

ДО ЗУСТРІЧІ... ОН-ЛАЙН

| 21.05.2012



Чому сучасні підлітки проводять час у віртуальному світі і чим вони там займаються?

Ви знаєте, що 97 % українських школярів знайомляться в Інтернеті?! Навіть для мене, молоді і просунутої людини, така статистика стала несподіванкою. Тема місця новітніх інформаційних технологій у житті молоді вже давно не нова, я сказала б, навіть трохи затерта й набридла. Здавалося б, висновок – на поверхні: сьогоднішні школярі без Інтернету не уявляють свого життя. Відкинемо вічну суперечку про те, погано це чи ні. Адже факт є фактом – діти проводять значну частину свого життя в мережі. Проте досі мало хто задумувався, як це може вплинути на їхній розвиток і сприйняття реального світу.

Відповіді на це запитання нам допомогли результати ексклюзивного моніторингу соціально-психологічного впливу засобів масової комунікації на школярів Києва, який нещодавно провело комунальне підприємство **«Центр науково-освітніх інновацій та моніторингу»**. Фахівці Центру опитали 1596 учнів 8-10-х класів і їхніх класних керівників (75 учителів).

ІНТЕРНЕТ — НАШЕ ВСЕ

Дослідження ще раз підтвердило вже відому думку: Інтернет сьогодні є найпопулярнішим серед підлітків засобом одержання нової інформації, а також спілкування. Так, 97 % опитаних знаходять нових друзів саме там. Найчастіше юнь використовує Інтернет для спілкування у соціальних мережах, чатах, на форумах. Найбільш популярними є веб-ресурси, де можна переглянути фільми чи прослухати музику. Лише чверть опитаних підлітків найчастіше відвідує сайти науково-популярного спрямування. Найкориснішими сайтами, на думку столичних школярів, стали «Вікіпедія», соціальна мережа «ВКонтакте» та файлообмінний сервіс Ex.ua.

ГАЗЕТИ І РАДІО — ПЕРЕЖИТКИ МИНУЛОГО?

А ось більш звичні й популярні джерела отримання інформації серед старшого покоління — газети і радіо — серед школярів майже втратили популярність, зазначають фахівці. Потроху здає позиції навіть телебачення. І тільки кожен четвертий учень зізнався, що читає книжки.

ЗА РОЗВАГИ ПЛАТЯТЬ ЧАСОМ І ЗДОРОВ'ЯМ?

Окремо дослідники вивчали кількість часу, який підлітки витрачають на різноманітні засоби комунікації. З'ясувалося, що майже половина опитаних дивиться телевизор до 22-23-ї години, а кожен восьмий — до 24-ї. Загалом, більше двох годин вільного часу школярі проводять в Інтернеті, спілкуючись, або переглядаючи фільми чи відеоролики.

Однак найбільше здивував той факт, що діти усвідомлюють негативні наслідки впливу комп'ютера й телебачення на своє здоров'я. Принаймні половина респондентів зізналася в цьому. Зокрема, школярі повідомили про погіршення зору, втрату відчуття часу та зниження фізичної активності. Також скаржилися на головний біль, зниження успішності, безсоння, підвищену дратівливість, агресію тощо. Такі порушення фізичного здоров'я, на жаль, є масовими, оскільки у вільний час майже кожен другий підліток грає в комп'ютерні ігри. Кожен третій школяр постійно або час від часу конфліктує з батьками через надмірне захоплення комп'ютером.

Підлітки вважають, що загалом інтернет-розваги позитивно впливають на їхній інтелектуальний, моральний розвиток. Проте лише третина опитаних каже, що Інтернет і телебачення допомагають поліпшувати стосунки з батьками, розвивати пам'ять, повагу до оточуючих.



ТІЛЬКИ ФАКТИ!

Незважаючи на прогнозоване позитивне ставлення столичних школярів до Інтернету і телебачення, фахівці Центру науково-освітніх інновацій та моніторингу виділили чотири основні причини негативного впливу засобів масової інформації на школярів:

Немає матеріального підґрунтя у виборі способу дозвілля;

Обмежене коло спілкування;

Брак реального авторитету для наслідування;

Відсутність емоційно приємних вражень.

АНАЛІЗУЙ ЦЕ!

УЧИТЕЛІ ІНТЕРНЕТОМ НЕ ЗАДОВОЛЕНІ

Педагоги, які брали участь у дослідженні, вважають, що телебачення й Інтернет негативно впливають на моральний, емоційний і сексуальний розвиток учнів. Четверта частина опитаних засуджує саме вплив Інтернету на емоційний розвиток підлітків.

— Часто «занурення» дітей в світ Інтернету є підсвідомою «втечею» від дійсності, наявності проблем у стосунках з батьками, однолітками, — зазначає директор Центру науково-освітніх інновацій та моніторингу Оксана Денисюк. — Такого висновку дійшли учасники круглого столу «Вплив засобів масової інформації на дітей та підлітків: стан і перспективи». Опосередковане сприйняття світу через засоби масової комунікації нерідко формує в підлітків помилкові цінності та нездатність до самостійного прийняття

рішень, що призводить до спотвореного розуміння загальноприйнятих моральних-етичних принципів і законів. У зв'язку з цим потрібно формувати у молоді критичне осмислення змісту інформації, яка подається у ЗМІ, моделювати власну соціальну позицію, залучати науковців, громадськість, педагогів, батьків учнів до розв'язання проблеми негативного впливу засобів масової комунікації на особистісний розвиток під-ростаючого покоління.

КІНА НЕ БУДЕ!

ПІДЛІТКАМ ПОДОБАЄТЬСЯ ДИВИТИСЯ ПРО ЖАХИ

Вивчили дослідники і кінематографічні смаки сучасних дітей. За даними соціологічного дослідження Інституту психології ім. Г. С. Костюка АПН України, 58 % молоді прагнуть копіювати поведінку телегероїв здебільшого з іноземних фільмів, а 37,3 % молоді взагалі готові вчинити протиправні дії, наслідуючи телегероїв.

Здавалося б, нічого дивного. Однак така статистика відверто лякає. Адже дослідження спеціалістів Центру науково-освітніх інновацій та моніторингу зазначають, що, обираючи в Інтернеті фільм, близько третини підлітків надає перевагу трилерам і бойовикам, майже кожен четвертий — фільмам жахів. Лише десята частина учнів любить дивитися науково-популярні фільми. При цьому майже половина опитаних школярів нейтрально ставиться до сцен насильства й агресії у ЗМІ.

Улюблених героїв фільмів підлітки хочуть копіювати в усьому — і в хорошому, і в поганому. Третина після перегляду намагається шокувати оточуючих своєю поведінкою, а кожний десятий — воліє завдати шкоди комусь чи чомусь. Більшість наслідує улюблених кіногероїв у способах розв'язання проблем, у стилі одягу та поглядах на життя.

Дослідники запитували учасників анкетування, чи подобаються їм конкретні фільми жахів. З'ясувалося, що кожен другий захоплювався стрічкою «Пункт призначення» (фільм жахів у стилі фаталізму — про неможливість перемогти смерть). А кожен третій із задоволенням переглянув фільм «Пила» (трилер, що містить детальні сцени вбивств, жорстокого фізичного й психічного насильства). Нагадаємо, що одна з семи частин «Пили» була взагалі заборонена для показу в Україні.

Якщо обирати фільми для перегляду молодь може самостійно, то телевізійні передачі часто слугують фоном, коли підліток їсть або готує уроки. Дослідники провели моніторинг одного з центральних телеканалів. За сім годин трансляції було зафіксовано 17 сцен убивств (7,14 %), 11 сцен насилля (4,62 %), три сцени еротичного змісту (1,26 %) та три рекламних ролики інтернет-ігор (1,26 %).

БЕЗСМЕРТНІ ЕЛЬФИ... У ШКІЛЬНОМУ КОРИДОРІ

Віртуальна війна між двома кланами казкових істот мало не стала джерелом реальних проблем двох школярів і їх батьків

Декого з учителів і батьків і досі лякає «подвійне життя» підлітків: звичайні школярі вдень, увечері перетворюються на вампірів, ельфів і лицарів з RPG-ігор або звабливих фатальних красунь з форумів знайомств. І тут немає нічого дивного, адже діти завжди любили рольові ігри. А комп'ютер лише дає для цього нові можливості. Іноді це призводить до анекдотичних ситуацій.

...Ця історія сталася років зо три тому. Я працювала в загальнополітичній газеті, і до нас звернулася мама дев'ятикласниці однієї зі столичних привілейованих шкіл, аби захистити доньку. Через «віртуальну війну» і необізнаність директриси дівчина потра-

пила до... міліції у справах неповнолітніх. Справу владнали, але ця кумедна історія варта того, щоб її переказати. Отже...

РОЗЛУЧЕННЯ ПО-ЕЛЬФІЙСЬКИ

«Брудний негіднику, стережися! Я і всі члени мого клану заприсяглися помститися тобі!». — Саме такі листи почав отримувати один безсмертний ельф від розлюченої ельфійки. Теж безсмертної, звичайно. Обидва казкових гостровухих створіння навчалися... в одній школі: він — у восьмому класі, вона — в дев'ятому. Здавалося б, пройняті ненавистю послання можуть викликати в дорослої людини здоровий сміх — адже всі одруження, розлучення, кланові війни, осади замків і чаклунські збіговиська відбувалися в інтернеті, у просторі мереживної RPG-гри. Але віртуальна гра призвела до реальних проблем.

...Спочатку повернімося на кілька місяців назад. Наталка і Сергій (це, звичайно, вигадані імена) дуже любили фентезі. Взагалі-то я не дуже розумію, чому сучасні підлітки фанатіють від цього літературного жанру: більшість романів-фентезі схожі між собою, наче близнята. Але якщо є шалений попит на всі ці історії про чаклунів, лицарів, драконів і гномів, безглуздо не скористатися. Тому, окрім романів, є безліч ігор-фентезі та ще й таких, в які можна грати не одному, а в мережі. При цьому зазвичай створюються форуми або чати, де обговорюють стратегії гри, створюють клани і просто спілкуються.

Наталка із Сергієм опинилися в одному клані, знайшли багато спільного і через якийсь час вирішили... одружитися! Саме так, в ігровому просторі і шлюби укладають. Звичайно ж, між персонажами. Віртуальний брак Наталки й Сергія (тобто ельфів Верекса та Аріель) проіснував близько місяця, а потім вони люто посварилися через те, що не змогли вирішити, кому очолити клан. В результаті створили два ворожих клани і оголосили одне одному війну. Віртуальні «бійки» мали в основному вигляд страшних послань, в яких колишні чоловік і дружина клялися страшно помститися. Хоча, до речі, коли хлопець і дівчина зустрічалися у шкільних коридорах, вони не віталися, а кидали одне на одного страшні погляди. Мабуть, відчували, як у них відростають гострі ельфійські вуха.

КЛАН ЧИ БАНДА?

Може, саме ці страшні погляди і стали початком того, що «ігрова» частина історії скінчилася і почалася реальна — досить дурна.

Не секрет, що деякі вчителі потай чи відкрито заохочують «стукацтво» в дитячому середовищі. Деякі навіть заводять серед учнів справжніх досвідчених «стукачів» та інформаторів. Саме така дитина розповіла директорові школи про віртуальні погрози. І не лише розповіла, а й дала адресу форуму, на якому точилися бійки між Наталкою й Сергієм. Та почитала і... злякалася. Адже жінка була з тих учителів, які й досі трохи побоюються комп'ютерів, Інтернету та іншої технічної чортівні. Отже, директорові примарилося, що Наталка і справді збрала щось на кшталт підліткової банди і збирається вчинити розправу над хлопцем.

Спочатку вона з переляку викликала до школи батьків Наталки. Ті були людьми більш «просунутими» в мереживних технологіях, тому віртуальна війна їх лише потішила. І тоді директор школи звернулася до міліції у справах неповнолітніх.

Саме тоді мати Наталки і зателефонувала до редакції. «Я була змушена також піти до міліції, — бідкалася вона. — Адже ця історія могла позначитися на характеристиці доньки, а отже — на її подальшій долі! А як це відіб'ється на вступі до інституту?». Працівник міліції теж був обізнаним у комп'ютерних іграх і пояснив жінці, що ця історія не матиме неприємних наслідків для дитини. Але мати продовжувала обурюватися: «А навіщо директор взагалі читала листування дітей?!». І тоді міліціонер зізнався, що він і його

колеги також регулярно читають різні дитячі форуми і чати. Тому що вони є дуже цікавим і корисним джерелом оперативної інформації.

Чим усе скінчилося? Власне, нічим: батьки Наталки переконали вчительку в тому, що їхня дитина — не бандитка і потенційна вбивця. Саме тому вони і попросили мене згодом не називати ані школу, ані справжні імена героїв історії. Бо школа і справді хороша. А їм хотілося, щоб дитина закінчила її без проблем. Що ж, це бажання цілком зрозуміле.

А ЯК У НИХ?



НАСИЛЬСТВО ЛІЗЕ З ТЕЛЕВІЗОРА

Є пряма залежність між злочинами на телеекрані й молодіжною злочинністю. За підрахунками спеціалістів, сучасні підлітки майже на третину більше часу проводять перед телевізором, аніж на уроках. Тому не дивно, враховуючи зміст фільмів і телепередач, що майже кожного дня з екранів вони бачать насильство. Той факт, що воно впливає на реальну ситуацію, підтверджують і закордонні фахівці. За останнє півсторіччя у світі було проведено більш як тисячу досліджень впливу телебачення на рівень насильства серед підлітків і молодих людей. Всі вони довели, що є чітка залежність між рівнем молодіжної злочинності й телебаченням. Наприклад, дослідження деяких «ведмежих кутів» у Південній Африці і Канаді, де через технічні причини телебачення було проведене лише в 70-х роках минулого сторіччя показало, що через три — вісім років після появи там «блакитних екранів» рівень підліткової злочинності виріс у два – три рази!

В інших країнах цією проблемою опікуються вже досить давно. Наприклад, у США ще в 1969 році створили Науково-консультативний комітет, який проаналізував вплив телевізійного насильства на реальне. Він виявив пряму залежність між екранними і реальними підлітковими злочинами. А 10 років тому знову-таки в США була опублікована доповідь, в якій телевізійне насильство прирівнювалося до таких факторів ризику погіршення кримінальної ситуації серед підлітків, як бідність, соціальні проблеми й низький рівень інтелекту. І це не дивно, адже за даними медичного факультету Гарвардського університету, до 18-річного віку американський підліток стає свідком близько 180 тисяч випадків теленасильства (з них 80 тисяч — убивства).

УЧЕНІ ДОВЕЛИ

СПІЛКУВАТИСЯ ВІНТЕРНЕТІ — ЦЕ НОРМАЛЬНО

Учені з Австрії і Швейцарії спростували усталену думку про те, що спілкування в Інтернеті відрізняється від спілкування в реальному житті. Зокрема, вони встановили, що переважна частина користувачів мережі дотримується правил пристойності.

Дослідники аналізували спілкування інтернет-серферів в одній із найстаріших систем групового обміну повідомлень у реальному часі. Вчені протягом 42 днів відстежували повідомлення в 20 каналах. Тематика розмов була найрізноманітніша: музика, спорт, бізнес, політика тощо. Всього проаналізовано 2,5 мільйона повідомлень за різними тематиками від більш ніж 20 тисяч користувачів.

У результаті вчені дійшли висновку, що віртуальне спілкування нічим не відрізняється від інших видів взаємовідносин, адже в Інтернеті діють ті самі закони, що і в реальному житті.

Так, дослідники встановили, що незважаючи на майже поголовну анонімність у мережі, велика частина людей дотримується правил пристойності. Близько 85 відсотків всіх повідомлень мали нейтральне або позитивне емоційне забарвлення.

МЕЧ І МАГІЯ

ПРОДАЄТЬСЯ ЧАКЛУН. НЕДОРОГО

Інтернет — територія досить цікава, де кожен може знайти найбільш прийнятний для себе спосіб спілкування. Багато підлітків (не дуже розумних, на жаль) надає перевагу дурним теревеням у чатах або в соцмережах. Вони обговорюють світові проблеми, сенс життя і обновки на форумах. Одержимі письменницькою сверблячкою ведуть блоги — наприклад, у «Живому журналі». Але спілкуватися можна і граючись. Саме для цього є RPG – ігри в режимі он-лайн. Заходиш у віртуальний світ якогось чарівного королівства, створюєш героя-прекрасного чи, навпаки, страшного, як смерть і починаєш жити паралельним життям. І не лише граєшся, а й спілкуєшся на ігровому форумі з такими самими лицарями, ельфами, гномами чи ще з якоюсь чортівнею. Там же ж, на форумі групуються, створюють клани, що ворогують або навпаки товаришують. Іноді трапляється навіть так, що, познайомившись у грі, люди починають товаришувати і в реальному житті.

У підлітковому середовищі навіть процвітає своєрідний бізнес: досвідчені майстри ігор створюють віртуальних персонажів, деякий час опікуються ними, виводять на нові рівні гри, а потім... продають своїх «віртуальних дітей» новачкам.

Анна ЦЯЦЬКО, Людмила ЗАГЛАДА, «Освіта України» № 21