різні сторони психіки достатньо непогано вивчено, то вплив чинників інтернету на психологічні характеристики дитини залишається недостатньо дослідженим. Але вже достатньо наукових робіт, у яких експериментально доведено значний негативний вплив інформаційного середовища, зокрема, на когнітивний, соціальний, емоційний розвиток дітей [12; 9; 4; 6; 5 та ін.]. Виявлено, наприклад, такі *негативні наслідки* цього впливу: зміни у когнітивному розвитку дітей, які безпосередньо впливають на їх навчальні здатності (погіршення пам'яті, уваги, логічного мислення); показано, що діти, які багато часу проводять за комп'ютерними іграми, у процесі систематичного учіння тяжіють до пасивного споживання інформації (а не здобування знань); з'ясовано, що частина труднощів учнів зі сприйманням і аналізом текстів пов'язані із звичкою працювати з гіпертекстом; встановлено, що у дітей, які багато часу проводять у цифровому світі, сповільнюється розвиток децентрації (що породжує їх надмірний егоцентризм), навчальної самостійності, процесу вибудовування життєвих пріоритетів, уявлень про Я-образ тощо [9; 7; 1]. Водночас виявлено, що в інтернет-просторі формуються ті здатності, які потрібні для успішного існування у віртуальній реальності цього простору (зокрема, багатозадачність, NET-мислення, серфінг, слімінг та ін.) [12; 4; 1; 5 та ін.].

Можна припустити, що психологічні особливості дитини багато в чому будуть залежати від того, якій реальності дитина віддає перевагу. Цілком логічно визначати цей вибір і «міряти» тяжкість негативних наслідків часом: чим більше часу дитина проводить у тій чи іншій реальності, тим більший вплив на неї здійснюють чинники цієї реальності. Але, як, влучно висловила

К. Янг, ступінь віртуальної адикції визначається не стільки кількістю проведеного в інтернеті часу, скільки сумою втрат у реальному житті [цит. за 6, с. 43]. Отже, суттєва загроза, яку несе вибір більш привабливого (для дитини) віртуального світу – це надмірне перебування в ньому і, відповідно, суттєве зменшення діяльності дитини в реальному просторі. Це, на наш погляд, найнеприємніший негативний наслідок діджиталізації. У дітей не вистачає часу на участь у житті своєї сім'ї, на «живе» спілкування, на читання книг, на соціальне життя і соціальні контакти, на спільні справи з друзями, на заняття спортом, хобі та повноцінний відпочинок; у них різко звужується практика пізнання навколишнього світу. Реальне життя збіднюється. А щодо інтернету, то вимушені розчарувати багатьох: за даними наукових досліджень, він використовується більшістю дітей переважно для ігор, розваг, емоційної підтримки, для спілкування в соцмережах (із людьми зі схожими інтересами) тощо, а зовсім не для пошуку пізнавальної інформації, виконання якихось шкільних завдань [12; 6; 10]. Комп'ютерні ігри, розваги перемагають у конкурентній боротьбі із учінням, працею, інтелектуальною діяльністю.

Нагадаємо: розвиток психіки, формування особистості переважно відбуваються в процесі певної активності людини, в її діяльності. Особистість і діяльність (у яку вона включена) перебувають в динамічних стосунках постійного «узгодження». І поступово у людини розвиваються ті здатності, які потрібні для успішного здійснення цієї діяльності і комфортного існування, у нашому випадку – в обраній реальності. Тому діти, які довгий час проводять у віртуальній реальності, у соціальних мережах через деякий час вже не тільки відмовляються від будь-якої активності поза інтернет-простором (адже навколишній світ вже їх не цікавить), а й мало що вміють робити: навичок і вмінь, необхідних для реального життя, їм не вистачає.

Більш детально зупинимось на такому чиннику інформаційного суспільства, як соціальні мережі, які суттєво видозмінюють пізнавальну і особливо соціальну мотивацію учіння сучасних школярів. Але перш ніж перейти до соціальних мотивів, підкреслимо, що соціальна детермінація

притаманна всяким формам активності людини в онтогенезі. Тобто взаємовідносини дитини із навколишнім світом опосередковані світом дорослих. Соціальні мотиви є, зокрема, і виразом емоційної прив'язаності дитини до дорослих, почуттів любові, обов'язку, відповідальності. Соціальні мотиви і особистісні цінності пов'язують людину із соціальною реальністю. Більш того, саме ціннісна (чи, як звучить у різних авторів, ціннісно-сміслова, мотиваційно-ціннісна) сфера особистості має провідну роль у становленні особистості і опосередковує вплив як зовнішніх, так і внутрішніх (наприклад, різних індивідуально-психологічних властивостей) чинників у ході онтогенезу.

Зрозуміти ступінь впливу соціальних мереж (як засобу спілкування) на соціальні мотиви неможливо без розгляду такої функції інтернет-комунікації, як функція *світоутворення* [5; 2; 8]. У віртуальному світі утверджується ігровий і карнавальний характер спілкування, соціальні ритуали, окрема міфологія, сленг, допускається множинна ідентичність тощо. Це яскравий, вражаючий, емоційний, привабливий світ, із якого не хочеться виходити. Тут швидше і легше (ніж у реальному світі), без особливих зусиль задовольняються актуальні потреби (у спілкуванні й обміні думками, підтримці, любові, потреби в розвагах, відволіканні від повсякденних справ і буденності навколишнього життя тощо). Тут збирається референтна група, формуються соціальні орієнтири (правила та зразки поведінки, ідеальні образи), мобілізується і спрямовується соціальна активність людей. Обмеженість сприймання (зокрема, і соціальної дійсності) віртуальними рамками створює умови для того, аби діти бачили те, що хочуть бачити (вони перебувають у фантазіях, мріях, ілюзіях). Адже у віртуальному світі розмиваються межі між фактом і вимислом, між об'єктивною реальністю і суб'єктивною думкою, між правдою і брехнею. Цей світ привчає до поверхового й безвідповідального ставлення до життя і власних вчинків. Забираючи безліч часу і мінімізуючи реальні живі контакти, не сприяє повноцінній соціалізації дитини і формуванню загальнолюдських і гуманістичних переконань, традицій, цінностей (в тому числі, і цінностей освіти). А вони, нагадаємо, пов'язують особистість із соціумом [2; 6; 12].

Натомість у віртуальній реальності створюються викривлені моделі світу, в яких немає місця навчання, праці, виконанню обов'язків; існують інші, ніж у реальному житті, правила; відсутня необхідність дотримуватися єдиних для всіх норм і законів; формуються хибні моральні уявлення та інші, ніж у реальному світі, цінності (наприклад, толерантність до аморальної поведінки; до брехні; до байдужості й егоїстичності). Все це розвивається, зокрема, і через невміння критично мислити, розрізняти добро і зло. Тому у віртуальній реальності відбувається неконструктивна проблематизація світу; формуються неадекватна самооцінка, егоїстична позиція; ірраціональні переконання, специфічні настановлення, неефективні для реального життя стратегії поведінки [11; 7; 5; 1].

Як показав аналіз психологічної літератури і наші дослідження, під впливом сучасних цифрових технологій у дітей (починаючи зі старшого дошкільного віку) поступово формується система *мотиваційно-сміслових настановлень*, яка здійснює селекцію мотивів і підтримує організацію особистості і діяльності: настановлення на інформацію у цікавій яскравій формі (на розважальність); на швидке (тут і зараз) вдоволення потреби з малими затратами зусиль; настановлення на те, що у віртуальному світі комфортніше, цікавіше, ніж у реальному; на вдоволення потреб (як пізнавальних, так і соціальних) у інтернет-просторі; на уникання труднощів, на пасивні способи захисту при зустрічі з ними; настановлення на неприйняття на себе відповідальності за свою діяльність, поведінку, вчинки; на неприйняття авторитетів.

Ці настановлення (частіше несвідомі) є проявом високої суб'єктивної значущості віртуальної реальності й діяльності в ній і означають (як і всякі настановлення) готовність до певної діяльності; у них відображується емоційне відношення до віртуальної реальності. У формуванні цих настановлень важливим є діяльнісний вимір: дитина не включається у різні форми взаємодії із реальним світом людей і речей. Тобто вона не проходить шлях, необхідний для усвідомлення наявності стабільного навколишнього предметного світу і

«вписування» себе в цей світ, у той час як перебування у цифровому світі (коли дитина поступово, непомітно «вбирає» впливи інформаційного суспільства) призводить до формування системи названих настановлень і певних новоутворень. І в підлітковому віці у значної частини дітей наслідки «роботи» цієї системи мотиваційно-сміслових настановлень проявляються чітко і загрозливо: вона впливає на всю психіку і, зокрема, на пізнавальні й соціальні мотиви. Так, наслідком несвідомої селекції мотивів є закріплення внутрішніх мотивів – «роблю те - що хочу, те - що мені цікаво». Все, що відповідає їм – приймається, засвоюється, закріплюється. Мотиви, які не відповідають вже сформованим мотиваційно-смісловим настановленням, відкидаються.

Отже, реалізація соціальних потреб у віртуальному середовищі, послаблення емоційних зв'язків із близькими, відсутність авторитетів, віртуальні моделі світу, мотиваційно-сміслові настановлення – все це позначається на мотивації. Зокрема, суттєво змінюються соціальні мотиви, які відображують значущість соціуму для дитини. Важливість однокласників, близьких людей, педагогів знижується; референтними стають групи із віртуального середовища. Відбувається *зменшення впливу реального соціуму* (із його правилами, нормами, традиціями) на дитину; вона втрачає інтерес до того, що відбувається в соціальному оточенні; як ми вже казали, послаблюються емоційні зв'язки із близькими. Поступово у дітей формуються такі властивості особистості, як байдужість (і до подій у суспільстві, і до найближчого оточення), відстороненість (закритість, відгородженість, відчуження) від батьків, дорослих; неприйняття авторитету (чи упередженість щодо нього); безвідповідальність, знижений рівень суб'єктивного контролю (стосовно до своїх досягнень, а також у сфері спілкування). Зауважимо, що ці *психологічні новоутворення* (властивості особистості), які формуються стихійно і поступово, визначають ставлення людини до суспільства і поведінку в ньому (у підлітків це дуже помітно). Як відомо, така поведінка (відчуження від старших, від соціуму) та ігнорування правил і норм є свідченням відходу від реальності і, зокрема, може призвести до саморуйнівної поведінки [6; 1; 12; 7; 3].

Перелічені властивості особистості серйозно впливають, зокрема, і на мотиви до учіння. Так, у багатьох дітей ми фіксуємо значне зменшення орієнтації на соціально схвалювану поведінку. Тобто для цих дітей знижується значущість соціальних правил, норм реального соціуму, в якому вони знаходяться; спостерігається вибіркоче відторгнення певних цінностей, правил, норм. Натомість більш важливими для них стають правила віртуального світу, комп'ютерних ігор та особисто вигідні вимоги реального світу (наприклад, права без обов'язків).

Висновки. Отже, інтернет-орієнтована діяльність (ігрова, пошукова діяльності, спілкування в соціальних мережах, розваги та ін.) все більше визначає смислове бачення і сприйняття як об'єктивної, так і віртуальної реальності, межі бачення світу і самих себе. Надмірне перебування у віртуальному просторі і переважне спілкування у соціальних мережах призводять до порушення системи соціальних стосунків, відриву від реального життя, і, відповідно, до соціальної дезадаптації дитини, зокрема, і до гальмування розвитку пізнавальних і соціальних мотивів навчання, до небажання і невміння вчитися. Домінування інтернет-зорієнтованих діяльностей означає і домінування відповідних мотивів (ігрових, розважальних та ін.), у той час як мотивація до інших видів діяльності (учіння, творчості, праці, інтелектуальної діяльності та ін.) чи відсутня, чи слабка (адже у боротьбі мотивів більш слабкі витісняються, гальмуються). У результаті формується незріла, інфантильна особистість, яка байдужа до соціуму, не поважає оточення; не бажає вникати у суть проблем, не цікавиться реальним світом; із неконструктивними (для реального світу) стратегіями поведінки, які можуть спрацьовувати тільки у віртуальному просторі; з неадекватною самооцінкою; яка не вміє ставити цілі й завдання.

Список літератури

1. Асмолов А.Г., Цветкова Н.А., Цветков А. В. Психологическая модель Интернет-зависимости личности. *Мир психологии : научно-методический журнал.* 2004. №1. С. 179–193.

1. Жичкина А. Е. Социально-психологические аспекты общения в Интернете. М., 2003. URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/refinf>.
2. Зеленін В. В. По той бік правди: нейролінгвістичне програмування як зброя інформаційно-пропагандистської війни : навчальний посібник. Том перший. НЛП ХХ століття. 2-ге вид., випр. та доп. Київ : Люта справа, 2015. 384 с.
3. Кондратенко Л. О. До визначення реальності молодшими підлітками – завсідниками соціальних мереж. *Віртуальний освітній простір: психологічні проблеми* : тези VII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, присвяченої 90-річчю з дня народження Ю. І. Машбиця. URL: http://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2019/Kondratenko_Larysa_2019.pdf
4. Кузнецова Ю. М., Чудова Н. В. Психология жителей интернета. Изд. 2-е., испр. М. : Изд-во ЛКИ, 2011. 224 с.
5. Немеш О. М. Практична психологія віртуальної реальності : монографія. К. : Видавничий Дім «Слово», 2015. 320 с.
6. Польшаева Д. Новые затворники: почему молодые люди выбирают жизнь в четырёх стенах. URL: <https://www.the-village.ru/village/city/ustory/226427-hikki>
7. Пророк Н. В. Технології ефективної маніпуляції свідомістю. *Актуальні проблеми психології: Психофізіологія. Медична психологія. Генетична психологія* / за ред. С. Д. Максименка. К. : ІВЦ Держкомстату України, 2006. Т. V. Вип. 5. С. 194–202.
8. Психологічна діагностика особливостей когнітивного розвитку молодших школярів в умовах інформаційного суспільства : [монографія] / С. А. Гончаренко, А. Й. Ваврик, Є. П. Верещак [та ін.]; за ред. С. А. Гончаренко, Л. О. Кондратенко. К.-Кіровоград : Імекс-ЛТД, 2014. 228 с.
9. Солдатова Г. У., Рассказова Е. И. Роль родителей в повышении безопасности ребенка в Интернете. *Вопросы психологии*. 2013. № 2. С. 3–15.

10. Терешкун О., Ілюшкін О. Соціальні мережі у сучасному суспільстві: психологічний аналіз. *Соціальна психологія* : український науковий журнал. 2011. № 5. С. 86–95.

11. Шпитцер М. Антимозг: цифровые технологии и мозг. Москва : АСТ, 2014. 288 с.