



Доскоч Г.Я. – викладач фундаментальних дисциплін спеціаліст вищої категорії Борщівського агротехнічного коледжу

## **Кібербулінг і студентська молодь**

Ми живемо в час небувалого злету інформаційних технологій. Ми отримуємо інформацію завжди, коли читаємо книжки, слухаємо радіо, дивимось телевізор, спілкуємося між собою.

Завдяки технічному прогресу виникли нові засоби комунікації, тобто засоби спілкування, а разом з ними – і нові цінності. Першим проривом у цьому напрямку стала книга, пізніше – періодичні друковані видання, потім – телеграф, радіо, телебачення і, нарешті, Інтернет. Сьогодні світ заповнили комп'ютери. Є безліч можливостей використання інформаційних технологій – від самостійного складання досить досконалих програм, створення своїх сторінок у просторі Internet, дистанційного навчання до занурення у світ найкращих музейних колекцій, бібліотек і, навіть, пограбування банків та розкриття секретних кодів. Виникають запитання - як впливає цей дивовижний штучний інформаційний світ на психіку людини і, зокрема, студентської молоді? За яких умов цей новий вид людської діяльності сприяє розвитку особистості, а за яких заважає? Даний матеріал містить цікаву інформацію про комп'ютер, його позитивний та негативний вплив на людину та студентську молодь, зокрема.

Про чесноти інформаційних технологій можна говорити довго. Але не слід забувати про «зворотній бік медалі».

Сучасні інформаційні технології давно перестали бути атрибутом лише науково-технічної сфери – вони вже складова побутової культури суспільства. Різке збільшення кількості користувачів персональних комп'ютерів, зокрема тих, хто приєднався до Інтернету, поширення різноманітних комп'ютерних програм – все це призвело до появи нової проблеми: психофізіологічного та соціально-психологічного впливу нових інформаційних технологій на особистість людини-оператора і його здоров'я.

В сучасній психологічній науці існує кілька напрямків досліджень проблеми „людина – комп'ютер”: психологія віртуальних реальностей ; психологія спілкування в Інтернеті ; психологічні особливості сприймання комп'ютера; психологічні особливості різних категорій програмістів; психологічний вплив комп'ютерних ігор та інших видів діяльності на ЕОМ.

Безумовно, що результативним процес творчого становлення нашої молоді був би неможливим без використання сучасних інформаційних технологій. Використання новітніх інформаційних технологій, які змінюють наше життя так, як не змогли передбачити письменники-фантасти, надає

безмежні можливості для зацікавленості студентської молоді у все більшому проникненні у світ телекомунікацій, що в свою чергу стимулює творчий потенціал як студента, так і викладача - предметника.

Але, з іншої сторони, проникаючи дедалі глибше та охоплюючи практично всі сфери нашого буття, нові інформаційні технології поступово стають все більш загрозливим джерелом масованого інформаційно-психологічного впливу на свідомість студента, що породило цілу низку проблем морального, юридичного, етичного, навіть фізіологічного характеру, пов'язаних з вихованням молоді, оскільки молодь найактивніше сприймає конструктивні, а також деструктивні прояви оточуючого середовища.

Часто інформаційні матеріали засобів телекомунікацій містять відкриті або приховані інструкції відносно об'єктів впливу, замасковані під аналітичні матеріали або прогнози, фото- і відео-документи, які демонструють і пропагують наркотики, насильство, агресію, жорстокість, збоченість і порнографію.

Вікно в новий світ – світ пізнання, спілкування, сумісної роботи і відпочинку; але, недаремно, з латині *virtualis* – це вигаданий, уявний. Вчені визначили таке поняття, як *есканізм* (від англійського слова *escape* – бігти, спасатися) – прагнення особистості відійти від дійсності в світ ілюзій, фантазій, де можна відчувати більш комфортний психічний стан.

Виявилось, що сучасний віртуальний кіберпростір має величезний вплив на визначення стилю життя молоді. Виник феномен сучасності – “електронна культура”, негативними наслідками якої є створення ненатуральних кіберугруповань (навіть кіберсімей) і виникнення різних видів кіберзалежностей від ігор, навігації в мережі, навіть програмування тощо.

На жаль, ці залежності (адикції) не підкоряються закономірностям формування традиційних залежностей (наркотичної та алкогольної) і вчені готові визначити *інфоманію* як хворобу.

Про небезпечні аспекти надмірного захоплення комп'ютерними іграми говорять психологи та педагоги. На думку психологів, комп'ютерні ігри витісняють традиційну гру (колективну). В активних геймерів відзначається неадекватність поведінки, відсутність контролю за часом, бажання збільшити час гри ("дозу"), постійна роздратованість, агресивність, виникають проблеми у стосунках з оточуючими (батьками, співробітниками, друзями).

Надмірне захоплення комп'ютером порушує фізичне здоров'я молоді людини, "забирає" сон, розвивається надмірна вага. До ознак ігроманії відносяться сухість очей, запори, відсутність апетиту, неохайність. При цьому соціально-активна, домашня та професійна діяльність відходять на другий план, поступаючись грі. Серйозне втягування у гру відбувається за кілька тижнів, а іноді годин.

Крім того, дедалі більше серед студентської молоді стає хворих на *лудоманію* (залежність від гри). Психологи стверджують, що пристрастю до гри "уражено" близько 10 відсотків людей у світі. В багатьох із них вона перетворюється на хворобу. Закордонні вчені говорять про те, що залежністю

від гри страждає приблизно від 0,5 до 1,5 відсотка населення розвинених країн, особливо тих, де гральний бізнес легалізовано. У зв'язку з цим *ігроманію* Всесвітня організація охорони здоров'я офіційно визнала хворобою XXI століття.

На жаль застереження про негативні соціальні наслідки від впровадження інформаційних технологій для суспільства, які висвітлюються в ЗМІ та науково-популярній літературі, на які постійно акцентують дорослі, студентська молодь не завжди бере до уваги. Тому головним завданням навчально-виховних заходів щодо запобігання *кібербулінгу* є: підвищення загального рівня правової свідомості студентів та батьків, рівня обізнаності з проблем порушення прав людини, навчання моделям безпечної поведінки, вироблення вміння протистояти негативним впливам, виховання поваги до прав та основних свобод людини.

Отже, крім всього позитивного, що здобуло людство й набуває з розвитком високих інформаційних технологій, світ стикається і з негативною стороною цього явища. В таких непростих умовах, коли неможливо штучно ізолювати підростаюче покоління від негативного впливу неконтрольованих інформаційних потоків і зловживання засобами телекомунікацій, в першу чергу, виникає проблема підвищення рівня активності та відповідальності за фізичне і психічне здоров'я молоді на рівні держави, навчальних закладів і сім'ї.

Використання комп'ютерів у навчально-виховному процесі поряд з перевагами має певні ризики. З огляду на них, необхідно дотримуватися таких підходів:

1) у будь-якій освітній ланці необхідне строге дотримання санітарно-гігієнічних та ергономічних нормативів для техніки, що використовується;

2) застосування інформаційних та медіатехнологій має здійснюватися з максимальною обґрунтованістю, наявністю педагогічної дії, лише там, де максимально збільшується ефективність навчання та виховання, формується новий стиль мислення, де без комп'ютера обійтися просто неможливо;

3) необхідна постійна робота серед студентів з виховання особистої користувацької культури, самостереження за станом здоров'я, рівнем втомлюваності, вироблення засобів його подолання;

4) необхідне забезпечення жорсткого педагогічного контролю та регулювання впливу комп'ютерів на становлення особистості не лише у навчальному процесі, а й у сім'ях;

5) доцільно обговорювати питання проведення активної інформаційно-освітньої роботи серед студентів, молоді, викладачів середньої та вищої школи, психологів, соціальних працівників, батьків з метою ознайомлення з проблемою ігрової залежності, її ознаками, методами допомоги та превенції. Варто подумати й над створенням центрів реабілітації ігроманів, у тому числі й при соціальних службах для молоді;

6) застерігати, що інформаційне середовище - це не тільки безмежний простір корисної, привабливої, цікавої тощо інформації, але й джерело масованого психологічного впливу на свідомість людини, до окремих фактів

якого потрібно ставитися критично, а при необхідності звертатися за порадою до педагогів і батьків;

7) потрібно постійно наголошувати на фізіологічних проблемах, які є наслідком ігнорування вимог до режиму та умов праці під час роботи за комп'ютером;

8) навчати студентів самостійно контролювати режим, умови праці та розваг біля комп'ютера вдома, у друзів або в комп'ютерних клубах;

9) акцентувати на загрозу здоров'ю від безконтрольного використання телевізорів, мобільних телефонів і на необхідність контролю свого фізичного і нервово-емоційного напруження;

10) необхідно проводити спеціальні заходи (анкетування, тестування, дискусії тощо), які б дозволяли виявляти індивідуальні особливості характеру та нахили студентів до негативних проявів інформаційного середовища, контролювати й своєчасно застерігати від них.

Вважаю такий стан загрозливим і неприпустимим. Нормоване і обґрунтоване використання інформаційних технологій, мережі Інтернет надасть можливість максимально використати їх переваги, виростити творчих професіоналів, дозволить попередити негативні впливи.

Комп'ютер потрібно використовувати як інструмент для свого саморозвитку, здобуття знань у певній галузі, для розв'язання рутинних, механічних завдань (підготовки текстів, таблиць, збирання та оброблення інформації, пошук необхідних даних) тощо. Інформаційні технології розкривають величезні перспективи розвитку здібностей студентської молоді. Одночасно ці технології створюють нові проблеми виховання підростаючого покоління та збереження їх здоров'я. І ні в якому разі не можна ставати рабом інформаційних технологій, інакше це може призвести до наведених вище негативних наслідків.

Таким чином, одним із напрямків подолання суперечності між інформатизацією освіти та ризиками для здоров'я юнацтва є дотримання обґрунтованого і стандартизованого ступеня безпечної роботи студентів за комп'ютером. Враховуючи зміни у суспільстві, які зумовлені вторгненням процесу інформатизації у наше життя, одним із головних напрямків виховання сучасної молоді стає формування життєво самовизначеної особистості, яка в подальшому не тільки спроможна знайти своє місце на ринку освіти і праці, захистити себе від негативних проявів сучасного інформаційного суспільства, самореалізувати себе як громадянина.