

В статье раскрыто содержание коммуникативной компетентности и охарактеризованы ее составляющие. Коммуникативная компетентность рассматривается как инструмент коммуникативной реализации личности.

Ключевые слова: коммуникация, межличностное взаимодействие, компетенция, компетентность, коммуникативная компетентность, психологическая структура.

The article disclosed the content of the communicative competence and characterized its components. Communicative competence is considered as a tool communicative realization of personality.

Keywords: communication, interpersonal interaction, competence, competence, communicative competence, psychological structure.

Лещенко Л.О.

ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВПЛИВУ ІНТЕРНЕТУ НА РОЗВИТОК ОСОБИСТОСТІ

У статті розглядається вплив Інтернету на розвиток особистості: позитивний чи негативний характер особистісних перетворень має цей вплив.

Ключові слова: інформаційні технології, психічні процеси, когнітивна діяльність, ігрова діяльність, комунікативна діяльність, трансформації особистості.

Характерною рисою сучасності є все більше розповсюдження комп'ютерів та інформаційних систем, які знаходять застосування майже в усіх галузях науки й практики. Вони помітно впливають на психічні процеси і трансформують не тільки окремі дії, але й діяльність людства в цілому. З психологічної точки зору, під час взаємодії людини з комп'ютерними системами відбувається перетворення діяльності за рахунок опосередкування її знаковими системами. У відповідності з культурно-історичною теорією розвитку психіки, психічні функції розподіляють на натуральні та вищі; останні розвиваються за допомогою спеціальних психологічних засобів – Л.С. Виготський назвав їх знаками. Про трансформацію й ускладнення будови вищих психічних функцій у процесі засвоєння й впровадження людиною нових інформаційних технологій і появу психічних функцій, які характеризуються не тільки роботою зі знаками, але й зі знаковими системами, говорять також О.К. Тихомиров, М. Коул та ін. Про значення технічних – нарівні з психічними – засобів у розвитку й функціонуванні психіки пише багато науковців. Натепер суттєву роль у перетворенні діяльності відіграють технології, пов'язані із застосуванням інформаційних технологій дослідження психологічних наслідків їх застосування має велику актуальність. Фахівці з інформатики перманентно ставлять питання про відповідальність розробників програмового забез-

печення для комп'ютерів за наслідки впровадження свого продукту. Однак недоцільно обмежуватись лише негативним боком процесу застосування інформаційних систем. Досліджуючи психологічні наслідки впровадження ІТ-технологій, не можна розглядати їх лише як щось виключно негативне: часто-густо вони амбівалентні або мають виразно окреслений позитивний характер. Подібний підхід здійснили психологи, що досліджували наслідки інформатизації. О.К. Тихомиров, І.В. Бурлаков, Л.П. Гурьева та ін. проаналізували позитивні та негативні аспекти перетворення діяльності (її мотиваційних, ціле утворювальних, операційних складових), опосередкованої взаємодією з комп'ютером. Вони обґрунтували твердження, згідно з яким, використання інформаційних технологій у конкретних діях або видах діяльності може впливати на інші види діяльності та на особистість у цілому. Вплив процесів інформатизації на діяльність людини може відбуватися як напряму, через трансформацію та опосередкування діяльності й появу нових її видів, так і побічно, через багатократне опосередкування некомп'ютеризованих видів діяльності [3; 5; 6]. Таке побічне опосередкування може відбуватися, наприклад, після перегляду рекламних кліпів або фільмів, створених за допомогою засобів комп'ютерної графіки.

Психологічні механізми впливу інформаційних технологій на людину мають стати предметом ретельного аналізу. При цьому, на зміну локальному аналізу, предметом якого є окремі психічні процеси, навички, операції або конкретні дії, має прийти аналіз трансформацій на глобальному рівні, у тому числі, перетворень мотиваційно-особистісної сфери користувачів інформаційних технологій та їх особистості в цілому, а також психічних механізмів, які відповідають за таке перетворення. Крім того, належить враховувати, що інформатизована діяльність здійснює диференційований вплив на інші види діяльності: деякі перетворення можуть накладатися на інші, що призводить як до нейтралізації психічних трансформацій, так і до посилення їх.

Незважаючи на всю різноманітність активності користувачів Інтернету, можна виокремити три основні види їхньої діяльності: когнітивну, ігрову та комунікативну. Цим різновидам діяльності відповідають глобальні зміни (трансформації) особистості, що останнім часом привертають увагу широкої публіки, як однозначно негативні трансформації, і – у меншій частині, викликають інтерес у дослідників, котрі не поспішають з оцінкою:

- захопленість пізнанням у сфері програмування й телекомунікацій; як крайній варіант – хакерство;
- захопленість комп'ютерними іграми і, зокрема, іграми в Інтернеті; як крайній варіант – так звана ігрова наркоманія;
- захопленість комунікацією у Мережі; як крайній варіант – так звана Інтернет-адикція, що є своєрідною наркозалежністю від Інтернету.

Перелічені наслідки застосування інформаційних технологій у вигляді глобальних перетворень особистості лише у незначному обсязі стали предметом фундаментальних досліджень, у більшості публікацій аналіз феномену має характер постановки проблеми. Ще менша кількість авторів (О.Є. Войскунський, Д.В. Іванов, О.В. Сміслова, С.А. Шапкін) виходить із

припущення, що лише у своїх крайніх виявах особистісні перетворення мають негативний характер; усупереч поширеній думки, вони можуть призводити до позитивного розвитку особистості.

Когнітивна діяльність в Інтернеті. Інтернет надає багато можливостей здійснення пізнавальної діяльності за допомогою, наприклад, гіпертекстової навігації. Окремим пізнавальним завданням можна вважати висвітлювання організації роботи Інтернету як конгломерату взаємозв'язаних комп'ютерних мереж, закономірностей зберігання, сортування, індексування та переміщення інформаційних масивів, реалізації пошукових механізмів і процедур, функціонування інформаційних протоколів, що забезпечують роботу телекомунікаційних пристроїв і програм і т. ін. Професійні знання такого роду є необхідними для нормальної діяльності фахівців з інформаційних і телекомунікаційних технологій, але вони є гіпертрофованими, оскільки далеко виходять за межі фахової необхідності через надмірне захоплення пошуком у Мережі. Застосування таких знань спричинює особистісну трансформацію, відому ~~у всіх хакерів~~ досліджень даного феномену сьогодні практично не має. У популярних виданнях поширена лише створена журналістами міфологія про хакерів, яка пропонує вважати найбільш характерними їх діями навмисне пошкодження електронних систем захисту інформаційних масивів, здійснення крадіжок (інформації, грошей та ін.), розроблення комп'ютерних вірусів, а найбільш виразними психологічними особливостями хакерів – асоціальність, обмеженість інтересів, фанатизм. У свідомості людей склалося декілька образів хакерів, які лише частково перекриваються: мстивий створювач комп'ютерних вірусів, який взяв за мету виведення з ладу комп'ютерних систем своїх явних чи вигаданих ворогів; допитливий підліток, який весь час блукає у Мережі, з легкістю долає всі перешкоди та випадково ставить світ перед загрозою світової катастрофи; шляхетний Робін Гуд – протидіє зловмисникам і повертає знедоленим людям приховану від них інформацію; геніальний злочинець – вперто шукає засіб установити панування над світом за допомогою взаємозв'язаних комп'ютерних систем; кмітливий злодій, котрий зміг перемудрувати найсучасніші системи охорони тощо. Оскільки в усіх випадках мова йде про особистості непересічні й у чомусь навіть таємничі, то в середовищі підлітків склалось уявлення про хакерство як принадний та модний стиль поведінки.

Вочевидь точка зору на хакерство, як на однозначно негативний напрямок розвитку особистості, є однобічною. Сучасні хакери розподіляються за ступенем оригінальності дій та застосовуваними ними засобами. Широко розповсюджена класифікація хакерів за способом дії – зазвичай виокремлюють Software-хакерів (зламують програмове забезпечення), крєкери (зламують системи безпеки), фрікери (телефонні хакери) і мереживі хакери (зламують захист серверів Інтернету). Серед фрікерів виокремлюється підгрупа кардерів (зламують банківські кредитні картки). Останні є нечисленною групою, оскільки така діяльність потребує глибинних знань з радіоелектроніки та програмування мікросхем. Більшість крєкерів – досить посередні хакери, але серед них є так

звані самураї – геніальні підлітки, чийми послугами користуються різноманітні політичні партії, які беруть участь у передвиборчій боротьбі, адвокати, що займаються захистом чийось авторських прав, і багато інших, кому необхідно «законно» зайти до якої-небудь інформаційної системи.

Можна класифікувати хакерів і за рівнем кваліфікації: інтелектуальні внутрішньо мотивовані хакери зазвичай спеціалізуються у конкретних напрямках діяльності (фрікінг, хакінг, кардінг); вони удосконалюють свої знання і готові застосовувати їх безкорисно, хоча й не відмовляються від замовлень. Це професіональні комп'ютерні «маги» – фанатичні знавці всього, що стосується інформаційних технологій. У той же час так звані «wannabee» (хочу-бути-як), або аматори низької кваліфікації, які взялися читати книжки та хизуватися жаргонними словами, попередньо не зрозумів суті культури й психології хакерів, але намагаються підняти свій престиж серед ровесників. За умови наявності доступного всім спеціального інструментарію – наприклад, «посібника з хакінга» разом із набором програм тестування та руйнування систем захисту – майже кожний користувач Інтернету може потішитися полюванням на погано захищену інформацію. Таким чином, досягти принадного для хакера результату можна психологічно різними способами: самостійно розробити оригінальний метод атаки на систему захисту програмових продуктів або діяти неоригінально й застосувати готову технологію злому.

Згідно з оцінками самих хакерів, їхня діяльність підкорюється не тільки когнітивній мотивації (попрацювати з більш потужнішим комп'ютером, дізнатись, як працює та чи інша операційна система і т. п.), але й керується іншими мотивами, серед яких користь, устремління розрахуватися з роботодавцем, досягти визнання своїх здібностей, реалізувати себе, стати кращим серед хакерів, одержати від суспільства повагу, довести свою перевагу над комп'ютером.

Ієрархія мотиваційних утворень займає одне з ведучих місць у формуванні особистості. Щодо вище наведеного, далеко не повного, набору мотивів і мотивацій, то слід зробити висновок, що стосовно напрямку психічного розвитку вони є амбівалентними (крім хіба що мотивів користі та помсти). Справді, і мотив пізнавальної діяльності, і мотив самовираження можуть сприяти як позитивній у соціальному плані, так і негативній трансформації особистості. Тим самим поза своїх крайніх виявів (наприклад, злочинних дій) хакерство не є негативною особистісною аномалією.

Зауважимо, що загально прийнятого визначення феномену хакерства досі не має; зазвичай виокремлюють різні аспекти цієї проблеми, причому визначення варіюють від соціально схвалених (ентузіаст, спеціаліст, професіонал) до таких, що містять асоціальні риси (злочинець, зломщик, злодій). У закордонній літературі можна зустріти думку, що хакери – це, як правило, люди з певними недоліками: зайва повнота, фізичні вади, дитинство в неповній сім'ї, знайомство з наркотиками, відсутність повноцінної комунікації з ровесниками й дорослими тощо. Якщо це дійсно так, то можна зробити припущення, що захопленість інформаційними технологіями та хакінг відіграє роль компенсації

або гіперкомпенсації недостатнього спілкування з близькими дорослими й ровесниками, неприйняття у референтній групі, недостатності самоповаги.

Рідко хто заперечує, що хакери мають розвинений інтелект. Проте у публікаціях описані приклади не дуже інтелектуальних суб'єктів, які в той же час вдало займаються хакінгом. З цього приводу дослідники стверджують, що недостатній розвиток інтелектуальної сфери у частині хакерів начебто компенсується вольовою сферою. Якщо високо розвинений інтелект забезпечує хакеру швидке й ефективно досягнення бажаного результату, то менш інтелектуальні досягають успіхів, діючи напрому, для чого потрібні терпіння, воля і наполегливість. Подібну компенсацію можна вважати продуктивним психологічним механізмом, здатним бути основою і позитивних, і негативних перетворень особистості. Для порівняння можна нагадати, навіть з побутових спостережень відомо, що низький і середній розвиток інтелекту не компенсується ні наполегливістю, ні волею.

Звичним стало ствердження про повну асоціальність хакерів: вони є одинаками і не розуміють інших, позбавлені емпатійності у спілкуванні, не співчують своїм ровесникам, не вміють зав'язувати контакти, не мають почуття відповідальності за свої хакерські дії. Якщо це вірно, то мова може йти про недостатньо виявлену потребу в спілкуванні; про несформованість комунікативних навичок; про нездатність прийняти позицію співрозмовника – так звану децентрацію, про яку писав Ж.П'яже; про інфантилізм як неготовність розуміти наслідки своїх учинків; про несформованість моральної сфери особистості; про індивідуальну систему цінностей, що розбігається із загально прийнятою.

Однак багато спостережень спростовують тезис про асоціальність. По-перше, хакери часто виявляють феноменальні комунікативні навички, у тому числі й здібність до децентрації. По-друге, навіть найменш контактні хакери досить активно взаємодіють між собою, а також об'єднуються в групи – неформальні й формальні. У психологічному плані вони зовсім не є асоціальними в намаганнях заявити про своє існування та право впливати на події, що відбуваються в світі, на трансформації суспільства, діючи доступними для них засобами, та, застосовуючи методи, якими вони володіють краще за інших.

Таким чином, хакерство як захопленість пізнавальною стороною впровадження інформаційних технологій не є негативним напрямком розвитку особистості. Трансформації особистості, які приписують хакерам, є амбівалентними – якщо виключити крайні форми хакерства, що межують із фанатизмом. Останній і є головним результатом негативного розвитку, як би він не виглядав.

Ігрова діяльність в Інтернеті. Ігрова діяльність звично визнається вкрай важливим моментом розвитку як окремої особи, так і угруповань людей. Відповідно у науковій літературі представлено багато досліджень ігор, особливо дитячих. Класичними стали твори «Психологія гри» Д.Б. Ельконіна, «Homo ludens» Й. Хейзінги, численні книги Еріка Берна про ігри дорослих.

Різноманітна ігрова діяльність, опосередкована Інтернетом, включає:

- ігри з одним противником, котрим може бути як ігрова програма, так і віддалений партнер; варіантом є можливість обирати противника відповідно до своїх сил;
- гра одночасно з багатьма противниками, наприклад, у шахи;
- групові ролеві ігри типу MUD (Multi-User Dimension – “багатокористувачевий вимір”).

Останній вид ігор є текстовим, він заснований на продукуванні гравцями описів дій і реплік у жанрі fantasy (казково-фантастичної літератури). Учасник MUD обирає персонаж з-поміж тих, що пропонуються, та вживається у відповідну роль. Його дії у грі залежать і від ролевих особливостей, і від його здатності фантазувати, і від його особистих характеристик (як внутрішніх – сили, мудрості, хитрощів, так і зовнішніх – ігрового еквівалента грошей, зброї і т. п.).

Відомо, що з розвитком кіно й телебачення виникла психологічна проблема: чи провокують підлітків до агресивної поведінки сцени жорстокості у кінофільмах і телепередачах, яка є предметом досить гострої полеміки як серед психологів, так і творців кіно- та телепродукції. З розповсюдженням комп'ютерних ролевих ігор це питання набуло ще більшої актуальності, оскільки в них гравець часто і сам входить у роль вбивці, а не є лише спостерігачем кривавих або насильницьких сцен. Подібною точки зору дотримуються ті дослідники, які спираються лише на самозвіти ігроголіків [1; 2; 4]. Однак, на сьогодні ще не має ані теоретичних, ані емпіричних засад стверджувати, що захопленість комп'ютерними іграми, у тому числі опосередкованими Інтернетом груповими ролевими іграми, перешкоджає позитивному розвитку особистості. Поширена також думка про компенсаторний характер групових ігор Інтернету, що є позитивним психологічним наслідком їх використання. Наприклад, намагання гравців ототожнити себе з агресивним персонажем розглядається як розрядка власних агресивних тенденцій, психологічним способом керування своїми агресивними тенденціями. Аналітичної роботи С.А. Шапкіна [7] видно, що ймовірність негативного розвитку особистості під впливом захопленості комп'ютерними іграми слід вважати занадто завищеною, оскільки, за його спостереженнями, діти шкільного віку залучаються до кожної нової гри лише на кілька тижнів, після чого повертаються до своїх звичних занять і захоплень. Також є підстави стверджувати, що інтерес до ігор є амбівалентним щодо завдань психічного розвитку, а буває, що й сприяє його позитивному напрямкові.

Інтерес дітей дошкільного віку до комп'ютерних ігор та електронних розваг сприяє розвитку в них уявлень про співвідношення живих істот і неживої природи, мисленню, волі. Цей ефект вважають таким, що стимулює психічний розвиток, а тому позитивним. Думки про те, що занадто захоплені іграми діти відходять від реального світу, часто-густо не мають під собою ґрунту, і, навпаки, діти, котрі грають у комп'ютерні ігри, є більш соціально адаптовані за своїх

ровесників, що не грають; крім того, більшість надають перевагу іграм у співтоваристві.

У публікаціях можна зустріти дані про те, що в дітей, котрі цікавляться комп'ютерними іграми, краще розвинені увага, мисленнєві операції, здібності до прийняття рішень, порівняно з представниками контрольних груп. Самі гравці відмічають, що комп'ютерні ігри сприяють зняттю стресів, концентруванню уваги, розвитку логічного мислення і швидкості реакції. Проте, за С.А. Шапкіним, ще не можна з певністю стверджувати, що ігри сприяють розвитку названих умінь, оскільки дослідження проблеми поки що мали кореляційний характер. Може статися, що діти й підлітки з розвиненими мисленнєвими здібностями більш цікавляться комп'ютерними іграми, ніж їх менш здібні ровесники.

У дослідженні структури самосвідомості комп'ютерних гравців зроблено припущення, згідно якому зміни в структурі особистості гравців можуть відбуватися за рахунок того, що гра забезпечує інтенсивний аналіз власних успіхів та невдач, яке призводить до зміни Я-образу й локусу контролю. Дійсно, дослідженнями з'ясовано [7], що досвідчені гравці на відміну від мало досвідчених мають більш диференційовані уявлення про себе; їх локус суб'єктивного контролю зсунутий в інтернальну область, що означає, що вони готові нести відповідальність за свої дії.

Досвідченість гравців позитивно зв'язана з мотивацією до саморозвитку, відходу від соціуму (побуту та соціальних проблем), до конформізму (гравцями він усвідомлюється у більшій мірі, ніж негравцями) і негативно зв'язаний з мотивацією до діяльності за допомогою комп'ютера. Крім того, у досвідчених гравців самооцінка в цілому вища, ніж у негравців, а ідеальні та реальні компоненти Я-образу зливаються й переносяться у структуру Я, тобто комп'ютерна гра дає гравцю можливість відчувати себе як свій ідеал.

Щодо ігор типу MUD, то відповідних досліджень значно менш.

Нерідко озвучують думку про те, що захопленість груповими комп'ютерними іграми має здебільшого компенсаторний характер і являє собою форму відходу від дійсної реальності в іншу, віртуальну, реальність, завдяки тому що в комп'ютерній грі створюється ілюзія безпосереднього впливу на ігрову реальність, яка уявляється багатьом гравцям більш привабливою, ніж звичайний світ з його складними проблемами. Наприклад, MUD – це не тільки гра, але ще й клуб за інтересами, в якому гравці спілкуються та допомагають один одному. Граючи в MUD, суб'єкт начебто живе ще одним життям, набуваючи додатковий досвід.

Однією з найменш вивчених проблем є можливість переносу віртуального досвіду в реальне життя. Психологічні наслідки такого переносу неоднозначні, однак можна припустити їх позитивний характер. Так, відомі намагання змінити особистість шляхом навіювання в глибоких стадіях гіпнозу образу іншої особистості. Позитивні зміни особистості відбуваються за рахунок суттєвого перетворення Я-концепції суб'єкта, котрий починає сприймати себе у новій якості: у нього зникає невпевненість у собі, змінюється характер і ступінь

притаманної йому критичності тощо. Під час рольової гри також з'являється можливість особистісного варіювання та переносу особистісних рис. Перенос деяких властивостей особистості може відбуватись уже з початковим вибором гравцем свого ігрового персонажу, який здійснюється або за аналогією, або за контрастом із власними психологічними особливостями. Психологічна природа переходів із об'єктивної реальності у віртуальну й у зворотному напрямку є мало вивченою. Дослідники зауважують, що існують багато символічних реальностей, причому в комп'ютерній реальності реалізовано інтерактивний режим – принцип активного впливу з боку людини та одержання нею зворотного зв'язку.

Ще одна функція комп'ютерних ігор полягає в тому, що вони можуть прислужувати в ролі психокорекційних методик та психологічних тренінгів. Більш того, помічена тенденція до застосування спеціально розроблених комп'ютерних ігор із психотерапевтичною метою: вони мають сприяти психологічному розвантаженню, корекції аномального розвитку особистості.

Отже, на сьогодні не має ані теоретичних, ані емпіричних підстав вважати захопленість комп'ютерними іграми, у тому числі й груповими рольовими, перешкодою до позитивного особистісного розвитку.

Комунікативна діяльність в Інтернеті. Комунікативна діяльність, що відбувається в Інтернеті, різноманітна. Існують наступні основні види спілкування в мережі.

1. Спілкування в режимі реального часу (так званий чат.):

- з одним співрозмовником (вибирається певний канал для цього);
- із великою кількістю користувачів одночасно.

2. Спілкування, коли повідомлення надходить до адресата з відстрочкою:

- з одним співрозмовником (електронна пошта);
- із багатьма людьми (учасниками телеконференцій, форумів).

Крім того, для класифікації видів спілкування в Інтернеті можуть слугувати такі чинники: відкритість співтовариства для всіх бажаючих спілкуватися або замкнутість його для сторонніх; наявність або відсутність контролю за діяльністю учасників; обмеження вербальними тестами або мультимедійною точкою зору комунікативна активність в Інтернеті може вважатися позитивним явищем. Дійсно, вона сприяє накопиченню психологічного досвіду, завдяки їй розвивається соціальна компетентність, реалізуються такі суттєві потреби, як бажання виокремитися з натовпу, або, навпаки, приєднатися до референтної групи, заховатися в ній, поділяючи групові цінності й відчуваючи себе захищеним.

Велике значення в захопленості Інтернетом мають чинники новизни і незвичності досвіду, що, звичайно, приваблює, особливо молодь. Крім того, і підлітки, і люди зрілого віку цінують можливість компенсувати й нейтралізувати за допомогою опосередкованого Інтернетом спілкування ті перепони, які нерідко роблять болісними неопосередковані контакти: дійсні або уявні недоліки зовнішності, дефекти мови, деякі властивості характеру (сором'язливість та ін.) або психічні захворювання (напр., аутизм). Завдяки

високій анонімності спілкування в Інтернеті недоліки неважко приховати або у будь яку мить обірвати контакт. З параметром анонімності тісно пов'язані такі психологічні властивості, як ідентичність і самопрезентація. Досліджуються, зокрема, психологічні наслідки появи множинності самопрезентацій в одного суб'єкта, позитивних і негативних (віртуальний аналог множинності особистості). Психологи дослідили, що ігри з ідентичністю в Інтернеті можна розуміти і як співвідношення соціальної ролі з self, і як структурну різноманітність різних Я-складових, і як вплив Я-концепції на множину стратегій самопрезентації. Самопрезентація в мережі і реальна ідентичність спроможні впливати один на одного. Можливість експериментування з власною ідентичністю й програвання різних ролей може розглядатись як своєрідний психологічний тренінг.

Отже, до позитивних аспектів розвитку особистості шляхом спілкування в Інтернеті можна віднести: подолання дефіциту спілкування й розширення кола контактів; підвищення поінформованості; розвиток уміння захищатися від маніпулятивних дій; можливість обміну ситуативними емоційними станами й настроями.

Головним негативним наслідком застосування Інтернету з метою комунікації вважають так звану «наркозалежність» від Інтернету або Інтернет-адикцію, оскільки таке спілкування може повністю затягувати суб'єкта, не залишаючи йому часу на інші види діяльності. У найбільш поширеному розумінні до залежності від Інтернету відносять не тільки опосередковане спілкування, але й захопленість азартними іграми в Мережі, електронними покупками, пристрасть до навігацій у WWW або до сексуальних застосувань Інтернету. Уявлення про залежність від Інтернету як патологічне явище вже утвердилось і в популярній, і спеціальній літературі. Інтернет-адикцію вважають небезперечним наслідком можливості великої анонімності в Інтернеті. Висновки. Нечисленні і розрізнені емпіричні дані, отримані на сьогодні, дозволяють зробити висновки про неоднозначність та розмаїття впливів, що чиняться інформаційними технологіями на особистість. Аналіз спостережень різних категорій інтернет-користувачів дає підстави стверджувати, що залежно від мотивації, цілей і умов діяльності Інтернет і численні мережеві послуги можуть бути використані і для занурення в якийсь віртуальний світ, де труднощі і проблеми реального світу відсутні, і в якості своєрідної творчої лабораторії, що дозволяє набути новий психологічний досвід. Висловлено припущення, згідно з яким слід розрізняти цілеспрямовані й спонтанні трансформації особистості. В останньому випадку особистісні перетворення відбуваються спонтанно й несвідомо. У разі частих в наш час спроб цілеспрямованого перетворення особистості під впливом застосування Інтернету та інших різновидів інформаційних технологій можна припустити, що такі спроби характеризуються якостями довільності і навмисності. Мабуть, з повним на те правом може бути поставлене питання про актуалізацію потреби в перетворенні власної особистості і про активність суб'єкта в спробах задоволення такої потреби.

Розповсюджене переконання про негативну дію інформаційних технологій на особистісний розвиток, як показано в даній статті, не має адекватного емпіричного обґрунтування. Тим самим зроблено спробу послідовно провести думку про амбівалентність наслідків захоплення конкретними видами діяльності, опосередкованими застосуванням Інтернету. Розглянуто найбільш поширені і значущі види діяльності користувачів Інтернету: пізнавальна, ігрова та комунікативна діяльність. Всі вони, як показано, можуть дійсно сприяти трансформаціям особистості, причому в безлічі випадків позитивним перетворенням, в інших випадках ці трансформації мають бути визнані амбівалентними, і лише в певних крайніх ситуаціях вони здатні призвести до негативного перетворення особистості. У цьому плані застосування нових інформаційних технологій не відрізняється від інших видів діяльності, в ході здійснення яких також можлива певна трансформація особистості. Отже, зробимо висновок, що перспективи особистісного зростання за допомогою застосування Інтернету мають стати предметом ґрунтовних досліджень психологів.

Література

1. Белавина И.Г. Психологические последствия компьютеризации детской игры / И.Г. Белавина // Информатика и образование, 1991, №№ 3–4.
2. Бурлаков И.В. Психология компьютерных игр / И.В. Бурлаков // Прикладная психология, 2000, № 2.
3. Гурьева Л.П. Психологические последствия компьютеризации: функциональный, онтогенетический и исторический аспекты / Л.П. Гурьева // Вопросы психологии, 1993, № 3.
4. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека / М.С. Иванов // Сб. Психологическая зависимость. – Минск : Харвест, 2004.
5. Тихомиров О.К. Психология компьютеризации / О.К. Тихомиров. – К., 1988.
6. Тихомиров О.К., Гурьева Л.П. Психологический анализ трудовой деятельности, опосредованной компьютерами / О.К. Тихомиров, Л.П. Гурьева // Психол. журн., 1986, Т. 7, № 5.
7. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С.А. Шапкин // Психологический журнал, 1999, Т 20, № 1.

В статье рассматривается влияние Интернета на развитие личности: положительный или отрицательный характер личностных преобразований имеет это влияние.

Ключевые слова: информационные технологии, психические процессы, когнитивная деятельность, игровая деятельность, коммуникативная деятельность, трансформации личности.

The article analyzes the impact of the Internet on personal development: positive or negative personality changes has this effect.

Keywords: information technology, mental processes, cognitive activities, play activities, communicative activities, the transformation of the individual.

Литвиненко Л.І.

ПСИХОДРАМАТИЧНИЙ ПІДХІД У ГРУПОВІЙ РОБОТІ З ВІТЧИЗНЯНИМ КЛІЄНТОМ

У статті аналізуються результати теоретичного дослідження вітчизняної культурно-історичної спадщини в ракурсі наявності у народній культурі психотерапевтичних прийомів. Обґрунтовується можливість використання психодраматичного методу в українському соціокультурному просторі.
Ключові слова: психодраматичний підхід у психотерапії, вітчизняний клієнт, культурно-історична спадщина, соціокультурні традиції, соціокультурний простір.

Сьогодні в Україні активно функціонують і модифікуються різні зарубіжні психотерапевтичні підходи. Загалом цей процес вважається позитивним, таким, що сприяє подальшому розвитку психотерапії як практичної і наукової дисципліни. Але виникає запитання, чи можливо знайти якусь єдність в розмаїтті психотерапевтичних теорій і практик? Чи можливо знайти розуміння між представниками різних психотерапевтичних напрямків? Застосування у вітчизняному просторі методів, технік і технологій, що виникли в іншій культурі, в інших соціально-економічних обставинах, потребує теоретико-методологічного обґрунтування і спеціальних досліджень. Ми не можемо не враховувати вплив соціокультурного контексту на застосування різноманітних психотерапевтичних підходів. Необхідно зосередитись на особливостях вітчизняної культури, на тому, як культура пов'язана з психотерапією. Рівень усвідомлення вітчизняної психотерапії в останні роки динамічно змінюється. Багато сучасних дослідників звертають увагу на те, що психологічна допомога людині, повинна базуватися на вимірах рідної культури, яка творилася і розвивалася впродовж тисячоліть. І саме усвідомлення цих вимірів є справжньою запорукою побудови ефективних моделей психотерапії в руслі вітчизняних соціокультурних традицій (О.Ф. Бондаренко, М.Й. Боришевський, О.А. Донченко, З.Г. Кісарчук, Н.С. Кондратюк, Є. Л. Носенко, Н.А. Маєвська, Т.М. Титаренко, Т.О. Флоренська, А.В. Фурман, Н.М. Чепелева, Ю. Швалб та ін.). Психодрама як груповий психотерапевтичний метод виникла і розвинулася на Заході. Але витоки цього методу ми знаходимо в театральній народній культурі, масових театралізованих дійствах, що беруть початок у народних іграх, ритуалах, обрядах, міфах.