

РАЗДЕЛ 4. СОВРЕМЕННАЯ ИНФОРМАЦИОННАЯ СРЕДА: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

ГЛАВА 1. СОВРЕМЕННАЯ ИНФОРМАЦИОННАЯ СРЕДА И ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ БЛАГОПОЛУЧИЕ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ: ПРОБЛЕМНЫЙ АНАЛИЗ

В последние 20-25 лет, в связи с активным развитием и внедрением в жизнь информационных и цифровых технологий, учёных разных научных направлений привлекает вопрос воздействия информационной революции на все сферы жизни и деятельности современного человека. А потому эта проблема носит междисциплинарный характер.

Изменения, которые происходят во всех сферах жизнедеятельности человека, в большей степени сказываются на системе социальных связей. Прежняя социальная коммуникация трансформируется в сетевую форму взаимодействия. Современная ситуация, вызванная перестройкой из-за новой коронавирусной инфекцией COVID-19, ускорила процесс внедрения новых информационных технологий в области дистанционного обучения и дистанционной формы осуществления профессиональной деятельности. Этим объясняется большое количество конференций от регионального до международного уровней, посвящённых влиянию цифровых технологий на жизнедеятельность разных поколений, на развитие личности, профессиональную деятельность и т.д.

Цифровая среда и современное информационное пространство существенно изменила мир детей и подростков. Изменения, обусловленные внедрением новых технологий, и анализ существующих исследований очень подробно представлены были на международной научно-практической конференции «Герценовские чтения: психологические исследования в образовании. 2019-2020 г.г.», а также на международном форуме «Ребёнок в цифровом мире-2021» и мн.др. Учёные изучают влияние современных гаджетов, компьютерных игр, сети Интернет, социальных сетей-сообществ на психику ребёнка с точки зрения социальных, культурологических, психологических, педагогических проблем, которые возникают в результате этого воздействия. И здесь также ставится актуальным вопрос психологического благополучия подрастающего поколения.

К вопросу психологического благополучия интерес не снижается уже на протяжении многих лет и до сих пор нет единого взгляда на понятие и содержание этого феномена, которое определяется и как переживание субъектом удовлетворённости собой и окружающим его миром, и как ощущение счастья, и как позитивное эмоциональное состояние.

Кардинальные изменения, которые происходят в окружающем мире субъекта под активным внедрением цифровых технологий во все сферы жизни общества, не могут не сказаться на психологическом благополучии субъекта, а также изменить отношение к определению феномена «психическое благополучие».

Так в своих работах многие учёные выделяют следующие направления психологических исследований, которые позволяют показать влияние современных информационно-коммуникативных технологий на психику и деятельность человека.

Ю.П.Зинченко, Л.А.Шайгерова, Р.С.Шилко, обобщив результаты исследований, выделили несколько широких направлений исследований, таких как:

- «трансформация функционирования человека, личности и идентичности посредством взаимодействия с электронными средствами массовой информации;
- порождение в электронных сетях новых групп и сообществ и сдвиг представлений об общественном и личном, локальном и удалённом;
- возникновение новых, связанных с интернетом патологий, таких как интернет-зависимость, вовлечение в групповые суициды, кибербуллинг, нарушения деятельности нервной системы;
- использование интернета в области охраны психического здоровья (проведение консультаций, мероприятий по укреплению психического здоровья) [118].

На современном этапе невозможно проводить изучение психического развития детей и подростков без учёта воздействия современных информационно-коммуникативных технологий.

Как отмечают зарубежные учёные в отношении этих проблем, общество можно разделить на два лагеря: лагерь-оптимистов и лагерь-пессимистов.

С позитивной стороны, компьютерные технологии, виртуальные сообщества рассматриваются как «вершина технологического прогресса», которые максимально-эффективно и результативно сказываются на процессе развития общества.

С другой стороны, пессимистично выглядят результаты процесса «дегуманизации общества». Происходят серьёзные изменения в системе основополагающих ценностей. Грановская Рада Михайловна, в предисловии к книге «Человек и новые информационные технологии: завтра начинается сегодня» отмечает, что исследования подтверждают также и усиление таких отрицательных явлений, как «разобщённость, эгоцентризм, равнодушие». Интернет выступает условием для «бегства от реальности и активизации извращённых фантазий» [313]

Войскунский А.Е. подчёркивает своеобразность развития в цифровом обществе: «наряду с привычными даже для представителей предшествующих поколений актами перцепции, общения, контактов с предметным миром имеют место и даже зачастую предпочитают опосредствующие психологические механизмы, специфичные для цифрового общества. Информация как основа последующих знаний, образы других людей и произвольно варьируемые автообразы стали «экранном» продуктом. Неудивительно, что сетевые отношения, сетевая активность, сетевое обучение живо интересует всех – и участников, и неучастников» [72].

Войскунский А.Е. также приводит доводы в отношении изменений в познавательной и эмоциональной сферах индивида, а также мотивационной структуре личности [21].

В представленных результатах проведённого эмпирического исследования на международном форуме «Ребёнок в цифровом мире» (1-2 июня 2021 года) в отношении рисков цифровой среды для развития мозга и психики ребёнка Киселев С. обозначил такие проблемы как:

- 1) формирование цифровой зависимости,
- 2) искажения в созревании мозга,
- 3) дефицит «социального мозга».

На современном этапе среди специалистов активно используется термин «цифровая зависимость» (digital addiction).

Результаты изучения в отношении рисков цифровой среды, представленных группой учёных Уральского государственного университета им. Б.Н. Ельцина, указывают на то, что формирование цифровой зависимости на ранних этапах возрастного развития (включая дошкольный, младший школьный и подростковый) может стать риском для развития других зависимостей (алкогольная, наркотическая и т.д.) (по результатам исследований, представленных на Международном форуме «Ребёнок в цифровом мире» 2021 г.).

Но помимо этих проблем, также стоит отметить воздействие цифровых технологий на индивидуально-психологические и личностные особенности индивида, их воздействие на характер взаимоотношений между родителями и детьми.

Проблема влияния цифровых технологий на психологию детей и подростков до сих пор является неоднозначной. Исследования, направленные на изучение индивидуально-психологических и личностных особенностей детей и подростков, увлекающихся компьютерными программами/играми, приводят разные и подчас противоречивые результаты.

С одной стороны, компьютерные игры могут оказывать развивающее воздействие на различные свойства внимания, мышление, а также

благоприятным образом сказываться на процесс быстрого принятия решения [406];

С другой стороны, отрицательное влияние компьютерных игр проявляется в формировании зависимости, отстранении от общественной жизни [219], снижении способности к сопереживанию и коммуникативных навыков, дефиците словарного запаса. Также было зафиксировано «снижение порога чувствительности к убийству», повышение агрессивности, [407] уход в депрессию и формирование чувства одиночества [98].

В наших исследованиях уже было показано негативное воздействие компьютера на физическое и психическое здоровье, формирование «синдрома компьютерного стресса» [26]

Можно также встретить исследования, в которых учёные не обнаружили влияния компьютерных игр на психические процессы, состояния и свойства личности. [320].

В исследовании Фомичевой Ю.В., Шмелева А.Г., Бурмистрова И.В. (на более взрослой категории) были обнаружены высокие показатели мотивации достижения и мотивации саморазвития, самооценки в группе часто играющих в компьютерные игры по сравнению с группой неиграющих пользователей. Изучения Я-образа испытуемых показало, что опытные компьютерные игроки отличаются от неопытных более дифференцированным представлением о себе [297].

Среди проблем, которые демонстрируются родителями детей и подростков, выступает увлечённость компьютерными играми, гаджетами, социальными сетями, в том числе наиболее популярной в последнее время TikTok (сервис, созданный для просмотра коротких видео).

Исследования, проводимые нами с 2009 по 2015 года, позволили выявить причины привлекательности компьютерными играми и Интернетом у детей и подростков. Так, наиболее распространёнными являются:

- заполнить свободное время/ «убить время» - 54%
- привлекательность «Game-play» - 43%
- уход от реальности, проблем – 31%
- привлекает общение в сети и во время игры – 20% и т.д. [26]

Объяснение причин популярности компьютерных игр и социальных сетей в подростковом возрасте представляется в психоаналитических концепциях с точки зрения инфантилизации молодого поколения. Увлечение подростками компьютерными играми и сети-Интернет может рассматриваться через «своеобразную задержку психического развития, в качестве причин которой выступает длительная социализация и профессионализация личности» [97]. Незрелость подростка, возникающие проблемы в процессе формирования «чувства взрослости», ощущение бессилия в преодолении «детскости» ведёт его в игровой мир, в мир,

удобный и «безопасный» для удовлетворения и реализации своих потребностей.

Но в этом отношении возникает следующая проблема, которая обуславливается «избеганием настоящей, реальной жизни» — это формирование когнитивной установки беспомощности перед реальностью. [320].

Длительное пребывание у компьютера могут вызывать негативные проявления как с физической, физиологической, так и с психической стороны.

В качестве недомоганий выделяют: повышенное утомление, головные боли, головокружение и т.д.

С психической можно выделить следующие: нарушения в общении, наличие дефицита в распознавании эмоций, различные психосоматические заболевания. Теория социального научения демонстрирует риски от длительного пребывания и использование компьютерных технологий в мире ребёнка. Дети и подростки, попадая в компьютерную среду, теряют ощущение реальности окружающего мира.

Отрицательное влияние компьютерных игр и длительное пребывание в социальных сетях сказывается на когнитивном, эмоциональном, личностном и социальном развитии.

Выделяют несколько аспектов в особенностях психического развития индивидов:

- риск развития синдрома дефицита внимания и гиперактивности;
- нарушения в развитии когнитивных функций;
- нарушения моторных функций;
- кибербуллинг (cyberbullying);
- эмоциональные нарушения;
- нарушения в коммуникации;
- формирование компьютерной игровой зависимости.

Эти трудности в развитии проявляются в особенностях функционирования мозга. На современном этапе эта проблема получила название «искажения в созревании мозга». Уход ребёнка из реального мира в виртуальный создаёт предпосылки для формирования так называемого «виртуального мозга».

Активное развитие и продвижение новых цифровых технологий, как показано в исследованиях Киселева С., могут быть одной из причин увеличения количества детей с расстройствами аутистического спектра. Психическое расстройство аутистического спектра характеризуется тем, что наблюдаются нарушения социального взаимодействия (симптоматика обнаруживается в раннем детстве). Опосредованное общение, общение в виртуальной среде могут ещё больше детерминировать сложности в

коммуникации, тем самым обнаруживается «дефицит социального мозга» или искажённое формирование «социального мозга».

И здесь возникает закономерный вопрос, почему учёные пристальное внимание уделяют проблеме воздействия компьютерных и информационных технологий особенно на психику ребёнка.

Именно детский и подростковый возраст выступает сензитивным для различного рода влияний. С позиции деятельностного подхода источником развития личности ребёнка выступает деятельность и социальная среда. Л.С.Выготский в своей концепции ввёл понятие «социальная ситуация развития». Именно она обеспечивает условия взаимодействия ребёнка со своим окружением и определяет направление развития для появления новообразований.

Д.Б.Эльконин подчёркивается роль активного взаимодействия ребёнка с предметным миром (миром вещей) и миром людей. Такое взаимодействие положительно сказывается на психоэмоциональном развитии, благополучии ребёнка, происходит развитие адаптивной психики и поведения. Увлечение ребёнка гаджетами (при использовании, например, развивающих программ) не отодвигает его от активного взаимодействия с миром вещей, наблюдается изменение характера протекания деятельности. Заметная трансформация происходит во взаимодействии ребёнка с миром людей – через опосредованное общение, что лишает ребёнка истинных и конкретных переживаний от непосредственного общения. На сегодняшний день гаджеты выступают своего рода ниточкой, которая позволяет осуществлять общение (поделиться новым видео, посмотреть и обсудить юмористический мем, но очень мало интересных тем для обсуждений взрослых с детьми, т.к. родители стали также подвержены влиянию информационных технологий, и любой вопрос может быть перенаправлен взрослым в сеть-Интернет – «можно самому посмотреть»).

Общение ребёнка со взрослым на разных этапах его развития является важным фактором. Опираясь на учение Лисиной М.И., огромная роль отдаётся совместным действиям ребёнка со взрослым. Благодаря взаимодействию удовлетворяются важные для ребёнка потребности: в уважении, доброжелательном отношении, в познании, в сопереживании и взаимопомощи. Именно в дошкольном периоде осуществляется становление системы мотивов, что будет определяющим в формировании произвольности поведения и появления внутреннего единства личности. «Дефицит общения» ребёнка со взрослым негативно сказывается на характере межличностных отношений, дистанцировании между родителями и ребёнком. Таким образом, происходят нарушения в коммуникации, что приводит к непониманию, ссорам и конфликтам, а это в свою очередь, сказывается на психологическом благополучии детей и подростков.

В этом отношении тогда вступает в антагонизм теория культурно-исторического происхождения высших психических функций Л.С.Выготского. Согласно концепции Л.С. Выготского в подростковом возрасте воображение – есть самостоятельная внутренняя деятельность субъекта. Воображение и игра выступают в очень тесном взаимоотношении. Воображение — это своего рода преемник детской игры (реальной). Но воображение является внутренней деятельностью, а потому оно реализуется на грани реальных и виртуальных предметов. И даже в фантазийном мире детей и подростков, всё воображаемое опосредуется знаками общечеловеческой культуры [237, С. 173-180]. Экранная действительность или виртуальная содержит в себе также знаковую систему. А это, с точки зрения культурно-исторической концепции, является основным положением – опосредствование психики все новыми знаковыми системами. Влияние новой знаковой системы может и положительно сказываться на развитии психики, т.к. цифровые технологии представляют собой перестройку, переструктурирование памяти, мыслительных процессов, эмоционально-волевых процессов, в целенаправленной и т.д. [72, С.8-11].

Двойственным с точки зрения воздействия компьютерных игр может выступать имитация жизненных ситуаций. С одной стороны – такое проигрывание положительно сказывается на формировании когнитивных схем, которые закрепляются в игровой деятельности, а далее происходит перенос этих схем в реальную жизнь. У ребёнка и подростка в процессе проигрывания создаётся благоприятная ситуация (безопасная, адекватная) для отреагирования эмоций, чувств, переживаний (самотерапия). Ребёнок и подросток обучается правильным формам выражения агрессии, гнева и отрицательных проявлений. Использование компьютерных игр развивающей направленности способствует развитию познавательных психических процессов.

С другой стороны – возникает вопрос направленности/знака этих когнитивных схем, что отрабатывает ребёнок или подросток (положительный или отрицательный, социальное поведение или асоциальное) [123, С. 368—374]. Так исследования Батеновой Ю.В., Сафоновой А.К. [28]. указывают на механизмы, которые используют современные информационно-коммуникативные технологии, и, например, средства массовой информации. Демонстрация агрессивных актов и форм поведения может формировать у ребёнка снижение чувствительности к насилию. Также длительный просмотр различных видеорядов, мемов/картинок развивает «клиповое мышление». Ребёнок, подросток теряют способность размышлять, осмысливать увиденное. Такой подход не развивает критическое мышление ребёнка, тем самым лишая его способности быть самостоятельным, ответственным, гибким в принятии решений и т.д. Выход в реальный мир с отработанными когнитивными схемами в виртуальной реальности богат трагическими примерами.

Ермолаева С.А. [103, С.108-112] показывает роль цифровых технологий в жизни современного общества, которая заключается в формировании нового поколения - «цифрового поколения людей».

Учитывая изменения сфер общества с включением в них цифровых технологий, жизнь человека уже не может рассматриваться вне сети Интернет. Бесспорно, Интернет стал одним из ведущих источников получения информации – быстрый и лёгкий доступ, а также он выступает для подростков основным способом коммуникации (расширение круга общения). Постоянное пребывание подростка в информационном цифровом поле позволяет повышать грамотность в освоении компьютерных технологий. Но наряду с «плюсами» новейших технологий, возникают проблемы, которые проявляются в области воспитания, формирования ценностей и ценностных ориентаций. Неокрепшая психика подростка может подвергаться психологическим воздействиям/манипуляциям негативного (асоциального) характера.

Проблема разрушительного воздействия социальных сетей известна на протяжении нескольких лет. Подростки в социальной сети подвергались негативному воздействию социальных групп, например таких, как «синий кит», которые склоняли детей и подростков к самоубийству. Сложности, которые возникают из-за длительного пребывания подростков в глобальной сети Интернет (потеря ощущения времени – ещё одна трудность, обусловленная цифровыми технологиями), могут носить опасный, угрожающий характер развития как для самой личности, так и для общества: разжигание межнациональных конфликтов, действия экстремистского характера, формирование антисоциального поведения. Используемые медиатехнологии с учётом психологических механизмов воздействия на психику детей и подростков влияют на формирование их личности, и могут стать необратимыми в силу неграмотного подхода или невнимательного отношения к потребностям и проблемам подрастающего поколения.

Существенная трансформация происходит и в сфере образования, и, в связи с этим, также возникают проблемы и вопросы. Ещё 7-10 лет назад образование в России было на этапе становления и вхождения в мировое информационно-образовательное пространство, то на данном этапе произошло быстрое внедрение образовательных технических устройств и цифровых программ в сферу образования: использование видео на уроках, презентаций, интернет-олимпиад, интернет-ресурсов «Цифровая школа» и т.д.

Переход на дистанционную форму обучения ускорил процесс внедрения цифровых технологий в процесс обучения, тем самым выявив проблемы, с одной стороны, неготовности образовательных учреждений к реализации новейших технологий, с другой стороны, - отрицательного влияния этих технологий на психическое здоровье и благополучие школьников.

Стоит также отметить, что использование современными детьми цифровых устройств/компьютеров осуществляются ими в другом значении, и это напрямую связано с психологическим благополучием. Исследователи указывают на «приятное времяпровождение», «источник радости и счастья». А вот использование технических устройств в образовательных целях не является для молодого поколения привлекательным. Наоборот, это может вызывать негативные реакции и нежелание заниматься, выполнять конкретные задания.

Были отмечены и положительные стороны дистанционного обучения (управление своим временем, самостоятельная организация собственного пространства и т.д.) Эти достоинства, бесспорно, относятся к личностям с хорошей внутренней самоорганизацией и более сформированным. А в период младшего школьного, как известно, только начинает происходить активное формирование мотивации к школьному обучению, самоорганизации индивида. Соответственно, использование цифровых устройств без вреда для индивидуально-психологического и личностного развития школьника в отсутствие контроля со стороны взрослых, может также быть одной из проблем внедрения компьютерных технологий в процесс обучения детей и подростков.

Исследований по введению дистанционных форм обучения проведено ещё недостаточно, чтобы говорить о значимых результатах позитивного или негативного воздействия на личность ребёнка. Однако исследования влияния цифровых технологий на психику детей дошкольного и младшего школьного возраста, и подростков показали, что использование цифровых технологий в образовательном процессе, особенно на более ранних этапах психического развития, включая и младший школьный возраст, требует осторожности.

Таким образом, неизбежные изменения, обусловленные внедрением цифровых и информационно-коммуникативных технологий, требует грамотного психологического и психолого-педагогического сопровождения молодого поколения. Учитывая риски, которые обуславливаются цифровизацией современного общества, необходимо создавать условия для бережного вхождения детей и подростков в новую современную реальность.