

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК ЗАСІБ СОЦІАЛІЗАЦІЇ ОСОБИСТОСТІ

Мойсеєнко Р.М.

МДУ, м.Маріуполь

henomelis15@ukr.net

Процес соціального розвитку являє собою складне явище, в ході якого відбувається засвоєння людиною заданих норм людського співжиття і постійне відкриття, ствердження себе як соціального суб'єкта. Ефективність соціального розвитку як результат соціалізації обумовлена дією різних факторів: сім'ї, навчальних закладів, ЗМІ, літератури, діяльності, Інтернету тощо.

Процес соціалізації в умовах сучасних соціокультурних трансформацій набуває нового характеру та особливостей. Зміни, що відбуваються у суспільстві, потребують переосмислення наукових уявлень про соціалізацію особистості починаючи з дошкільного та молодшого шкільного віку (В.Абраменкова, А.Богущ, А.Капська, О.Кононко, В.Кузьменко, А.Мудрик, Т.Піроженко, С.Савченко тощо).

Аналізуючи особливості соціалізації індивіда у сучасному суспільстві (Д.Іванов, Л.Скворцов, Ю.Мелков, Ф.Власенко) визначено, що воно характеризується різними смислами, серед яких домінуючим є його визначення як інформаційного суспільства. До найважливіших структурних елементів інформаційного суспільства, поряд з інформацією, знаннями й новими інформаційними технологіями, відноситься віртуальна реальність, яка за необхідністю впливає на людину, її соціалізацію.

Віртуальна реальність - це особливий тип взаємодії між різними об'єктами, а також специфічні відносини між ними – породжуваності та інтерактивності. У ній існують свої «закони природи», свої характеристики часу і простору, які не зводяться до законів реального світу [1].

Спираючись на дослідження зарубіжних та вітчизняних вчених, виділено два смисли віртуальної реальності або два рівні її розуміння. Перший рівень – матеріально-технологічний, тобто це її ігрові або інші, обумовлені технічним середовищем, «штучні світи», що виникають завдяки впливові комп'ютера на свідомість користувача. У цьому випадку свідомість занурюється в якийсь вигаданий, сконструйований комп'ютером можливий світ, у якому вона може рухатися, чути і сприймати віртуальні об'єкти. Другий рівень - це будь-які зміни свідомості результаті використання електронних засобів комунікації. На цьому рівні людина створює власний світ, як багаторівневе середовище і багато об'єктну систему [2].

У сучасних дослідженнях феномену віртуальної реальності (М.Фаслер) спостерігається зміщення акцентів до вивчення наслідків, які відбулися в системі соціальних відносин у результаті використання інформаційних технологій. Віртуальна реальність розглядається як середовище неоднорідне, що обумовлює різні форми прояву діяльності і поведінки кожного індивіда. Треба зазначити, що хоча середовище спілкування і діяльності у віртуальному просторі дуже різноманітні й значною мірою відрізняються між собою, проте вони мають спільні властивості, що є результатом специфічного способу спілкування. Ці властивості дозволяють характеризувати віртуальні світи як додаткові соціальні простори, що сприяють прояву індивідуальних відмінностей людей і виразу глибоко особистісних прагнень, найчастіше зовсім не існуючих у реальному житті [3].

Так, Ф.Власенко відмічає, що специфіка соціалізації індивіда у віртуальній реальності полягає в тому, що вона здійснюється в контексті взаємодії двох процесів: засвоєння особистістю норм і зразків поведінки, які вона сприймає у первинній соціальній реальності і інтеріоризація норм, цінностей, установок віртуального простору [2].

Вивчаючи роль Інтернету у житті сучасного підлітка, М. Г. Абрамов виокремлює ряд особливостей, серед яких чітко простежується тенденція залучення до інформаційних технологій дітей все більш молодшого віку [4].

Останнім часом кількість неповнолітніх користувачів зростає, але, як зазначає А. Щекотуров, їх залежність від віртуального життя обумовлена певними рисами характеру та впливом життєвих обставин, ніж самою організацією веб-простору.

Найбільш інтенсивний вплив факторів соціалізації на формування особистості відбувається під час діяльності дитини, яка сприяє активізації психологічних механізмів сприйняття впливу даних засобів.

Ученими доведено, що комп'ютерна гра дає дитині можливість отримати знання про оточуюче середовище у вигляді цілісної картини. Ця картина нереальна, хоча багато ситуацій дуже схожі на те, що відбувається у її оточенні. На екрані монітору дитина бачить не тільки одиничні предмети, а й дії, а попадаючи до світу мрій, який оживає, та улюблених героїв, вона розвивається швидше, ніж при звичному підході до навчання. Сучасний ринок пропонує великий вибір ігрових «матеріалів», які дозволяють активно опановувати оточуюче середовище та найбільш яркі соціальні ролі, що є природнім для цього віку, моделі спілкування та поведінки людей. Як позитивне: дитина орієнтується у комп'ютері, відчуває себе впевнено, тому що їй відкрито доступ у світ сучасних технологій.

Однак слід зазначити й негативний вплив віртуальної реальності на поведінку дітей, які стають дратівливими, нервують, особливо коли їх відволікають від комп'ютера. Нервова система дитини не впорюється з інтенсивним впливом віртуального простору. Нормою стає активне неприйняття або нестерпність до чужої думки та байдужість до людей. Серйозну загрозу викликає занурення у віртуальний світ – заміна реального життя віртуальним, виникнення комп'ютерної залежності.

Як негативне: за умов недотримання психогігієнічного режиму комп'ютер перетворюється з друга у ворога. Прогулянка на свіжому повітрі становиться зазвичай рідким явищем. Тому, батьки та педагоги повинні пам'ятати, що «спілкування» з комп'ютером вимагає жорстокої установки

робочого часу, санітарно-гігієнічних правил щодо профілактики шкідливих впливів ЕОМ на молодий організм, що розвивається.(ВИННИЧЕНКО)

Література

- 1.Новая философская энциклопедия: В 4 т. – М.: Мысль, 2010. – Т.1. – С.403-404.
- 2.Власенко Ф.П. Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда /Ф.П.Власенко// Гуманітарний вісник ЗДІА. – 2014. - №56.
- 3.FaslerM. Sphinx „Netz“. Die Wirklichkeit computerbasierter Netzwerke / M.Fasler. – Munchen,1996. – 185 s.
- 4.Абрамов М.Г. Самосознание подростков в эпоху Интернета /М.Г.Абрамов//Человек. – 2010. - №2. – С.65-70.
- 5.Щекотуров А.В. Социализация подростков в эпоху средств массовой коммуникации // Социология и социальная работа Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия Социальные науки. 2011.- №1 (21). - С. 99–103.