МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ПСИХОЛОГІЇ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА

на тему: Вплив інтернет-спілкування на процес соціалізації підлітків

Виконала: студентка V курсу,
групи 8.0530-з
спеціальності: 053 Психологія
освітньої програми: 053 Психологія
Нагнібіда Вероніка Олександрівна
Керівник: Клопота Е.А. к.психол.н., професор кафедри психології
Рецензент: Нагнибіда Вероніка Олександрівна

Запоріжжя
2021

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки та психології
Кафедра психології
Рівень вищої освіти магістр
Спеціальність 053 Психологія
Освітня програма Психологія

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри
_____
к.психол.н., доцент.
Н.О. Губа
«____»_____
_____2021 р.

З А В Д А Н Н Я

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Нагнібіда Вероніка Олександрівна

Тема роботиВплив інтернет-спілкування на процес соціалізації підлітківкерівник роботи Клопота Е.А. к.психол.н., професор кафедри психології

затверджені наказом ЗНУ від «30» липня 2021 року № 1137-с

2. Строк подання студентом роботи _____

3. Вихідні дані до роботи аналіз психолого-педагогічної літератури.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки: дослідження впливу соціальних мереж та явища «інтернет-адикції» на емоційний та психологічний розвиток підлітків 10-17 років

5. Перелік графічного матеріалу: 8 рисунків.

.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Клопота Е.А., професор		
Розділ 1	Клопота Е.А., професор		
Розділ 2	Клопота Е.А., професор		
Розділ 3	Клопота Е.А., професор		
Висновки	Клопота Е.А., професор		

7. Дата видачі завдання _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Збір та систематизація матеріалу	січень-квітень 2021 р.	Виконано
2	Робота над вступом	квітень 2021 р.	Виконано
3	Робота над першим розділом	квітень-травень 2021 р.	Виконано
4	Робота над другим розділом	червень-липень 2021 р.	Виконано
5	Робота над третім розділом	вересень 2021 р	Виконано
6	Написання висновків	жовтень 2021 р.	Виконано
7	Передзахист	листопад 2021 р.	Виконано
8	Нормоконтроль	листопад 2021 р.	Виконано

Студент _____ В.О. Нагнібіда

Керівник роботи _____ Е.А. Клопота

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____ О.М. Гредінарова

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота магістра: 90 сторінок, 8 рисунків, 37 джерел, 6 додатків.

Об'єкт: процес вивчення соціалізації особистості в сучасному інформаційному суспільстві.

Предмет: вплив соціальних мереж на соціалізацію підлітків.

Мета: дослідження впливу соціальних мереж та виявлення негативних та позитивних сторін спілкування в соціальних мережах та їх вплив на особистість підлітка.

Гіпотези:

1. Людина в підлітковому віці сильно підвладна впливу з різних джерел.

2. Інтернет-аддикція є значною проблемою сьогодення

Методи дослідження: теоретичні (теоретичний і порівняльний аналіз психолого-педагогічної літератури); емпіричні (аналіз літератури, тестування, опитування)

Наукова новизна роботи полягає в тому, що був проведений комплексний аналіз існуючих точок зору в наукові літературі щодо проблеми становлення та розвитку людини в підлітковому віці, проблеми «інтернет-аддикції», а також емпіричний аналіз взаємозв'язку рівня аддукції до соціальних мереж та використання мережі Інтернет.

Отримані в результаті дослідження, можуть застосовуватися психологами-практиками і працівниками психологічних служб для консультації батьків та вироблення рекомендацій щодо боротьби з інтернет-аддикцією.

СОЦІАЛЬНІ МЕРЕЖІ, ІНТЕРНЕТ-АДДИКЦІЯ, ФРУСТРАЦІЯ, ПІДЛІТКИ

SUMMARY

Nagnibida V.A. The influence of Internet communication on the process of socialization of adolescents**.**

Master's qualification work: 90 pages, 8 drawings, 37 sources, 6 appendices.

The research object: process of personality socialization in the current informational society.

The research subject: The impact of social networks on teenagers socialization

The research goal:

Purpose: to identify individual - psychological features of teenagers socialization and the impact of social networks on it

Hypotheses:

1.People pscychological development in their young are greatly affected by any outer source.

2.Internet addiction is a greate disaster of our time..

Research methods: theoretical (theoretical and comparative analysis of literature); empirical (observation, literature analysis, testing)

The scientific novelty of the work is that a comprehensive analysis of existing views in the scientific literature on the problem of formation and development of adolescence, the problem of "Internet addiction", as well as empirical analysis of the relationship between the level of adduction to social networks and network use. Internet.

The results can be used by practicing psychologists and psychological workers to counsel parents and make recommendations for combating Internet addiction.

SOCIAL NETWORKS, INTERNET ADDICTION, FRUSTRATION, TEENAGERS

ЗМІСТ

ВСТУП 6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ АНАЛІЗУ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ 9
1.1 Сутність поняття «соціальна мережа та розвиток соціальних мереж протягом часу 9
1.2 Виникнення і дослідження соціальних мереж 16
1.3. Віртуалізація як чинник розвитку суспільного життя 24
1.4. Найпопулярніші соціальні мережі 26
1.5 Соціальні емоції та вплив їх розвитку на поведінкові порушення особистості 28
1.6 Вплив соціальних мереж на життя сучасних підлітків 36
РОЗДІЛ 2. ВПЛИВ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ НА СОЦІАЛІЗАЦІЮ ОСОБИСТОСТІ ПІДЛІТКА 41
2.1 Аналіз факторів розвитку особистості підлітка 41
2.2 Вплив Інтернет-мереж на соціалізацію та «кіберсоціалізація» 46
2.3. Залежність від соціальних мереж у підлітковому віці як соціально-педагогічна проблема 53
2.4. Негативний вплив комп'ютерної залежності 56
РОЗДІЛ 3. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ НА СОЦІАЛІЗАЦІЮ ОСОБИСТОСТІ ПІДЛІТКА 61
ВИСНОВКИ 75
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 77
ДОДАТКИ 81

ВСТУП

Актуальність роботи полягає у тому, що соціальні мережі об’єднують мільйони людей, які спілкуються між собою використовуючи їх. Тому є важливим дослідити соціальні мережі як особливий засіб комунікації та зробити припущення щодо їх розвитку найближчим часом.

Інтернет-залежність є однією з головних проблем психології в 21 віці. Інтернет стосується майже всіх життєвих сфер людини і є реальним фактором загрози психологічному здоров'ю населення: кіберзлочинність, соціальні мережі з різними групами смерті, шкідливі програми, кібербулінг, домагання, заборонений контент і т.д. На даний момент вік інтернет-користувача знизився настільки, що діти дошкільного віку звертаються з комп'ютером і мобільними пристроями спритніше, ніж дорослі.

Психіка і свідомість підлітка розвиваються за умови постійно наростаючого інформаційного потоку, у зв'язку з цим зростає необхідність використовувати інтернет. Це призводить до порушення комунікативних навичок, недосипання, зниження пізнавальної мотивації, що супроводжується негативними змінами у поведінці особистості. Зрештою все це призводить до виникнення адиктивної поведінки, депресивних станів, соціальної ізоляції [9].

В даний момент вже не викликає сумнівів той факт, що вплив Інтернет мереж може вплинути на особистість користувача, є глибшим і системнішим, ніж вплив будь-якої іншої технічної системи, у тому числі персонального комп'ютера. А.Є. Войскунский з співавторами , підбиваючи підсумок початковому етапі психологічних досліджень Інтернету, показує, що впливом геть особистісний розвиток інформаційних технологій може бути однозначно кваліфіковано як позитивне чи негативне: поруч із негативними трансформаціями особистості при так званої Інтернет-адикції існує можливість позитивного розвитку окремих здібностей та Я-концепції та мотиваційної сфери в цілому. Особливий інтерес являє собою таке явище, як «ігри з

ідентичністю» [7] або експериментування з самопрезентуванням, що спирається на фундаментальну властивість Інтернету, що задає безпекову ситуацію — анонімність. Інші властивості Інтернету - просторово-тимчасова необмеженість комунікації [2] та легкість візуалізації іпостасей особистості [9] створюють передумови для інтенсифікації спілкування на особистісному рівні. Можна припустити, що Інтернет-технології не просто надають нові можливості для комунікації, але породжують особливий культурний простір, в якому суб'єкт залучається до нових видів діяльності і отримує своє розпорядження зброї, що опосередковують процес формування образу «Я».

Це зумовлено тим, що сучасна людина не уявляє себе без Інтернету, все більша частина життя її є віртуальною, така ситуація відкриває величезний простір для дослідження, запровадження нових ідей, пошуку нових рішень.

Об'єкт: процес вивчення соціалізації особистості в сучасному інформаційному суспільстві.

Предмет: вплив соціальних мереж на соціалізацію підлітків.

Мета: дослідження впливу соціальних мереж та виявлення негативних та позитивних сторін спілкування в соціальних мережах та їх вплив на особистість підлітка.

Гіпотези:

3. Людина в підлітковому віці сильно підвладна впливу з різних джерел.

4. Інтернет-аддикція є значною проблемою сьогодення

Методи дослідження: теоретичні (теоретичний і порівняльний аналіз психолого-педагогічної літератури); емпіричні (аналіз літератури, тестування, опитування)

Мета дослідження - визначення особливостей впливу соціальних мереж на процес соціалізації особистості та формування ціннісних орієнтацій.

Завдання роботи:

– Визначення стану проблеми впливу соціальних мереж на розвиток особистості;

- Визначення позитивних та негативних чинників впливу соціальних мереж на підлітків;
- Обґрунтування впливу соціальних мереж на особистість людини в цілому та особистість підлітка;
- Дослідження впливу соціальних мереж на розвиток особистості підлітків.

Наукова новизна роботи полягає в тому, що був проведений комплексний аналіз існуючих точок зору в наукові літературі щодо проблеми становлення та розвитку людини в підлітковому віці, проблеми «інтернет-аддикції», а також емпіричний аналіз взаємозв'язку рівня аддукції до соціальних мереж та використання мережі Інтернет.

Отримані в результаті дослідження, можуть застосовуватися психологами-практиками і працівниками психологічних служб для консультації батьків та вироблення рекомендацій щодо боротьби з інтернет-аддикцією.

У ході дослідження був проведений аналіз впливу соціальних мереж на розвиток особистості категорії підлітків і проведено дослідження впливу соціальних мереж на розвиток особистості на базі учнів колегіуму №98 міста Запоріжжя.

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ АНАЛІЗУ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ

1.1 Сутність поняття «соціальна мережа та розвиток соціальних мереж протягом часу

Соціальна мережа (суспільна мережа) – соціальна структура, утворена індивідами або організаціями.

Вона відображає розмаїті зв'язки між ними через різноманітні соціальні взаємовідносини, починаючи з випадкових знайомств і закінчуючи тісними родинними зв'язками.

І громадянське суспільство, і соціальні мережі передбачають новий тип взаємодії вільних індивідів у межах добровільних асоціацій для розв'язання суспільних проблем. Процеси розвитку мережевих технологій, мобільних засобів зв'язку, онлайн-платформ, соціальних мереж – сприяють залученості мільйонів людей у онлайн простір, що створює умови для використання їх творчого потенціалу для вирішення наукових, суспільно значущих проблем. У загальносуспільному масштабі цей процес сприяє розвитку громадянської єдності, допомагає поширенню соціального досвіду.

Соціальні мережі – це не лише місце для спілкування із друзями. Вони можуть бути використані для проведення семінару, конференції – багатьох можна запросити через ВКонтакті, Однокласники тощо. Це віха майбутнього, це технологічний розвиток суспільства. Соціальні мережі на сьогодні стали потужним освітнім засобом. Технології мереж використовуються дуже вдало педагогами при вивченні певних предметів і тем. Діти організовуються у мережу, наприклад з якихось досліджень, проектів[40].

Інститут інноваційних технологій і змісту освіти Міністерства освіти і науки України розробив проект Концепції програми модернізації освіти «Відкритий світ», який передбачає до 2015 р. впровадження системи онлайн

комунікацій та онлайн співпраці учнів, студентів, вчителів, розширення навчального інформаційного середовища, створення Інтернет-бібліотеки тощо.

Соціальні мережі дають змогу слухати, читати чи переглядати конференцію онлайн (вебінар). В Україні також є такий сервіс Profeo. І якщо у нас це все ще інновація, то за кордоном соціальні мережі вже давно – інструмент навчання. Вебінари для них типове заняття. Всі домні завдання та контрольні роботи виконуються в онлайновому режимі через ресурс Wiki. Одне із занять на тиждень онлайн проводить один із кращих професорів[32].

Соціальні мережі допомагають мозку працювати. Так за даними BBC NEWS групі вчених з США під час проведення спеціалізованого дослідження вдалося виявити невелику за розмірами ділянку головного мозку, яка відповідає за організацію соціального життя. В тих людей, які надають перевагу активному способу соціальної поведінки, ця частина головного мозку розвинена набагато краще, ніж у решти населення.

Протягом останніх 5 роки соціальні мережі стали невід’ємною частиною життя більшості українців. Мабуть, одним із самих яскравих підтверджень даної тези є те, що Папа Римський, Бенедикт XVI, позитивно ставиться до спілкування в соціальних мережах, про що йдеться у зверненні понтифіка, підготовленому до 45-го Всесвітнього дня спілкування. Бенедикт XVI зазначив, що спілкування в соціальних мережах допомагає встановити нові знайомства, сприяє обміну знаннями, діалогу культур. Але також користування мережею Інтернета та пришвидшена комп’ютерізація має і негативно сторону медалі, яка має термін «інтернет-залежність»

У 21 столітті проблема інтернет-залежності стає дедалі гострішою, деяких країнах світу інтернет-адикція є клінічним діагнозом, а для лікування та реабілітації людей із подібним розладом існують спеціальні установи[18].

Не всі знають, що поняття «соціальна мережа» з'явилося ще 1954 року і нічого спільного з Інтернетом, звичайно, не мало, а вивчати це явище почали ще у 30-ті роки минулого сторіччя. Вперше термін був введений в 1954 році

соціологом Дж. Барнсом. Цим поняттям він визначав власну ідею про те, що суспільство – це складне переплетіння взаємовідносин.

Якщо говорити більш простою мовою – це якась група знайомих людей, де сама людина є центром, а її знайомі гілками. Між усіма членами мережі є двосторонні чи односторонні зв'язки. Наприклад, це може бути група однокурсників, в якій Джек є центром, а Білл і Катрін його знайомими (гілками). Поступово наукова концепція набувала популярності, спочатку у розвинених капіталістичних країнах, потім і у Східній Європі. У міру розвитку суспільства людство дійшло інформаційного віку, в якому створили масу видів комунікації, що спричинило стрибок у розвитку соціальних мереж, і зараз ця наукова концепція використовується повсюдно.

Перша соціальна мережа з використанням комп'ютерної техніки стала технологія електронної пошти далекого 1971 року, яка використовувалася військовими у мережі ARPA Net. Далі, 1988 року, фінським студентом Ярко Ойкариненом було винайдено технологію «IRC» (англ. Internet Relay Chat – інтернет-чат, що ретранслюється), який дозволяв спілкуватися в реальному часі. Знаковою подією став винахід Інтернету, який став публічним у 1991 році завдяки британському вченому Тіму Бернерс-Лі.

У 1995 році Ренді Конрадом було створено Classmates.com – першу соціальну мережу в сучасному розумінні. Концепція виявилася дуже затребуваною, і з цього року починається бурхливий розвиток соціальних мереж в Інтернеті. Сьогодні ця мережа досі залишається однією з найпопулярніших у світі та налічує понад 50 млн. користувачів.

У 1969 р. американськими психологами С. Мілгрем і Дж. Треверс була запропонована теорія шести рукостискань, згідно з якою будь-які дві людини на Землі розділені в середньому лише п’ятьма рівнями спільних знайомств і, відповідно, шістьма рівнями зв’язків (так зване «явище тісного світу»). За задумом експерименту, проведеного в двох американських містах, жителям міста Омаха (штат Небраска) було роздано 300 конвертів, які слід передати певній людині, яка живе в Бостоні. Конверти дозволялося передавати тільки

через своїх знайомих і родичів. В підсумку, провівши підрахунки, С. Мілгрем визначив, що в середньому кожен конверт пройшов через п’ятьох людей.

Описаний експеримент в різних варіаціях повторювали неодноразово. Так, у 1998 р. вчені Колумбійського університету за допомогою електронної пошти підтвердили дослідження схожою схемою[7]. Виявилося, що в Інтернет - мережі перейти від одного сайту до будь-якого іншого можна також за допомогою шести натискань. У 2008 році компанія «Microsoft» опублікувала результати дворічного дослідження, в якому кожен з 240 мільйонів користувачів сервісу міг би «дійти» до іншого в середньому за 6,6 «рукостискань».

Міланський університет і соціальна мережа «Facebook» також експериментально вивчали теорію шести рукостискань, взявши за основу дані соціального графіку мережі «Facebook». У результаті дослідження виявилось, що двох будь-яких користувачів «Facebook» віддаляє 4,74 рівня зв’язків. Таким чином, експериментально підтвердити теорію шести рукостискань у соціальних Інтернет-мережах не завжди вдається[9]. Похибку можна пояснити так: коли новий користувач реєструється і вводить персональні дані, соціальна мережа пропонує набір людей, яких він може знати (наприклад, за допомогою контактів з електронної пошти), або вибірку людей за спільними інтересами, подібній роботі, з яких він може вибрати тих, із ким найчастіше спілкується.

Так, викладач може знайти своїх колег, учні та студенти мають можливість спілкуватися зі своїми однодумцями (однаковий вік, схожі інтереси, схожі ВНЗ тощо.). У 1970-х рр. американський соціолог М. Грановеттер виявив, що всередині соціальних мереж «слабкі» зв’язки (наприклад, наші сусіди, знайомі, формальні контакти на роботі) мають більше значення, ніж «сильні» (наприклад, наші родичі і друзі). Пояснюється це тим, що інформація швидше поширюється саме за допомогою «слабких» зв’язків.

На його думку, «слабкі» зв’язки необхідні для розширення можливостей взаємодії користувачів із спільнотою, тоді як в результаті «сильних» зв’язків утворюється лише локальний зв’язок. На прикладі працевлаштування він

показав, що з точки зору пошуку роботи й інших потреб у житті – зв'язки з незнайомими людьми більш корисні. Це пов'язано з тим, що через «сильні» зв'язки люди діляться обмеженим обсягом даних або ресурсів, «сильні» зв'язки інформаційно надлишкові, а, отже, вони менш корисні один одному.

Цей ефект М. Грановеттер назвав «силою слабких зв'язків». Теоретичне обґрунтування тези про силу «слабких» зв'язків запропонував Р. Берт у своїй теорії «структурних дірок», під якими розуміється існування комунікаційно не зв'язаних між собою просторів. Теорія заснована на ідеях сили «слабких» зв'язків, значущості посередництва у соціальній мережі, теорії ексклюзивного обміну, а також на розрізненні трьох форм капіталу – фінансового, людського і соціального. Наявність великої кількості «слабких» зв'язків дає індивіду переваги в отриманні інформації[27].

Д. Уоттс і С. Строгач розвинули теорію соціальних мереж, і в числі багатьох інших відкриттів ввели поняття коефіцієнта кластеризації – ступеня близькості між неоднорідними групами (наприклад, коли людина розширює мережу своїх зв'язків за рахунок людей, яких він особисто не знає, але знають його друзі).

З розвитком мережевих технологій і появою нових засобів комунікацій у 80-90-х рр. вживання терміна «соціальні мережі» поступово зміщується з соціології в сферу інформатики[27].

У 1984 році Національний фонд науки США заснував міжуніверситетську мережу «NSFNet». З другої половини 1980-х р. реалізуються перші прототипи сучасних соціальних мереж – «CompuServe», «Prodigy» і «The Well». Зароджуються системи миттєвих повідомлень – «IRC» і «ICQ». В 1995 року з'являється американський портал «Classmates». Розвиток спілкування, самоорганізації та самоврядування вільних індивідів – важливі етапи у взаємодії громадянського суспільства та соціальних мереж. У такому разі акцент ставиться на свободі та важливості спільних цінностей.

Початок 2000-х рр. прийнято вважати розквітом епохи соціальних Інтернет-мереж – в 2003-2004 рр. запущені мережі «LinkedIn», «MySpace» і

«Facebook». І якщо «LinkedIn» створювалася з метою встановлення та підтримання ділових контактів, то власники «MySpace» і «Facebook» зробили ставку в першу чергу на задоволення людської потреби в самовираженні. У 2006 р. відкрився проект «Twitter». На думку соціолога, професора Каліфорнійського університету М. Кастельса, все суспільство в цілому стає «мережевим», що відбувається завдяки новим засобам комунікації: «... нова комунікаційна система, все більше говорить на універсальній цифровій мові, одночасно інтегрує в глобальному масштабі виробництва і поширення слів, звуків і зображень в нашій культурі і пристосовує їх до персональних смаків і настроїв індивідів».

Одні соціальні мережі орієнтовані на пошук знайомих людей і спілкуванню з ними, інші становлять із себе бізнес-мережі, треті створені для спілкування людей, об’єднаних за інтересами. Існують різні умовні класифікації соціальних мереж в Інтернет-середовищі. У роботі Г. Нестеренко та О. Тишкова «Сучасні соціальні мережі як інструмент неформальної освіти» запропонований такий підхід:

1) соціальні мережі загальної тематики («MySpace», «Facebook» та ін.) у плані неформальної освіти дають можливість доступу до інформації, яка задовольняє власні інтереси;

2) соціальні спеціалізовані мережі, наприклад: «Last.Fm» (музична соціальна мережа), «Geni» (сімейна соціальна мережа, яка об'єднує людей на основі сімейних зв’язків), «Autokadabra» (соціальна мережа автолюбителів). Сюди ж відносяться вузькоспеціалізовані професійні мережі, які об’єднують фахівців і вчених, наприклад, «Ukrainian Scientists Worldwide», «Українська наукова інтернет-спільнота», «e-Learning PRO», «Scipeople», і ін.

3) ділові соціальні мережі – мережі, що сприяють професійному розвитку та побудові кар’єри особистості, на прикладі платформи «Plaxo». Дослідниками Ж. Лейва і Е. Венгером в роботі «Ситуаційне навчання: легітимна периферична участь» з метою ефективного обміну знаннями, була обгрунтована необхідність створення професійних співтовариств та їх види. Вивчаючи спільну діяльність

людей у процесі навчання, вони розглядали придбання знань як соціальний процес, в якому беруть участь люди з різним рівнем компетенцій (від чого залежить їх авторитет у групі). Н. Семенов класифікує соціальні мережі за такими категоріям:

1) тип (особисте спілкування, ділове спілкування, відео, аудіо, фото, геолокація, покупки, блогінг, новини, питання-відповідь, закладки, віртуальні світи, тематичні, розваги /знайомства);

2) відкритість інформації (відкриті, закриті, змішані)

3) географічне охоплення (світ, країна, територіальна одиниця, без регіону – міжнародна);

4) рівень розвитку (веб 1.0, веб 3.0).

Підставою для класифікації соціальних мереж можуть бути належність соціальної мережі до тієї чи іншої країни, тип соціальної мережі, її навчальний та розвиваючий потенціал. Усі соціальні мережі можна розділити на кілька типів:

- Особисте спілкування (Facebook.com, Twitter)
- Ділове спілкування (Linkedln)
- Розваги (Myspace.com)
- Відео (Youtube, TikTok)
- Аудіо (Last.fm,OmMusicStage.com)
- Фото (Instagram, Flickr)
- Блогінг (TikTok, Tumblr)
- Питання-відповідь (Answers.com, Ask-fm)
- Віртуальні світи (Second Life)

Всі ці типи соціальних мереж цікаві як для молодої, так і дорослої аудиторії завдяки різному контенту з простим доступом до ігор, музики, спілкування та іншого.

Серед функцій соціальної мережі виділяють такі:

1. Комунікаційна. В рамках комунікаційної функції люди встановлюють контакти, обмінюються новинами, інформацією (фото, відео,

аудіоматеріали, посилання на сайти, коментарі, повідомлення), кооперуються для досягнення спільних цілей (згуртування й утримання соціальних зв'язків);

2. Інформаційна. Потік інформації має двосторонню спрямованість, тому учасники спілкування виступають поперемінно і в ролі комунікатора, і в ролі реципієнта;

3. Соціалізована (саморозвиток, рефлексія в системі «друзів» і «груп»);

4. Самоактуалізована (самопрезентація);

5. Ідентифікаційна (при створенні індивідуального профілю користувач наповнює його інформацією про себе – ім'я, дата народження, сімейний статус, школа, ВНЗ, інтереси та ін., що дозволяє здійснювати пошук анкет по заданим ознакам);

6. Функція формування ідентичності. Відповідно до теорії Л. Фестінгера (1954 г.), людина схильна порівнювати себе з тими людьми, з якими у нього є більша кількість схожих рис. Це основний механізм, який дозволяє людині чітко формулювати свої позиції щодо інших людей і груп;

7. Розважальна. Соціальні мережі дозволяють обмінюватися не тільки текстовими повідомленнями, а й мультимедійними файлами, крім того, слід відзначити значення віджетів – міні-програм розважального характеру, що створюються сторонніми виробниками для розширення можливостей користувача (гри, медіа-додатки і т.д.).

1.2 Виникнення і дослідження соціальних мереж

Комп'ютерізація сьогодні стала вже невідмінним атрибутом сучасного життя. Ця тема почала активно та надто емоційно експлуатуватися засобами масової інформації. Необізнаність батьків про характер та особливості діяльності їх дітей в мережі викликає у них занепокоєння. Поряд з тим, зростання активності користувачів призвело до постановки проблеми Інтернет-

залежності в психотерапії, де вона почала розглядатися як патологія. Але відсоток залежних, з якими працюють представники лікарських спеціальностей, виявився невисоким, і в психологію прийшло питання вивчення особливостей впливу електронних ресурсів на особистість користувачів.

Соціальні мережі – це соціальна структура[14], що утворена індивідами або організаціями. Вона відображає розмаїтні зв’язки між ними через різноманітні соціальні взаємовідносини, починаючи з випадкових знайомств і закінчуючи тісними родинними зв’язками.

Що таке соціальна мережа - сьогодні відомо практично всім, хто хоч якимось чином вважає себе частиною сучасного суспільства із доступом до мережі Інтернет. Але, здається, що в Україні, на відміну від західних держав, поки що недооцінюють наскільки впливовою може бути дана структура у політичному аспекті, виховному та й взагалі соціальному. Так що ж таке соціальна мережа?

Соціальна мережа - соціальна структура, утворена індивідами або організаціями. Вона відображає розмаїті зв’язки між ними через різноманітні соціальні взаємовідносини, починаючи з випадкових знайомств і закінчуючи тісними родинними вузами. Вперше термін було запропоновано в 1954 році Дж. А. Барнесом (в роботі Class and Committees in a Norwegian Island Parish, «Human Relations»). Максимальний розмір соціальних мереж становить близько 150 осіб, а середній -- 123 (Хілл та Данбер, 2002)[11].

Говорячи простими словами соціальна мережа - це віртуальне об'єднання людей, де обмінюються певною інформацією, що в широкому сенсі є характеристикою самого поняття «Інтернет». Причини її існування очевидні: сьогодні люди проводять величезну кількість часу за комп’ютером і звикли обмінюватися інформацією одне з одним насамперед в електронному вигляді, адже це, як мінімум, економить час.

Зокрема, "соціальна мережа" в соціологічних дослідженнях - це соціальна структура, що складається з групи вузлів, якими є соціальна об'єкти (спільнота, соціальна група, людина, особа, індивід). Психолог А. Войскунський,

протиставляючи думку користувачів, "соціальну мережу" визначає, як особливий вид соціальної комунікації, спрямованої на взаємодію користувачів Інтернету з метою задоволення потреб у спілкуванні, знайомстві, передачі і отриманні інформації.

Дослідник К. Лєсто стверджує, що "соціальна мережа" - це структура, що базується на людських зв'язках або ж взаємних інтересах. В якості Інтернет - сервісу соціальна мережа може розглядатися як платформа, за допомогою якої люди можуть здійснювати зв'язок між собою та групуватися за специфічними інтересами.

Завдання сайту полягає у тому, щоб забезпечити користувачів всіма можливим шляхами для взаємодії один з одним – відео, чати, зображення, музика, блоги та інше[19].

За словами В. М. Сазонова під соціальною мережею розуміється безліч акторів (агентів), які можуть вступати у взаємодію один з одним і зв’язки між якими є соціальними, тобто дружба, спільна робота або обмін інформацією.

На думку Є. В. Найштетіка, соціальну мережу можна визначити як соціальну структуру, створену об’єднаними за однією або декількома ознаками взаємозалежності вузлами, які здебільшого представлені індивідуальним членами або організаціями. Дослідник зазначає, що соціальні мережі можуть бути створеними на тлі спільності цінностей, дружби, родинності, неприязні, конфлікту, торгівлі, зв’язків в мережі Інтернет, сексуальних зв’язків, релігійних поглядів, тощо.

В загальновживаному значенні термін «соціальна мережа» означає співтовариство людей, пов’язаних спільними інтересами, спільними справами або маючи інші причини для безпосереднього спілкування між собою.

Головним чинником об’єднання користувачів у соціальну мережу є яка-небудь їх спільність – фінансове становище, стать, приналежність до тієї чи іншої раси, національності, віросповідання, професії і так далі. Хоча протягом останнього десятиліття найбільш масштабні соціальні мережі, об’єднують людей котрі просто користуються Інтернетом. Ми говоримо тут про мережі, які

об’єднують людей різного віку, професій, фінансового становища, звичок і так далі. Такою є соціальна мережа в сучасному її розумінні.

Слід також зазначити, що всі соціальні мережі працюють за однаковою схемою: на початку роботи група перших користувачів надсилає запрошення членам соціальної мережі приєднатись до спільноти сайту. Нові члени повторюють цей процес, збільшуючи при цьому кількість учасників та зв'язків в мережі. Так як більшість із соціальних мереж в Інтернеті є публічними, то вони дозволяють приєднуватись всім бажаючим користувачам.

Соціальна мережа з технічної точки зору дає можливість Інтернет – користувачам об’єднуватися в соціальну мережу на базі спеціального веб - ресурсу. Інтерфейс соціальної мережі передбачає реєстрацію учасника, надає йому можливість наповнювати своїм контентом соціальну мережу у вільному режимі, вести блоги, які також вільно можуть коментуватись іншими учасниками соціальної мережі.

В Інтернеті соціальні мережі мають вигляд сайтів, на яких користувачі можуть утворювати персональні сторінки та спільноти для спілкування та поширення інформації серед великої кількості людей. Понад половина користувачів Інтернету зареєстровані хоча б у одній із соціальних мереж, що вказує на їхню популярність. Отже, соціальна Інтернет-мережа – це інтерактивний багатокористувацький веб-сайт, що володіє обов’язковими відмінностями:

1) Зміст (контент) сайту створюється виключно або переважно його користувачами;

2) Сайт має автоматизоване середовище, в рамках якого користувачі мають можливість створювати зв’язки з іншими користувачами (соціальні зв’язки) або соціальні об’єкти (тематичні групи);

3) Користувачі мають можливість отримувати статичну і динамічну інформацію про об’єкти, що існують в даному соціальному середовищі, про соціальні зв’язках між ними;

4) Користувачам доступні функції комунікації з іншими користувачами і соціальними об’єктами.

З простого «засобу спілкування» Інтернет поступово перетворюється на середовище віртуалізації самого суспільства. У віртуальній реальності людина має справу не з реальним об’єктом, а з його образом «симуляцією». І сьогодні в діяльності людей, в їх відносинах один з одним ці образи замінюють реальність.

За останні 10 років з'явилося безліч інших соціальних мереж, з яких не більше десятка можуть зрівнятися між собою за кількістю користувачів і популярності. Від початку вони створювались більше як електронні записники, а згодом зайняли сегмент розважальних послуг.

З розвитком соціальних мереж змінювалося і ставлення до них у суспільстві. Стартова модель розвитку «знайти давніх знайомих» добре працювала на першому етапі, даючи бурхливе зростання відвідуваності. Але згодом виявилося, що початкова зацікавленість від можливостей знайти знайомих та переглянути їх фото швидко проходить.

Тому успіх перших соціальних мереж і розуміння обмеженості моделі їх розвитку через деякий час призвели до появи нових соцмереж, націлених на вузькі прошарки суспільства, так соціальні мережі почали ділити ринок. Після того, як соцмережі почали вдовільняти перші вимоги користувачів (пошук друзів та інформації про них) почалось усвідомлення, що почуття незадоволеності і самотності нікуди не зникають.

Соціальна мережа, яка повинна була б сильніше зблизити людей, навпаки – навіть у чомусь віддаляла. У той же час усвідомлення напрямку руху сучасних соцмереж і розуміння того, що цей інструмент може допомагати людям не тільки в спілкуванні, але й у вирішенні їхніх реальних проблем і суспільства в цілому, змінюючи їх життя у кращу сторону, змушує шукати інші варіанти додаткових можливостей соцмереж. І такі варіанти з різним ступенем соціалізації вже з’являються. Наприклад, інтернет-портал «Quora»[5] – величезний архів запитань і відповідей, що об’єднані навколо тематичних кіл;

«Pinterest» – соціальний медіа-сайт для натхнення візуальними зображеннями; «LinkedIn» – соціальна мережа для пошуку і встановлення ділових контактів. Крім того, набирають популярність проєкти, в яких реалізуються схеми спільного фінансування (краудфандингу) і використання спільних ресурсів (краудсорсингу). Це говорить про розуміння суспільства того, що рішення проблем неможливо без об’єднання зацікавлених у цьому людей.

У майбутньому слід очікувати збільшення числа компаній, що мають власні соціальні мережі, наприклад, в «Google» і «Apple» впроваджені свої корпоративні соціальні мережі, які дозволяють їм зберігати напрацьовані матеріали та знання. На відміну від корпоративних соцмереж, існування яких має чітку і зрозумілу мету, нові масові соцмережі створюються поза рамками реалізації глобальних ідей або концепцій. Тому їх поява носить, швидше, авантюрний характер і часто виглядає, як спроби заробити на проблемах суспільства. Незважаючи на ситуацію, що склалася, окремі групи ентузіастів пропонують різні проєкти і організовують рухи для розвитку країни і суспільства.

У багатьох дослідженнях, присвячених безпосередньо психологічним наслідкам комп'ютеризації трудової діяльності було проведено ретельний аналіз позитивних та негативних сторін у мотиваційних, цілеутворюючих та операційних складових такої діяльності, таким чином задаючи значного вкладу до життя навіть вже сформовованної особистості[23 ; 32].

Як зазначається у роботі «Психологічні наслідки інформатизації», вплив процесів інформатизації на діяльність може відбуватися і прямо, через трансформацію та опосередкування самої діяльності та появу нових її видів, пов'язаних з інформаційними технологіями, та побічно, через багаторазове опосередкування некомп'ютеризованих видів діяльності [1]. Таке опосередковане непряме опосередкування може відбуватися, наприклад, при перегляді фільмів, створених за допомогою комп'ютерної графіки. У цьому комп'ютеризована діяльність може впливати інші види діяльності по-різному. Характерно і те, що одні перетворення накладаються на інші, призводячи до

нейтралізації психологічних наслідків інформатизації, і до їх збільшення. Поширювані, глобальні перетворення психічних явищ можуть призводити до зміни всієї мотиваційно-особистісної сфери суб'єкта, що може мати і виражений негативний характер.

Прикладами такої негативної зміни особистості можуть бути захоплення комп'ютерними іграми (ігрова залежність), захоплення глобальною комп'ютерною мережею Інтернет (Інтернет-залежність), програмуванням та інформаційними технологіями в цілому (хакерство).

Всі ці види захоплень за різної феноменології мають близькі психологічні механізми та особливості. По-перше, у всіх цих видах діяльності може спостерігатися той самий феномен: особливий стан поглиненості діяльністю. Цей особливий вид суб'єктивного досвіду, названий «досвідом потоку», був описаний і продовжує вивчатися групою американських психологів, яку очолює М. Чикзентміхейлі. У вітчизняній психології у межах цього напряму було проведено, зокрема, психологічне дослідження комп'ютерних ігор. У центрі уваги робіт О.Г. Макалатії знаходяться особливі стани поглиненості діяльністю, при якому очікуваний результат цієї діяльності «відходить у свідомості людини на задній план і сама дія, що легко і точно протікає, повністю займає увагу» [15 ; 48].

Питаннями вивчення соціальних зв’язків в групах людей почали займатися ще в кінці XIX – початку XX століття. Так, Е. Дюркгейм стверджував, що не всі соціальні феномени можуть бути пояснені з точки зору властивостей окремих індивідуумів. Г. Зіммель, розглядаючи менш пов’язані мережеві соціальні структури, в своїх працях заклав основи аналізу соціальних мереж. Соціальними філософами цього часу використовувався термін «павутина відносин». У 1930-х рр. Дж. Морено опублікував серію робіт, присвячену міжособистісним і міжгруповим відносинам.

Основною інновацією наукових робіт Дж. Морено прийнято вважати соціограму – схематичне зображення структури міжособистісних відносин в малій соціальній групі. В одному з його експериментів ставилося завдання

розмістити вихованців дитячого будинку для дівчаток в окремих котеджах так, щоб в загальному котеджі знаходилися тільки ті з них, хто симпатизував один одному, і не допускалося проживання разом вихованцям, які відчувають один до одного неприязнь. Випробовуваних запитували, хто їм подобається і з ким разом вони хотіли б працювати або проводити вільний час. Результати були представлені у вигляді ряду матриць, де кожному члену групи виставлялася оцінка іншими членами групи. Далі підраховувалися індивідуальні та групові індекси, будувалися соціограма у вигляді графіків, на яких членам груп приписувалися певні позиції, а вибір (як позитивний, так і негативний) вказувався стрілками – так відображалася «Структура» переваг в групі. Своїми експериментами Дж. Морено фактично поклав початок аналітичного дослідження соціальних мереж.

У другій половині XX ст. істотно розширився системний аналіз соціальних мереж в роботах таких дослідників, як Р. Берт, К. Карлі, К. Фост, Б. Веллмен, Д. Вайт, і багатьох інших. У 1950-ті роки роботи англійських антропологів Дж. Барнеса і Е. Ботте привернули увагу до більш складних соціальних феноменів, пов’язаних із належністю до соціальних мереж.

Активно питання спілкування у соціальних мережах та власне – спілкування онлайн - почало обговорюватися наприкінці 90 років. Саме до цього періоду відносяться перші наукові публікації з теми. У перших емпіричних роботах американських психологів К. Янг (1994), К. Суррата (1996), Дж. Суллера (1998) та Д. Грінфілда (1999) постановка проблеми носить дискусійний характер. Російський психолог О. Войскунський (1996) розглядав особливості спілкування в мережі, дослідниця О. Арестова (1999) проводила дослідження статевих відмінностей при роботі з Інтернет на прикладі російських користувачів, психолог Н. Чудова (2001) акцентує увагу на особливостях образу "Я" користувачів, психолог О. Щепіліна (2002) основну увагу приділяє їх мотивації. Українська дослідниця Л. Давидова (2001) аналізує комп'ютерні ігри, дослідник О. Дроздов (2003) розглядає зміни в поведінці та

агресивність користувачів, психолог К. Мілютіна (2004) приділяє увагу потребам користувачів та способам їх задоволення[18].

У роботі «Галактика Інтернет: Роздуми про Інтернет, бізнес і суспільство» дослідник зазначає: «взагалі-то мережі – це досить стара форма матеріалізації людської діяльності, проте в наші дні вони знайшли нове життя, в результаті перетворення їх в інформаційні мережі, об'єднані Інтернетом».

Центральним поняттям теорії М. Кастельса стає «мережева структура», що розкривається як «комплекс взаємопов'язаних вузлів», при цьому конкретний зміст кожного вузла залежить від характеру тієї конкретної мережевої структури, про яку йде мова. У роботах вченого вперше дається теоретичне обґрунтування наявності мережевої логіки в соціальних процесах і явищах.

1.3. Віртуалізація як чинник розвитку суспільного життя

Загальний вплив соціальних мереж на життя людей величезний, багато хто навіть не усвідомлює до кінця масштаби цього явища, а соціальні мережі – це вже найпопулярніше заняття в Інтернеті. Сьогодні зі 100 найбільш відвідуваних сайтів у світі 20 – це класичні соціальні мережі та ще 60 – тією чи іншою мірою соціалізовані. Понад 80% компаній у всьому світі використовую соціальні мережі в роботі. Близько 78% людей довіряють інформації із соціальних мереж. Через них навіть влаштовуються цілі революції. Соціальні мережі стали центром сучасного Інтернету.

Мережева комунікація виступає засобом, за допомогою якого велика кількість користувачів глобальної мережі отримує додаткові можливості у спілкуванні. Сучасні комунікаційні технології дозволяють створювати соціальні спільноти (інтернет-ком'юніті) з практично будь-якими заданими характеристиками – освітніми, професійними, віковими. Вони формуються на тлі посилення динаміки комунікаційних форм у процесі суспільного

відтворення. При цьому стійкі відносини поступаються місцем постійним змінам, а суспільство стає схожим на рефлексивні та комунікаційні спільноти.

Однак, як випливає з відношення користувачів до цієї можливості, пошук через ці поля малоефективні, в дійсності людина часто виявляється не такою, якою описує себе в мережі. Віртуалізація суспільства визначається як система комунікацій. Це заміщення реальності її симуляцією, не обов'язково за допомогою комп'ютерної техніки, але обов'язково з застосуванням логіки віртуальної реальності. Цю логіку можна спостерігати і там, де комп'ютери безпосередньо не використовуються[39].

Наприклад, віртуальної політикою можна назвати боротьбу за владу черех агітації, web-сторінок або прес-конференцій в Інтернеті, за допомогою рекламних акцій в телестудії або на концертному майданчику. Існує два способи реалізувати об'єднання користувачів, яке б сприяло їх взаємному розвиткові. Переслідуючи одну мету, вони при цьому мають принципово різні підходи. Підхід першого способа грунтується на об'єднанні користувачів в рамках вже існуючих в суспільстві процесів, другого – об'єднання користувачів для створення нових процесів (проектна діяльність).

Для простоти перший підхід можна назвати обміном досвідом і знаннями між користувачами і, таким чином, він виконує консервативну роль у суспільстві. Другий підхід спрямований на створення нового і реалізує новаторську роль. Головним завданням першого способу є допомога користувачеві або групі користувачів придбати необхідні для них знання, навички або досвід, які допоможуть їм вирішити поставлені перед ними завдання. Рішення пропонується здійснювати через організацію освітніх процесів для зацікавлених користувачів. Соціальна мережа виступає тут як платформа, на якій учасники, висловлюючи свої інтереси, знаходять один одного, організовують спільні заходи (лекції, майстер-класи, ознайомчі зустрічі), діляться досягнутими результатами тощо.

Слід зауважити, що інформаційний «тиск» на людину з кожним роком збільшується, доступність великих масивів інформації вимагає часу і зусиль для

їх осмислення. А це потребує відповідної освіти, удосконалення інтелектуальних функцій та інструментарію, який дозволяв би відпрацьовувати таку інформацію[21].

Розвиток техніки програмування, поширення комп'ютерних телекомунікаційних та глобальних мереж, розробка спеціальних засобів передачі інформації людині, а також зворотного зв'язку – все це створило нову якість сприйняття і переживань сучасної людини.

1.4. Найпопулярніші соціальні мережі

Соціальні мережі та Інтернет нерозривно пов'язані один з одним. Тут зареєстрований практично кожен. Причому дані ресурси зуміли підкорити користувачів будь-якого віку, від малого до великого. Різноманітних соцмереж стає все більше. Серед них є фаворити.

На поточний момент найбільше користувачів налічується в Facebook. Хоча мережа трохи здала позиції в порівнянні з аналогічним періодом 2017 року. Мережу заснував Марк Цукерберг. З моменту появи вона користується підвищеним попитом, тривалий час утримується на першій позиції в рейтингу (62,18%). Facebook (www.facebook.com) – найчисленніша за кількістю користувачів міжнародна соціальна мережа (1,5 млрд.), де можна знайти своїх друзів, колег, знайомих, сторінку потрібної організації, необхідну інформацію різної тематики.

Twitter (www.twitter.com) – популярна соціальна мережа, що нагадує міні-блоги. Ця соціальна мережа набула популярності серед людей, які регулярно обмінюються інформацією, зокрема, журналістів. Кількість користувачів – близько 300 млн.

Google+ (www.plus.google.com) – соціальна мережа відомого гіганта Google. У 2013 році їй вдалось за чисельністю відвідувачів випередити Twitter. Вона налічує близько 500 мільйонів зареєстрованих користувачів.

Instagram (www.instagram.com) – соціальна мережа, яка набула великої популярності в останні роки, її мета – допомогти іншим соціальним мережам розповсюдити фотознімки та відеозаписи користувачів. Кількість користувачів - близько 400 млн.

Початком популярності соціальних мереж прийнято вважати 2003-2004 рр., коли були введені в дію Linkedin, Facebook і MySpace. В Україні мода на соціальні сервіси виникла дещо пізніше. Водночас статистичні дані свідчать, що за останні роки кількість користувачів соціальних мереж значно збільшилася й охоплює усі вікові групи. Так, за даними досліджень пошукової системи «Яндекс» станом на 2014 рік у соціальних мережах «Вконтакте», «Telegram», «Instagram», «Facebook» і «Twitter» зареєстровано близько 40 млн. українських акаунтів. Серед них значну частку займають користувачі підліткового та юнацького віку [10].

Соціальні мережі стали настільки популярним видом соціальних медіа, що в багатьох країнах світу.Україна не є винятком: українські соціальні мережі вже встигли завоювати чималу частку аудиторії й продовжують активно розвиватися.

Розвиток українських соціальних мереж розпочався з березня 2014 року. В Україні існує близько 10 соціальних мереж, новачками серед яких є WEUA.info, Connect.ua, Friends.ua, мережа «Українці» (ukrainci.org.ua), мережа «vReale» (vreale.net), «МетаКонтакт», Druzi.org.ua, kozakam.com, combine.pp.ua, ukrface.com.ua. Як приклад – можна розглянути волонтерський мультимедійний проєкт «Ukrainer», його мета – експедиція Україною та знайомство українців з різних регіонів один з одним, показ схожих і відмінних рис, а також особливостей кожного регіону, їхніх звичаїв та традицій, унікальної місцевості. У профілі користувача є спеціальні поля, де він вказує свої інтереси, за якими може потім знайти інших користувачів з такими ж інтересами.

Розвиток та кількість користувачів соціальних мереж в Україні відображено на рисунку 1.1

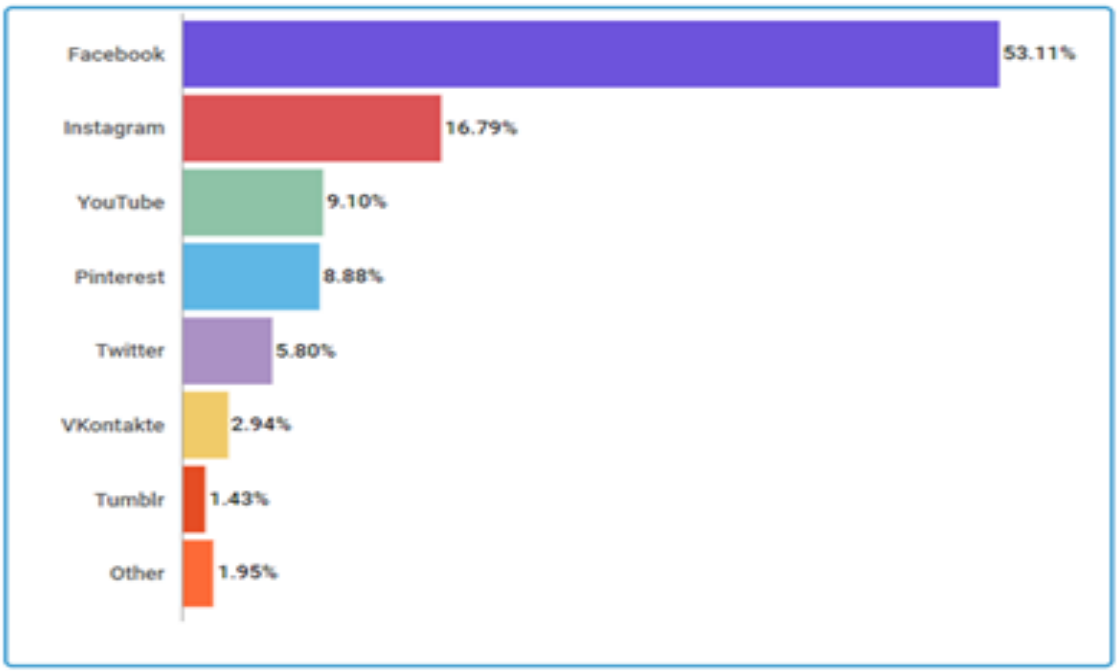

Рис. 1.1 – Кількість користувачів соціальних мереж в Україні

1.5 Соціальні емоції та вплив їх розвитку на поведінкові порушення особистості

Емоції – це особливий вид психологічних станів людини, вони проявляються у вигляді відчуттів, переживань, почуттів та настроїв. Практично все психічні процеси супроводжуються емоціями, головна роль яких полягає у забезпеченні зв'язку між об'єктивною реальністю та оцінним сприйняттям людини.

Умовно емоції можна розділити на позитивні, негативні та нейтральні. До перших відносять задоволення, радість, захоплення, любов, блаженство, ніжність, симпатію, впевненість; до негативних відносяться такі емоції як горе, тривога, помста, зловтіха, гнів, туга, страх і розпач; нейтральними емоціями називають подив, байдужість та цікавість.

Людина є найемоційнішою з представників тваринного світу, ще Ч.Дарвін говорив про біологічну доцільність емоцій[3].

Функції емоцій:

1) Оціночна функція – емоція допомагає миттєво оцінити зміст певного подразника чи ситуації для людини, емоційна оцінка передує свідомій переробці інформації;

2) Функція слідоутворення – емоція часто виникає тоді, коли подія вже трапилося діяти пізно. А.Н.Леонтьєв стверджував, що в результаті афекту, що характеризується ситуацією, де вихід шукати вже пізно, формується насторожування по відношенню до збуджуючої афект ситуації, внаслідок чого наступні рази ми отримуємо попередження;

3) Мобілізуюча функція проявляється в основному на фізіологічному рівні - викид адреналіну при емоції страху підвищує здатність до втечі, а тривога допомагає розпізнати загрозу;

4) Функція компенсації інформаційного дефіциту – ця функція емоцій корисна у разі, коли нам не вистачає інформації для прийняття рішення, коли людина не може прийняти рішення, вона може спертися на емоцію;

5) Функція комунікації – у зв'язку з тим, що емоції мають виразний характер, вони зрозумілі оточуючим, це допомагає комунікувати;

6) Функція дезорганізації - сильні емоції можуть порушити звичайне перебіг діяльності людини, тим самим допомагаючи мобілізувати свої сили [38].

Соціальні емоції - це емоції і почуття, що виникають при задоволенні соціальних потреб, вони включають почуття, викликані несприятливим соціальним становищем, розбіжністю між тим, як людина хоче виглядати і як виглядає насправді, дискредитацією основної установки на характер відносини (сором'язливість, збентеження, соціальна тривога та інших.).

Соціальні емоції є не вродженими, а вивченими емоціями, дорослі навчають дітей цих станів. Примітно те, що якщо дорослий не керує цим процесом, виникають лише емоції негативного характеру: нудьга, сором, відчай, образа та ін. Як і з іншими видами емоцій, соціальні емоції поділяються на позитивні та негативні (що об'єднують і поділяють).

Позитивні емоції зазвичай з'являються тоді, коли у людей є спільна ціль, досягнення якої принесе задоволення обом. І тут союзники співзалежні друг від друга, ініціативність одного залежить від внеску іншого. Відповідно, кожна сторона розглядає іншу як об'єкт бажання.

Близьким людина дорожать, його підтримують, дарують подарунки, сприяють його розвитку. Позитивні почуття можуть змінюватись від слабких до глибоко відданих, при переживанні цих емоцій партнеру, як правило, приписуються тільки найбажаніші наміри. Бажання сприймаючого не завжди відповідають дійсності, це можна спостерігати, коли об'єкту кохання приписують лише найкращі якості, піднімають його над іншими, не помічає недоліків, що сприймає воліє бачити лише ті наміри, які схвалює і якими звик захоплюватися.

Негативні почуття найчастіше виникають, коли успіх однієї людини тягне у себе невдачу іншого. З'являється суперництво і, як наслідок, конфлікт. Розділяючі (негативні почуття) підтримуються з допомогою контрастних концепцій, у поведінці протилежне боку помічаються лише негативні якості. Так як вчинки людини можна трактувати по-різному, реальна поведінка опонента не має ніякого значення, всі її дії принижуються і висвічуються в негативному світлі.

Емоції – це особливий вид станів психіки, пов'язані з інстинктами, мотивами і потребами, вони відбиваються у вигляді безпосередніх переживань (радість, страх, задоволення тощо.). Емоції грають величезну роль у життєдіяльності людей і відбиваються у жестах, міміці та словах. Виховання емоцій дуже важливе завдання психології, оскільки це визначає подальше життя людини, засвоєння їм певних навичок та умінь. Формують емоційну сферу дитини моральне виховання, знайомство з життєдіяльністю оточуючих та оволодіння соціально прийнятною поведінкою.

Під соціальними емоціями також розуміють глибоко засвоєні соціальні норми, що формують підсвідоме у структурі особистості та регулюють її поведінку. Крім цього соціальні емоції розглядаються як:

– стабільні емоційні відношення до правил соціуму та норм моралі;

– визначальна позитивного чи негативного ставлення до деяких правил поведінки;

– регулятори спілкування між народами, які створюють певну поведінку для цієї спільноти;

– допомагаюча функція для соціалізації дітей у суспільстві[47]

Клас соціальних емоцій відрізняється опосередкованим соціальними нормами характером, їх особливою функцією стає закріплення досвіду та освоєння і правил, що згодом стає емоційним досвідом.

В результаті засвоєння дитиною соціальних норм і цінностей набувається своєрідна система оцінок, внаслідок чого дитина може ділити явища на погані та добрі, позитивні та негативні, привабливі та відштовхуючі.

Соціальні емоції починають свій розвиток ще в дитинстві, під впливом виховання та життєвих умов. З віком у дитини формуються вищі емоції, властиві тільки людині, такі як співчуття, співчуття, почуття відповідальності, турботи про оточуючих, взаємодопомогу і т.д. Вони формуються завдяки практичним знанням дитини, які вона освоює в процесі спілкування з однолітками та дорослими, ці знання допомагають дитині усвідомити необхідність дотримання соціальних і правил. У процесі освоєння формуються соціальні мотиви діяльності: прагнення зробити щось корисне, необхідне, розвиваються форми соціальної орієнтації, увага до оточуючих, виникнення почуття співпереживання [13].

Для розвитку та переживання соціальних емоцій у дітей педагоги та психологи використовують сюжетно-рольові ігри, де відбувається опис людських взаємин, ігри з правилами, де відносини у грі визначаються правилами і нормами, художню літературу, де в ході співпереживання персонажам у дитини формуються моральні оцінки та нове емоційне ставлення до оточення. В результаті дитина може представляти результати своєї поведінки та її значення для оточуючих та її самої, за допомогою цього здійснюючи емоційне регулювання своєї діяльності.

Поняття «соціальні емоції» та «емоційний інтелект» тісно пов'язані між собою. Термін «соціальний інтелект» ввели в психологію П.Селовей і Д.Майєр, вони визначили його як здатність сприймати та висловлювати емоції, пояснювати та розуміти емоції себе та інших [15].

Д.В. Люсін представив вітчизняну модель емоційного інтелекту, де «емоційний інтелект» визначається як сукупність здібностей розуміння власних та чужих емоцій, а також їх контролю.

Здатність розуміння емоцій передбачає, що людина може:

- Розпізнати емоцію, тобто. виявити наявність переживання у себе чи іншої людини;
- Встановити, яка саме емоція використовується, тобто. ідентифікувати її;
- Розуміє причини і наслідки емоції, що виникла.

Здатність контролю над емоціями передбачає, що людина здатна:

- Контролювати силу емоції, приглушувати надмірно сильні емоції;
- контролювати їхнє зовнішнє вираження;
- довільно викликати якусь емоцію за необхідності [31].

Ці можливості поширюються як у власні, і на чужі емоції, отже, можна говорити про внутрішньоособистісне та міжособистісне емоційний інтелект. Здатність до усвідомлення емоцій та управління ними пов'язана із спрямованістю особистості на емоційну сферу (як свою, так та оточуючих), схильністю до психологічного аналізу поведінки, а також цінностями, що приписуються емоційними переживаннями. Тому соціальний інтелект має подвійну природу: він пов'язаний як із когнітивними здібностями, і з особистісними характеристиками. На розвиток емоційного інтелекту впливають такі фактори як когнітивні здібності (точність та швидкість переробки емоційної інформації), уявлення про емоціях та особливості емоційності (емоційна чутливість, стійкість і т.д.).

Емоції грають у житті величезну роль. Л.С. Виготсткий відзначав

наявність взаємозв'язку між інтелектом та аффетом, стверджуючи, що у кожному періоді розвитку людини є відповідний емоційний розвиток, а також те, що в кожному рішенні людини є емоційна складова.

Виготський висунув принцип участі емоцій у розвитку свідомості, вони не тільки беруть участь у розвитку мислення та поведінки дитини, але і є стимулом для пошуку «обхідних шляхів» при вродженому дефекті

Багато фахівців відзначають важливість ролі емоції у розвитку мотиваційної сфери, пов'язуючи емоції з потребами особистості та їх задоволенням. Емоції активують міжособистісне спілкування в процесі взаємодії людей, які безпосередньо беруть участь у розвитку ціннісно-смислової сфери особистості [22].

Нині у психології немає єдиної термінології психології емоцій, різними авторами пропонуються різні критерії емоцій.

На сьогоднішній день емоції диференціюють за такими критеріями:

- за походженням (біологічні, соціальні, ідеальні);
- за ступенем складності (прості чи складні, похідні чи фундаментальні);
- за характером дій (дистантні та контактні);
- за рівнем сили (інтенсивні та екстенсивні);
- за модальністю (негативні, позитивні, амбівалентні);
- форм виразу (динамічні, помірні);
- спрямованості (на собі або на навколишній світ);
- узагальненості (узагальнені, конкретні, абстрактні);
- продуктивності (стенічні та астенічні);
- змістом (інтелектуальні, естетичні, моральні);
- суб'єктивної цінності переживань (глоричні, практичні, естетичні, гностичні, комунікативні, гедоністичні, акізитивні, мобілізаційні);
- сфер діяльності, де вони виявляються (моральні, пізнавальні, батьківські, релігійні та ін.).

При всій своїй різноманітності емоції виконують безліч функцій: захисну, мотиваційну, інформаційну, аналітичну, енергетичну, регуляторну, комунікативну та інших. О.М. Леонтьєв, в рамках діяльнісного підходу, довів, що емоції є результатом будь-якої діяльності та механізмом її руху.

Л.С. Виготський вважав, що психічні процеси людини мають вихідний соціальний характер, саме він сформулював положення про переживання дитини як основний одиниці соціальної ситуації розвитку. Він наголошував значимість соціальних емоцій людини у розвитку культурогенезу людини, поряд з розвитком вищих психічних функцій, здійснюючи аналіз окремих соціальних почуттів та емоцій та позначаючи їх роль у розвитку особистості, формуванні поведінки та організації життєдіяльності. Тут передбачаються загальноприйняті норми та стратегії поведінки, моральні норми відносин,

На основі прикладів соціальної взаємодії у дитини формуються соціальні емоції, що допомагають йому стати повноцінною частиною суспільства.

Під соціальними емоціями розуміється виниклий комплекс переживань, який включає у собі великий спектр емоцій, що виник у його народженні і що розвивається протягом усього життя процесі взаємовідносин з оточуючими. До категорії соціальних емоцій відносять широкий спектр переживань і почуттів людини стосовно оточуючих: образа, сором, збентеження, сором'язливість, розпач, ревнощі, заздрість, презирство, почуття обов'язку та відповідальності, вини, солідарності, гордості, справедливості, гідності, патріотизму та багато хто інші [33].

А.В.Запорожець стверджує, що соціальні переживання може відчувати лише людина, оскільки вони формуються у процесі пізнання соціальних норм. Соціальні емоції поділяються за спрямованістю, оскільки людина оцінює себе з погляду оточуючих людей. Перебіг соціальних емоцій Г.М. Бреслав пояснює у контексті функціональної моделі емоційних процесів, що доводить, що спонукання до дії не завжди веде до відповідної поведінки (наприклад, сором згодом може перетворитися на гнів на тих, через кого людина відчувала сорому).

М.Ю.Горбунова узагальнила кілька досліджень та пропонує наступну класифікацію функцій соціальних емоцій:

1) Оціночна-проявляється у відношенні людини до тих чи інших явищ соціальної дійсності, сприяє виділенню значущих елементів у соціальному середовищі та демонструє ставлення людини до об'єктивної інформації;

2) Інформативна – полягає у налагодженні співробітництва та прийнятті спільних рішень;

3) Інтерактивна – соціальні емоції допомагають налагодженню контакту, взаємодії суб'єктів та підтримці ідентичності в процесі інтеракції (взаємного впливу);

4) Соціалізуюча-адаптивна - вказує на засвоєння правил вираження емоцій у процесі соціальної адаптації, допомагає людині керувати проявом своїх емоцій, враховуючи особливості співрозмовника чи ситуації;

5) Маніпулятивна функція - використання людиною емоцій як вплив на інших людей, з метою домогтися власних цілей, змінивши їхня поведінка.

6) Конструктивно-деструктивна функція – допомагає розвитку певних соціальних відносин [46]. Внаслідок вивчення низки досліджень можна зробити висновок про те, що соціальні емоції допомагають людині оцінювати ситуацію та мотивувати до уникнення несприятливих подій, є показником протиріч між соціальним досвідом і відповідному їм виникаючим ситуаціям. Соціальні емоції виявляються у соціальному середовищі, але слід зазначити, що негативні емоції можуть негативно позначатися на поведінці людини та знижувати якість взаємин у соціумі, наприклад емоції страху, зневаги, агресії, такі ж емоції як емпатія, почуття подяки можуть сприяти побудові сприятливих, соціально прийнятних взаємин із людьми.

Аналізу підліткового віку приділяється найбільша увага, оскільки саме в цьому віці відбувається пік соціального розвитку. Яскрава емоційна прийнятливість проявляється у підлітка саме за соціальної взаємодії. У цьому віці засвоюються основні закони суспільства, правила та норми поведінки соціуму

Демонстративна, а іноді й девіантна поведінка, у тому числі прояврізного роду залежностей експерти пов'язують із реакцією підлітка на несприятливе соціальне середовище. Особистість постійно змінюється, засвоюються нові цінності та ідеали, підліток не завжди згоден з громадськими нормами та соціалізуючими вимогами. Перелічені поведінкові порушення можуть і не виявлятися як порушення соціо-культурних норм, проте однаково надають негативний вплив на особистість підлітка, тим самим порушуючи її цілісність та ускладнюючи міжособистісні взаємодії.

Аналіз відповідної літератури не довів прямий зв'язок між поведінковими порушеннями та соціальними емоціями особистості. До цих пір існують протиріччя між потребою у вивченні закономірностей протікання соціальних емоцій та відсутністю теоретичної бази щодо розвитку соціальних емоцій у підлітків з поведінковими порушеннями. Також варто відзначити недостатність психометричних методів психологічної діагностики, що дозволяють досліджувати специфіку перебігу соціальних емоцій у підлітковому віці, а також визначити їх специфіку та взаємозв'язок з поведінковими порушеннями.

1.6 Вплив соціальних мереж на життя сучасних підлітків

Соціальні мережі – основний спосіб розповсюдження новин. За даними дослідження, поведеного каналом CNN, було виявлено, що 43% новин поширюються через такі соціальні сайти як Фейсбук, Твітер, MySpace, YouTube.

Серед позитивів соціальних мереж можна виокремити швидку та дешеву комунікацію, оперативний обмін інформацією, можливість бути у центрі подій, нові знайомства.

«Часто люди не можуть реалізуватися у справжньому житті, а за допомогою Інтернет вони створюють собі певний бажаний для себе образ. Для

таких людей Інтернет є своєрідною лікувальною терапією», - говорить асистент кафедри психології ЛНУ І.Франка Х. Турецька. За словами психолога, у соціальних мережах люди вчаться жити у соціумі, де є однакові для всіх правила. У соціальних мережах люди вчаться підкорятися законам, що допомагає їм жити у реальному світі.

У психології термін «комп'ютерна залежність» почали вживати наприкінці 20 століття і спочатку він звучав як «пристрасть до занять з використанням комп'ютера, що призводить до обмеження спілкування з оточуючими». Вперше термін «інтернет-залежність» було запропоновано американським вченим Айвеном Голдбергом в 1996 році, він описував це як «непереборне бажання використовувати інтернет», що призводить до розладу в побутовій, навчальній, фінансової та інших життєвих сферах. Цього ж року інтернет-залежність була включена до DSM-V (американська класифікація психічних розладів) поряд з гемблінгом (залежінсть від азартних ігор), харчовою та емоційною залежністю [38].

Цього ж року Кімберлі Янг перша продемонструвала науковий підхід до вивчення інтернет-залежності, опублікувавши на сайті тест на виявлення інтернет-залежних людей, а також визначивши деякі критерії інтернет-залежності:

- Передчуття чергового онлайн-сеансу;
- Нав'язливе прагнення постійно перевіряти пошту;
- Збільшення часу, що проводиться в мережі;
- Збільшення коштів, витрачених онлайн [14].

Крім цього, К.Янг опублікувала власну класифікацію, що включає 5 видів інтернет-залежності:

1) Нав'язлива потреба перебувати онлайн (інтернет-шопінг, форуми, інтернет-казино);

2) Web-серфінг - постійний пошук інформації;

3) Ігрова залежність (ігри онлайн);

4) Пристрасть до віртуальних знайомств (соціальні мережі, надмірна кількість віртуальних друзів);

5) Кіберсексуальна залежність (кіберсекс та постійне перебування на подібних сайтах) [14].

В даний час інтернет, безумовно, є привабливим засобом уникнення реальності, так як на його просторах можна знайти практично будь-яку інформацію, будь-якого співрозмовника, що відповідає вашим потребам, у своїй залишаючись анонімним. Аудиторія користувачів інтернету в Україні серед молоді досягла свого піку ще у 2014 році, але її процент продовжує зростати. Експерти зазначають, що зростання кількості користувачів відбувається за рахунок старшого покоління.

Експерти міжнародного інституту маркетингових та соціальних досліджень з'ясували, що кожен третій громадянин України старше 55 років має доступ до Інтернет. Це пов'язано зі зростанням популярності смартфонів та мобільного інтернету, зараз цей ресурс доступний практично кожній людині.

Найбільш схильні до виникнення інтернет-залежності, безумовно, підлітків.У віртуальному світі школярі можуть не лише грати у комп'ютерні ігри, але й шукати інформацію, поширювати відеоматеріали, здійснювати покупки, спілкуватися з друзями, створювати собі сторінки в соціальних мережах, використовуючи унікальні нікнейми, що слугують їхнім особистим ідентифікатором.

Проте, така діяльність може нести певні ризики,наприклад:

− Ризик обману: існує велика кількість дезінформації та викривлення даних;

− Ризик віктимізації: інші користувачі можуть використовувати персональну інформацію проти людини, яка її оприлюднила;

− Ризик ізоляції: онлайн-взаємодія може зменшити спілкування та соціалізацію в реальному світі;

− Ризик імпульсу: в Інтернеті легко сказати те, що не було б сказане особисто;

− Ризик переконання: онлайновий досвід може впливати на особисту діяльність;

− Ризик звикання: повторне використання може створити залежну поведінку;

За даними дослідження, що майже кожен четвертий підліток віком 10–17 років повідомив, що за останній рік регулярно розумів, що не міг думати ні про що, крім моменту, коли буде можливість знову користуватися соціальними мережами. Найбільше таких було серед хлопчиків 10 років (35,2%) і студентів ЗПТО (28,5%).

Відчували себе погано через неможливість користуватися соціальними мережами 15,1% опитаних учнів.

Результати дослідження показали, що 18,2% підлітків регулярно нехтували іншими справами (хобі, спорт) через те, що хотіли бути в соціальних мережах. Більшість із них, це дівчата 16 років –26,0%.

Кожен шостий (16,8%) опитаний зізнавався, що мав регулярні сварки через використання соціальних мереж. Найбільша частка таких серед дівчат 16 і 17 років (0,22,6% та 25% відповідно) та хлопців 10 років (20,5%).

Підлітки можуть сидіти у соціальних мережах, щоб позбутися негативних емоцій, про що повідомили 32,8 % хлопців та 39,9% дівчат.

Через використання соціальних медіа, у підлітків можуть траплятися конфлікти з батьками, братами чи сестрами —13,5%.

За даними цього дослідження «Соціальна обумовленість та показники здоров’я підлітків та молоді» хлопці та дівчата зазначали, що в Інтернеті говорити про секрети їм легше, ніж віч-на-віч (17,5% та 14,5 %). Кожен 5 респондент повідомляв, що висловлюватися про особисті почуття в Інтернеті легше, ніж в реальному житті.

Ще одне дослідження ESPAD, у якому репрезентуються дані опитаних 8 509 підлітків (від 14 до 17 років), показало, що учнівська молодь досить активно користується соціальними мережами протягом робочих (навчальних)

днів, але найбільша мережева активність (кількість годин користування) припадає на вихідні дні – суботу та неділю.

В період з понеділка по п’ятницю, 48,6% підлітків проводить у соціальних мережах до 3 годин на день, а 44,7% — 4 та більше годин. У вихідні дні 39% респондентів користуються соціальними мережами до 3 годин включно та 54,9% – від 4 годин та більше. У всіх вікових групах дівчата виявилися більш активними користувачами всесвітньої мережі як у робочі, так і у вихідні дні.

Більша частина опитаних (дослідження ESPAD) вважають, що проводять забагато часу в соціальних мережах (55,4%). Кожен 4 (23,9%) повідомив про те, що в нього псується настрій, коли не можна провести час у соціальних мережах.

Реузльтати опитування зображені на рисунку 1.2

Рис. 1.2 – Результи дослідження онлайн залежності підлітків

РОЗДІЛ 2
ВПЛИВ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ НА СОЦІАЛІЗАЦІЮ ОСОБИСТОСТІ ПІДЛІТКА

2.1 Аналіз факторів розвитку особистості підлітка

Найважливіший фактор розвитку особистості підлітка – його власна велика соціальна активність, спрямована на засвоєння певних зразків та цінностей, на побудову задовольняючих відносин з дорослими та однолітками, нарешті, на самого себе (проектування своєї особистості свого майбутнього спробами реалізувати наміри, цілі, завдання). Особливості прояву та перебігу підліткового періоду визначаються конкретними соціальними обставинами життя та розвитку підлітка, його суспільним становищем у світі дорослих людей.

У психічному розвитку основна роль належить встановленій системі соціальних взаємин із оточуючими. Провідним видом діяльності є спілкування (в процесі організованої навчальної діяльності, суспільно-корисної діяльності).

Для підлітків найбільш значущими є базові потреби:

1. Потреба бути відмінним від інших;
2. Потреба у самовивченні та самовизначенні;
3. Потреба мати значну діяльність у школі та її межами;
4. Потреба у позитивній взаємодії з однолітками та дорослими;
5. Потреба у фізичній активності; Поперше, ми повинні зрозуміти, що такий вплив і залежність, як вони впливають на життя людини.
6. Потреба у компетентності та успішності;
7. Потреба у розвитку та стабільності.

Якщо ці потреби неможливо знайти задоволені, можна очікувати активізації захисних механізмів та трансформації нормативного (соціально схвалюваної) поведінки у відхиляється (девіантна). Порушення поведінки

можуть формуватися на основі спотворення цілком нормальних специфічних реакцій підлітків Так спотворення реакції емансипації можуть призвести до розвитку надмірного прагнення робити те, що за власною думкою є правильним. На основі реакції групування може виникнути залежність від референтного антисоціального угруповання, на основі реакції розваг можуть сформуватися різні форми хімічної залежності (вживання наркотиків, алкоголю, тютюнопаління). Трансформація реакції відмови, опозиції, компенсації може призвести до формування специфічних характеристик характеру [11].

8. Потреба самоствердження.

Потреба самоствердження настільки сильна у тому віці, що у ім'я визнання товаришів підліток готовий багато на що: може навіть поступитися своїми поглядами та переконаннями, вчинити дії, що розходяться з його моральними установками, порушення і правил поведінки важкими підлітками.

9. Потреба бути і вважатися дорослим.

Центральним та специфічним новоутворенням в особистості підлітка є виникнення в нього уявлення себе як не дитині, він починає почуватися дорослим, прагне бути і вважатися дорослим. Підліток відкидає свою приналежність до дітей, але в нього ще немає відчуття справжньої, повноцінної дорослості, хоча є потреба у визнанні його дорослим оточуючими. Почуття дорослості як специфічне новоутворення самосвідомості стрижнева особливість особистості, її структурний центр, т.к. висловлює нову життєву позицію підросту. По відношенню до себе, людей та світу, визначає специфічний напрямок та зміст його соціальної активності, систему нових прагнень, переживань та афективних реакцій. Специфічна соціальна активність підлітка полягає у великій сприйнятливості до засвоєння норм, цінностей та способів поведінки, які існують у світі дорослих та їх відносинах. Задоволення потреби у спілкуванні, моральній підтримці – найважливіші потреби особистості підліткового віку. Якщо таку потребу є можливи задовільнити в реальному житті, то задовольняємо в Інтернет - мережі, яка дає можливість

«втекти» від проблем, труднощів, що виникли на певному етапі соціалізації.

Найчастіше нереалізація значних потреб, почуття незадоволеності, неповноцінності компенсуються за допомогою деструктивних та конструктивних механізмів захисту.

При деструктивному захисті підліток не усвідомлює причини та суть проблеми, досягає стану психологічної стійкості завдяки автоматичним (без контролю свідомості) захисним механізмам, що включають заперечення проблеми, псевдорозумну інтерпретацію ситуації, агресію, аутоагресію і т. д. У даному випадку психологічний захист деформує систему цінностей та установок, усуваючи емоційну напругу. Це може відкрити шлях для появи та закріплення порушень поведінки, які у специфічній формі компенсують нереалізовані потреби (наприклад, потреби у самоповазі).

Конструктивний захист дозволяє свідомо контролювати дії з подолання перешкод та вирішення проблем. Навчитися використовувати конструктивні методи форми захисту можна, завдяки спеціальному навчанню, вирішенню моральних ситуацій, вдосконаленню механізмів саморегуляции.[11]

Виникнення порушень поведінки може залежати від особливостей психологічного будівництва особистості. Так, у молодших підлітків, почуття дорослості, підвищення рівня домагань, емоційна нестійкість опосередковують можливість виникнення конфліктів і відчуття незадоволеності собою. Це може стимулювати виникнення компенсаторного ефекту порушень поведінки У старших підлітків боротьба за право на самостійність, розвиток світогляду, визначення психосексуальної орієнтації, пошук способів самореалізації та самоствердження також створюють приємні умови для поведінки, що відхиляється. Таким чином, протягом усього підліткового періоду (поки механізми саморегуляції не діють у повну силу) спостерігається висока ймовірність поведінкових відхилень [11]. Взаємини підлітка та дорослого: претензія підлітка на нові права поширюються насамперед всю сферу відносин із дорослими. Права дорослого він обмежує, а свої розширює та претендує на повагу до нього особистості та людської гідності, на довіру та надання

самостійності, тобто. на відоме рівноправність із дорослим, і намагається домогтися визнання ними цього. Якщо у дорослого зберігається ставлення до підлітка ще як до дитини, то виникає ситуація, що загрожує виникненням протиріч і навіть конфліктів через розбіжність уявлень дорослого та підлітка про характер прав та ступеня самостійності підлітка.

Не у всіх підлітків набуття знань перетворюється на суб'єктивно необхідну діяльність. Підліток відкритий до сприйняття нового, цікавого, значного, і як губка вбирає різні відомості, але переважна спрямованість допитливості може бути різною. Зміст, який дорослий через деякі причини приховує від підлітка, підвищує інтерес, заборона розпалює цікавість та активність [22]. Виникнення потреби у знанні власних особливостей, інтересу до себе та роздумів про себе – характерна особливість дітей підліткового віку.

До аналізу своєї особистості підліток звертається як до засобу, необхідного для організації взаємовідносин та діяльності, для досягнення особистих і істотних завдань у теперішньому та майбутньому. Для старших підлітків характерно прагнення оволодіти своїми афективними реакціями та поведінкою в цілому. Найважливішим новим моментом розвитку особистості у підлітковому віці і те, що предметом діяльності підлітка стає сам; в одному він стримує себе, інше ламає, третє створює заново. Він починає сам впливати на себе, сам створювати себе, орієнтуючись на певні зразки і безпосередньо особисто значимі завдання й цілі, пов'язані з потребами сьогодення та з майбутнім. Поява спрямованості та діяльності, спрямованої на зміни себе з метою придбати нові якості, специфічно для підліткового періоду і означає перехід на якісно новий етап у розвитку особи.

Велику небезпеку в такий життєвий період є комп'ютерною віртуальною реальністю – штучно сконструйованою за допомогою технічних можливостей комп'ютера модель уявного світу, подібного реальному, у тривимірному графічному варіанті. Подібна програма повністю може імітувати реальний світ, почуття та дії людини, створюючи ілюзію виконання людських цілей та бажань. Взаємини з такою реальністю призводять людину до того, що вона

починає проживати життя, перебуваючи в частково або повністю ігноруючи справжнє життя. Привабливість віртуального світу ставати тим більше для людини, чим більше у неї стає проблем і труднощів у реальному світі. З її допомогою відбувається компенсація особистих невдач, хибності взаємин, створюється ілюзія задоволення потреб [38].

Коли віртуальна реальність стає основною для людини і всі життєві цілі зміщуються до неї, настає залежність.

Ознаки залежності від віртуальної реальності:

- Основна життєва мета перебуває у просторі віртуальної реальності;
- Дездатність контролювати час, що проводиться за комп'ютером;
- Дії, які проводяться за комп'ютером воліють аналогічним діям у реальному житті;
- Віртуальні відносини з людьми стають більш значущими, ніж з реальними;
- За комп'ютером людина відчуває більше приємних емоцій, ніж у життя;
- Дії за комп'ютером завдають шкоди діям у реальному житті;
- Ступінь задоволення стає нижчим, якщо час, проведений за комп'ютером, що не збільшується;
- Гостра негативна реакція при раптовому виході з віртуальної реальності;
- Поява проблем зі здоров'ям, взаємовідносин з близькими;
- Безуспішне прагнення обмежити час користування комп'ютером або приховування часу, що приділяється віртуальній реальності [24].

В дослідженнях були виділені такі мікросоціальні чинники:

- Нестача соціальної взаємодії;
- Недолік дисципліни;
- Непряма соціальна взаємодія;
- Слабка інтегрованість у суспільство;
- Надмірна індивідуалізація.

Серед макросоціальних факторів виділено сучасних технологій, інформатизація економіки, проведення багатьох програм розвитку техніки та науки, швидке економічне зростання. На основі чого можна зробити висновок про те, що зростання кількості інтернет-залежних людей відбувається не через фактори соціальних змін, а за рахунок зростання змін в економічній та наукових сферах.

2.2 Вплив Інтернет-мереж на соціалізацію та «кіберсоціалізація»

Вплив – це процес і результат зміни індивідом поведінки іншого суб'єкта, його установок, намірів, уявлень та оцінок у ході взаємодії між ними. Або ж більш простою мовою, вплив – це здатність взаємодіяти на будь-кого, на його наміри чи дії. Розрізняють спрямований та неспрямований вплив.

Спрямований – це вплив, з допомогою якого можна впливати на суб'єкта через переконання чи навіювання, у своїй він (суб'єкт) ставить собі завдання домогтися певних результатів від об'єкта впливу.

Неспрямований ж навпаки – коли суб'єкт не ставить завдання досягти результатів від об'єктів впливу.

Психологи виділяють такий термін як соціальний вплив, який означає, що соціальні агенти (суб'єкти) не мають достатньої інформації для прийняття будь-яких рішень, тому їх рішення ґрунтуються на спостереженнях чи уявленнях інших агентів.

Соціальний вплив реалізується у двох процесах:

Комунікації – відбуваються під час спілкування, обміну досвідом та інформацією. Соціальний агент приходить до певних уявлень та думок.

Порівняння – коли у пошуках соціального схвалення агент приймає уявлення та дії, які очікують від нього інші соціальні агенти. Агент ставить собі питання: «Щоб зробив інший у моїй ситуації?», порівнює себе з іншим.

Порівнюючи себе з іншими агентами, які займають самі позиції в соціальній системі, агент може запровадити нововведення, які зроблять його привабливішим як об'єкта відносин. Агент зазвичай побічно копіює поведінку.

Соціалізація відбувається упродовж усього життя людини, при цьому традиційні форми соціалізації включають два види – первинну і вторинну. Первинна соціалізація відбувається з дитинства у межах родинних зв’язків, вторинна – у межах соціальних інститутів і соціальних контактів поза межами безпосереднього життєвого середовища людини [18 ; 22].

Соціальні мережі стають потужним агентом вторинної соціалізації людини: соціалізації не тільки в мережевому суспільстві, але й у реальному середовищі, в якому живе людина. Наповнення соціальних мереж – це певною мірою індикатор розвитку суспільства. Соціальні мережі виступають як засіб інформаційних війн, маніпуляцій людьми, соціалізації, виховання дітей, підлітків і молоді. Під впливом мережевого суспільства змінюється стиль життя людей, зокрема звичні канали отримання інформації, характер міжособистісних взаємин, структура дозвілля, відбувається інтенсивне вироблення нових моделей взаємодії з середовищем. І, безумовно, все це впливає на безперервний процес соціалізації молодої людини.

Можна погодитись з думкою А. Данилова, що соціалізацію особистості із врахуванням інтернет-факторів варто розглядати у двох вимірах. По-перше, це соціалізація у віртуальному кіберпросторі, коли суб’єкт засвоює норми та цінності, моделі поведінки у віртуальній реальності, інтегрується в мережеві Інтернет-спільноти. Показниками цього є рівень його комп’ютерної та інформаційної грамотності, знання правил і наявність навичок взаємодії в Інтернет-просторі. По-друге, це соціалізація в реальному світі через віртуальний вимір. Інтернет є не тільки потужним агентом вторинної соціалізації, але й виграє конкуренцію в інститутів, які реалізують первинну соціалізацію. Цьому сприяє динаміка сучасного життя, криза традиційних інститутів і цінностей: зазвичай Інтернет соціалізує більшою мірою, аніж агенти реальної соціалізації [13 ; 4].

Як відомо, будь-яка діяльність спрямована на задоволення потреб. Дослідження «Фонду розвитку Інтернет» дозволило визначити певне коло потреб, які підлітки задовольняють за допомогою соціальних мереж та Інтернету, а саме:

− Потреба у самостійності (у процесі соціалізації ця потреба припускає, в першу чергу, прагнення до незалежності від батьків);

− Потреба у самореалізації та визнанні (зазвичай підліткам вкрай необхідно відчувати себе особливими та необхідними);

− Потреба у пізнанні та визнанні (молоді люди хочуть відчувати себе важливою частинкою певної групи і суспільства загалом);

− Задоволення соціальної потреби у спілкуванні, у приналежності до групи за інтересами, в любові, адже підлітковий період – це час, коли людина прагне знайти схожих собі за інтересами, вподобаннями;

− Потреба у володінні (підліток має на меті бути обізнаним з усіма подіями, що відбуваються навколо нього);

− Пізнавальна потреба (володіння новими знаннями сприяє досягненню визнання з боку однолітків і самореалізації);

− Потреба в безпеці - у результаті використання соціальних мереж виникає відчуття повного контролю і володіння ситуацією, що задовольняє потребу в безпеці – одну з базових у системі потреб людини [19].

Завдяки соціальним мережам підлітки і проявляють свою індивідуальність. Тільки вже не стандартними способами, закладеними процесом перетворення від індивіда до сталої особистості, а завдяки комп'ютерним технологіям.

Однією з важливих рис особистості є активність, що виявляється в прагненні особи постійно розширювати сферу своєї діяльності, не тільки пристосовуючись до ситуації, але і перетворюючи її. Одним з факторів, який дасть змогу для активізації особистості, є спілкування. Адже саме спілкування впливає на емоції, відображає характер та висвітлює основну сутність тієї чи іншої особи. Тільки все вище згадане можна побачити, коли спілкуєшся з

людиною вербально, а не в мережі Інтернет.

Можна зробити висновки, що за останні роки досить потужно зросла чисельність реєстрації в соціальних мережах. Тому онлайн-спілкування стало активнішою формою, ніж звичайне.

Останні дослідження Інтернету як одного з агентів соціалізації засвідчують можливу появу таких кризових форм Інтернет - соціалізації як негативні залежності, компульсивна (нав'язлива) віртуальна поведінка, занурення у світ внутрішніх переживань, коли зменшується потреба в активному засвоєнні зовнішнього середовища. До цих кризових форм можуть призводити онлайн- ігри з елементами насилля, що в свою чергу сприяє зростанню агресивної поведінки молоді в реальному середовищі. Також мережеве суспільство може сприяти засвоєнню асоціальних, антиправових установок, які засвоюються і відтворюються в реальному світі.

Таким чином, конструюється новий тип соціального індивіда – Homo virtualis – людини, орієнтованої на віртуальність, творця, носія, споживача віртуальної культури [7].

Перед суспільством стоїть завдання – створення в Інтернеті культурного конкурентоспроможного сегменту, спеціально орієнтованого на молодих людей, конкуруючого з низько культурними ресурсами, а також підтримка так званої «віртуальної етики», зорієнтованої на закріплення моральних норм і цінностей, які будуть діяти в мережевому суспільстві, соціальний контроль за поведінкою користувачів Інтернет, моральну оцінку процесів віртуальної комунікації, введення певних обмежень і заборон.

Тож, проаналізувавши всі підходи, можна говорити про те, що соціальні мережі мають можливість на існування, але потрібно раціонально використовувати час, проведений у мережі Інтернет та більш схилятись до звичайних способів спілкування, які позитивно впливають на особистість

Соціалізація відбувається упродовж усього життя людини, при цьому традиційні форми соціалізації включають два види – первинну і вторинну. Первинна соціалізація відбувається з дитинства у межах родинних зв'язків,

вторинна – у межах соціальних інститутів і соціальних контактів поза межами безпосереднього життєвого середовища людини [25 ; 22].

Соціальні мережі стають потужним агентом вторинної соціалізації людини: соціалізації не тільки в мережевому суспільстві, але й у реальному середовищі, в якому живе людина. Наповнення соціальних мереж – це певною мірою індикатор розвитку суспільства.

Соціальні мережі виступають як засіб інформаційних війн, маніпуляцій людьми, соціалізації, виховання дітей, підлітків і молоді. Під впливом мережевого суспільства змінюється стиль життя людей, зокрема, звичні канали отримання інформації, характер міжособистісних взаємин, структура дозвілля, відбувається інтенсивне вироблення нових моделей взаємодії з середовищем. І, безумовно, все це впливає на безперервний процес соціалізації молодої людини [24 ; 203].

А. Данилов, висловив думку що соціалізацію особистості із врахуванням Інтернет-факторів, варто розглядати у двох вимірах. По-перше, це соціалізація у віртуальному кіберпросторі, коли суб'єкт засвоює норми та цінності, моделі поведінки у віртуальній реальності, інтегрується в мережеві Інтернет-спільноти. Показниками цього є рівень його комп'ютерної та інформаційної грамотності, знання правил і наявність навичок взаємодії в Інтернет-просторі. По-друге, це соціалізація в реальному світі через віртуальний вимір. Інтернет виступає не тільки потужним агентом вторинної соціалізації, але й виграє конкуренцію в інститутів, які реалізують первинну соціалізацію. Цьому сприяє динаміка сучасного життя, криза традиційних інститутів і цінностей: зазвичай Інтернет соціалізує більшою мірою, аніж агенти реальної соціалізації [13 ; 44].

Сучасні тенденції розвитку соціуму дозволяють говорити і про явище кіберсоціалізації, яке стало актуальним в умовах становлення інформаційної цивілізації [21 ; 48].

Кіберсоціалізація – соціалізація людини у кіберпросторі, процес зміни структури самосвідомості особистості, який відбувається під впливом і в результаті використання нею сучасних інформаційних і комп'ютерних

технологій у контексті життєдіяльності. Кіберсоціалізація людини особливо яскраво відбувається в Інтернет-середовищі, внаслідок використання його ресурсів і в ході комунікації з віртуальними агентами соціалізації, з якими людина зустрічається та спілкується в соціальних мережах: під час переписки по e-mail, на форумах, в чатах, блогах, online-іграх. У процесі кіберсоціалізації у людини виникає цілий ряд нових очікувань та інтересів, мотивів і цілей, потреб і установок, а також форм психологічної та соціальної активності, безпосередньо пов'язаних з фактично новим віртуальним життєвим простором людини [21 ; 49].

До особливостей впливу мережі Інтернет на соціалізацію молоді відносять:

– комунікацію молоді, яка набуває різних форм (при цьому може відбуватися зміна імені, віку, приписування собі неіснуючих досягнень, підвищення статусу);

– наявність власного (інтимного) світу, в який немає доступу нікому сторонньому;

– відсутність відповідальності та контролю за діяльністю молодої людини, підлітка;

– реалістичність віртуальних процесів і повне абстрагування від оточуючого світу;

– можливість виправити будь-яку помилку, змінити віртуальну реальність;

– можливість самостійно приймати будь-які рішення (в межах мережі), не зважаючи на наслідки, до яких вони можуть призвести [22 ; 7].

Останні дослідження Інтернету як одного з агентів соціалізації засвідчують можливу появу кризових таких форм Інтернет-соціалізації як: негативні залежності, компульсивна (нав'язлива) віртуальна поведінка, занурення у світ внутрішніх переживань, коли зменшується потреба в активному засвоєнні зовнішнього середовища. До цих кризових форм можуть призводити онлайн-ігри з елементами насилля, що в свою чергу сприяє

зростанню агресивної поведінки молоді в реальному середовищі. Також мережеве суспільство може сприяти засвоєнню асоціальних, антиправових установок, які засвоюються і відтворюються в реальному світі [24 ; 20].

Соціальні мережі, виступаючи особливим соціальним простором, є тією сферою, де трансформуються традиційні форми соціалізації та соціальних відносин, а спілкування як вид дозвіллєвої активності стає можливим не у традиційній формі безпосереднього живого спілкування, а набуває рис віртуальної комунікації.

Зміни соціалізаційних процесів відбуваються як на рівні агентів соціалізації, так і на рівні тих, хто соціалізується, тобто кожен з користувачів Інтернету може одночасно займати дві позиції та брати активну участь у формуванні нових моделей поведінки у мережевому просторі, бути транслятором соціокультурних, інституціональних норм, цінностей і правил а також практик повсякденної культури. Таким чином, конструюється новий тип соціального індивіда – Homo virtualis – людини, орієнтованої на віртуальність, творця, носія, споживача віртуальної культури.

Перед суспільством стоїть завдання – створення в Інтернеті культурного конкурентноспроможного сегменту, спеціально орієнтованого на молодих людей, конкуруючого з низькокультурними ресурсами, а також підтримка так званої «віртуальної етики», зорієнтованої на:

1. Закріплення моральних норм і цінностей, які будуть діяти в мережевому суспільстві;
2. Соціальний контроль за поведінкою користувачів Інтернет;
3. Моральну оцінку процесів віртуальної комунікації;
4. Введення певних обмежень і заборон.

Можна виокремити ряд напрямів, в яких можуть реалізовуватися зазначені завдання.

Насамперед, Інтернет є невід’ємною частиною молодіжного дозвілля, а його наповнення має величезний вплив на формування та розвиток особистості молодої людини, на становлення її базової культури.

У зв’язку з цим педагогічне освоєння Інтернету має передбачати організацію дозвілля, створення Інтернет-сайтів, які задовольнятимуть культурно-освітні потреби молодих людей і в той же час сприятимуть їх особистісному розвитку та успішній соціалізації [16 ; 35].

2.3. Залежність від соціальних мереж у підлітковому віці як соціально-педагогічна проблема

XXI століття - століття високих технологій виводить на абсолютно новий рівень розвитку наше суспільство: обмін інформацією, спілкування між людьми, способи побудови стосунків, пошук роботи, та власне і сама робота, відпочинок переходять з реального світу в світ віртуальний.

У сучасному суспільстві все більшого розвитку набуває Інтернет. Незважаючи на те, що Україна за рівнем розвитку інформаційних технологій відстає від деяких країн світу, Інтернет і комп'ютери все більше входять у наше повсякденне життя. Але, крім того, для більшості Інтернет є також розважальним засобом, джерелом інформації, засобом спілкування. Ще один важливий фактор, через який підлітки «липнуть» до екранів монітора цілодобово, - соціальні мережі. Під соціальною мережею розуміємо інтерактивний багатокористувацький веб-сайт, зміст якого наповнюється самими учасниками мережі. Термін «соціальна мережа» було введено в обіг у 1954 році англійським соціологом Барнсом у збірці робіт «Людські стосунки» для позначення спільноти людей, об’єднаних однаковими інтересами, уподобаннями, або тих, хто має інші причини для безпосереднього спілкування між собою.

Присутній зараз практично в кожному будинку, Інтернет значно розширює наші можливості - особливо це стосується соціальних мереж, які останнім часом набули колосальну популярність. Щодня мільйони людей

користуються їх послугами: одні шукають друзів, клієнтів, роботодавців або працівників, інші просто проводять в них час.

Соціальні мережі з кожним днем набирають популярність у всьому світі. Вони виникли близько 10 років тому, але вже сьогодні важко знайти людину, яка б користуючись Інтернетом, не користувався б соціальними мережами.

Багато батьків підлітків побоюються, що електронне спілкування може негативно позначитися на їх соціальному розвитку, замінити спілкування віч-на-віч, негативно вплинути на їх соціальні навички, призвести до небезпечного зв'язку з незнайомцями, і замінити більш цінну діяльність. Однак за підсумками дослідження виявлених негативних наслідків використання Інтернету дуже мало. Тим не менш, Інтернет може мати негативний вплив на фізичне здоров'я підлітків, а час, проведений в Інтернеті, замінює час виконання фізичних навантажень. Наприклад, типовий 15-річний підліток витрачає близько 4 годин в день, сидячи перед екранами, але менше однієї години в день отримує фізичне навантаження.

Слід зауважити, що соціальні мережі зайняли більшу частину вільного часу. Витіснивши способи комунікаційного спілкування, вони замінили підлітку хобі, реальне спілкування. Віддавши належне всіх позитивних моментів у використанні соціальних мереж, таким як економний засіб зв'язку, доступність аудіо і відео матеріалу, швидкість пошуку та обміну інформацією, необхідно підкреслити, що їхній вплив на сам процес навчання та успішність підлітків в більшості випадків стає згубним. Учень не може зрозуміти, засвоїти і обдумати уроки. Хочеться відзначити, що більшість опитаних учнів вважають, що соціальні мережі відволікають їх від важливих справ, а навпаки впевнені, що ті допомагають їм зробити цю саму життя набагато простіше і комфортніше.

Головна небезпека соціальних мереж для підлітків полягає в тому, що віртуальне спілкування стає переважаючим в їх житті. Адже в соціальній мережі все просто - надрукував повідомлення, відправив його, отримав відповідь. Поступово підліток відвикає від людського спілкування. Непомітно

для самого себе, а часто і для батьків, він втрачає навички реального контакту і стає залежним від мережі.

З'являється і міцнішу залежність дитина, найчастіше не бажає визнавати. Відвідування особистої сторінки перетворюється в щоденний обряд - неодноразово протягом дня підліток заходить туди в надії побачити якісь зміни. Інші намагаються додати на спір як можна більше «друзів». Це безглузде «вбивство» часу поглинає цілком - підлітки витрачають години і дні, здійснюючи дії «на автопілоті», стають дратівливими і злими. Якщо комп'ютер під забороною, виникають конфлікти з батьками, що відбивається на психічному стані підлітка.

На питання про те, що так подобається підліткам в соціальних мережах, більшість з них говорять одне і те ж: там можна без проблем спілкуватися з друзями з усіх куточків планети, заводити нові знайомства. У мережах багато смішних сторінок і коміксів, а комікси подобалися підліткам у всі часи. Можна знайти будь-яку групу за своїми інтересами. А ще є купа фільмів, що рятують від нудьги. Тобто мережа дає можливість отримати психологічне розвантаження, яку дитина не знаходить у своїх звичайних заняттях.

Але мало хто з підлітків визнає, що соціальні мережі викликають у них залежність. Коли школярі багато часу сидять у соціальних мережах, їх мозок зайнятий безглуздою і безцільною активністю, яку не можна назвати повноцінною інтелектуальною роботою. Вони просто займають його, щоб він весь час був зайнятий, не думаючи про якість інформації, що надходить. Замість цього вони могли б про що-небудь подумати, прийти до вирішення життєвих проблем, побудувати плани, придумати яку-небудь корисну ідею, прочитати гарну книгу і т. д. Але це все поки неможливо, їх розум спантеличений пережовуванням інтернет-жуйки, перетворюючи їх у бездумного і відчуженого зомбі. Внаслідок чого виникають проблеми з батьками та інше.

Безперечно, соціальні мережі - велике технологічне досягнення, яке обіцяє багато можливостей. Але разом з цими можливостями приходять і біди...

не можна сказати, що соціальні мережі - це одна суцільна шкода, так само як не можна сказати те ж саме, наприклад, про комп'ютерні ігри. При правильному, дисциплінованого підходу до цього чуда інтернет-технологій можна отримати якусь користь і полегшити собі життя. Але завжди існує ризик того, що робота з соціальними мережами відіб'ється шкідливими наслідками на психіці підлітка [16].

2.4. Негативний вплив комп'ютерної залежності

Термін «комп'ютерна залежність» визначає патологічна пристрасть людини до роботи або проведення часу за комп'ютером. Вперше про комп'ютерну залежність заговорили на початку 80-х років американські вчені. У наш час термін «комп'ютерна залежність» все ще не визнаний багатьма вченими, які займаються проблемами психічних розладів, проте сам феномен формування патологічного зв'язку між людиною і комп'ютером став очевидний і набуває все більший розмах.

Комп'ютерна залежність є однією з різновидів адитивної поведінки і характеризується прагненням піти від повсякденності методом трансформації власного емоційно-психічного настрою. У цей момент людиною не тільки відкидаються насущні турботи на задній план, але і загальмовується робота його психіки, а частіше зовсім припиняється індивідуально - особистісний розвиток. Таким чином, люди йдуть від вирішення різних проблем у своєму житті [17].

За даними психологів від 10 до 14% людей, що грають в комп'ютерні ігри, стають залежними від них. Дана залежність може виникнути в будь-якому віці, але найбільш схильними до цього є підлітки.

Однією з причин формування комп'ютерної залежності у підлітка є спрага пригод, які дитина може отримати в різноманітних комп'ютерних іграх. Іншою

причиною може стати дитяча бездоглядність, тобто батьки настільки зайняті вирішенням своїх проблем, що у них абсолютно не вистачає часу на дитину.

Такі батьки не цікавляться успіхами в школі, почуттями і переживаннями дитини, вони не знають, чим живе їхня дитина і що вона хоче. Вони просто придбали йому комп'ютер, вважаючи, що таким чином виконали свій батьківський борг. І дитина має повну свободу дій, він наданий сам собі. Наступною причиною можуть стати постійні сварки між батьками або особами, що їх замінюють. У таких сім'ях панує емоційно-психологічне напруження. Ще однією причиною втечі у віртуальну реальність стає фізична, емоційно-психологічне насильство з боку однокласників або однолітків.

Розлучення батьків також може послужити приводом для відходу в іншу реальність, де немає жодних проблем. Брак спілкування з батьками, однолітками, однокласниками або просто значущими людьми є ще однією важливою причиною. Занижена або завищена самооцінка дитини може послужити поштовхом до звернення до віртуальної реальності.

Щоб хоч якось зняти це напруження, діти йдуть у віртуальний світ.

Якщо дитину не влаштовує його родина, а саме ставлення батьків до нього або їх спосіб життя (наприклад, батьки зловживають алкоголем), то в таких випадках у дитини виникає почуття відчуження власній сім'ї, в результаті чого віртуальний світ поглинає дитину з головою.

Якщо в сім'ї присутнє жорстоке поводження з дитиною з боку батьків, різні суворі покарання за провини або непосильні домашні навантаження, то для дитини найкращим варіантом, щоб не бачити це насильство, стає віртуальний світ. У цій новій реальності його ніхто не буде ображати, і він сам завжди зможе постояти за себе. Тут він стає сильним і непереможним. Кількість його «життів» нічим не обмежена, і, якщо щось піде не за його бажанням, він завжди може почати гру з початку.

Найчастіше, коли діти поринають у віртуальний світ, вони не можуть йому протистояти. Підлітки ще не мають необхідних психологічних механізмів захисту, і, отже, їх психічна система страждає, що виражається в появі нападів

панічного жаху, тривоги, болючого роздратування, нічних кошмарів, нав'язливих станів. У дітей при постійній взаємодії з комп'ютером порушується режим харчування, вони втрачають відчуття часу і можуть не спати цілодобово.

Окремо розрізняють психологічну залежність від комп'ютерних ігор (кіберадикції).

Кіберадикції (залежність від комп'ютерних ігор) підрозділяється на групи в залежності від характеру тієї чи іншої гри:

I. Рольові комп'ютерні ігри (максимальний відхід від реальності).

II. Нерольові комп'ютерні ігри (прагнення до досягнення мети - пройти гру, азарт від досягнення мети, набору очок).

Для таких людей реальний світ нудний, нецікавий і повний небезпек. Внаслідок цього вони намагаються жити в іншому світі - віртуальному, де все дозволено, де вони встановлюють правила гри. Дезадаптація, неадекватне сприйняття себе і навколишнього світу - основна ознака залежності від комп'ютерних ігор. При цьому дану залежність усвідомлюють оточуючі людини друзі, родичі, знайомі, але аж ніяк не він сам.

Характерними особливостями типу є: синдром абстиненції, прагнення роздобути об'єкт залежності, поведінка, спрямоване на придбання об'єкта залежності, зниження критичного ставлення до негативних сторін залежності, втрата інтересу по відношенню до соціальної сторони життя, зовнішнього вигляду, задоволення інших потреб.

В розумних межах робота за комп'ютером, деякі відеоігри можуть бути навіть корисними для людини, як засобу розвивають логіку, увагу і мислення. Багато комп'ютерних ігор можуть бути пізнавальними. Проблеми виникають, коли час, проведений за комп'ютером, перевершує допустимі межі, і виникає патологічне пристрасть і необхідність перебувати за комп'ютером більше часу.

У більшості випадків комп'ютерна або ігрова залежність виникають на тлі прихованої або явної незадоволеності навколишнім світом і неможливість самовираження, при страху бути незрозумілим.

У людини, по своїй волі, прикутій до комп'ютера, починаються проблеми з реальністю. Порушується соціальна адаптація, стає важко знаходити спільну мову з іншими людьми. Багато соціально значущих речей, такі як школа, сім'я перестають хвилювати. Відбувається негативний вплив на побутову, навчальну, соціальну, робочу, сімейну, фінансову сфери діяльності.

Найбільш виражене негативний вплив комп'ютерної залежності на соціальні якості людини: дружелюбність, відкритість, бажання спілкування, почуття жалю. При вираженій комп'ютерній залежності спостерігається сильна деградація соціальних зв'язків особистості і, так звана соціальна дезадаптація людини. Найбільш часто соціальна дезадаптація розвивається у дітей і підлітків,які проводять багато часу за комп'ютерними іграми і в Інтернеті. Деградація соціальних зв'язків у цьому випадку розвивається через витіснення об'єктивної реальності віртуальної, створеної за допомогою комп'ютера. На тлі соціальної дезадаптації і заглиблення у світ віртуальної реальності можуть з'явитися надмірна агресивність і різні види антисоціальної поведінки.

Підліток, що страждає комп'ютерною залежністю, як правило, приділяє менше уваги навчанню і виконання різноманітних соціальних функцій.

Під впливом комп'ютерної залежності у підлітка може сформуватися адикгивна поведінка, яка характеризується прагненням піти від реальності за допомогою зміни свого психічного стану. Відбувається процес, під час якого дитина не тільки не вирішує важливих для себе проблем, але й зупиняється в своєму особистісному розвитку. Захоплюючись комп'ютером, підліток менше приділяє часу своїм реальним захопленням і постійно прагне повернутися у віртуальний світ.

У групу ризику найчастіше потрапляють хлопчики, адже у них від природи більше, ніж у дівчаток, розвинені конкурентність, змагальні мотиви, прагнення до першості.

Основною групою ризику розвитку комп'ютерної залежності є підлітки у віці від 10 до 18 років.

Комп'ютерний світ привабливий для підлітка:

− Наявністю власного світу, в який немає доступу нікому, крім нього самого відсутністю відповідальності;

− Можливість з'єднання у віртуальному образі реальних, бажаних і цілком вигаданих якостей;

− Реалістичність процесів і повне абстрагування від навколишнього світу. можливість виправити будь-яку помилку шляхом багаторазових спроб, можливість самостійно приймати будь-які рішення в рамках гри, незалежно від наслідків.

У підлітковому віці формуються ціннісні орієнтації: поняття добра і зла, милосердя та жорстокості, дружби і зради, любові і ненависті. Під впливом комп'ютерних ігор реальність спотворюється як у кривому дзеркалі. У дитини виникає емоційна холодність, замкнутість, не здатність до співпереживання, психологічний інфантилізм - не вміння брати на себе відповідальність, контролювати свої вчинки. Адекватна особистість формується тільки у живому спілкуванні з іншими людьми.

Підлітки втрачають відчуття реальності і починають транслювати сюжети і дії ігор на реальне життя.

РОЗДІЛ 3
ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ НА СОЦІАЛІЗАЦІЮ ОСОБИСТОСТІ ПІДЛІТКА

Соціальні мережі – один із соціальних інститутів, який тією чи іншою мірою виконує замовлення суспільства та окремих соціальних груп щодо певного впливу на населення в цілому, в тому числі й на окремі вікові та соціальні категорії [6 ; 29]. Однак соціальні мережі досить сильно впливають на будь-яку особистість та на процес формування поведінки, а інформація в Інтернет - мережі є недостатньо організованою та керованою. Аналіз діяльності в Інтернет - мережі дозволяє відобразити її зміст у вигляді структури, яка включає в себе ряд взаємопов’язаних компонентів: комунікаційний, ціннісний, пізнавальний та поведінковий. У процесі використання соціальних мереж для спілкування у віртуальному просторі, що становить собою комунікаційний компонент, відбувається вплив на наші комунікативні процеси. У процесі спілкування у соціальних мережах створюється особливий простір (віртуальна реальність) з характерним для нього видом спілкування, де виникають нові правила та закони.

Однак слід розуміти, що, не зважаючи на те, що в Інтернет - мережі інколи можна отримати деякі дані анкетного характеру і навіть фото та реальне зображення співрозмовника, вони не дають реалістичного уявлення про нього.

Анонімність спілкування в Інтернет - мережі сприяє само презентації, надаючи людині можливість не просто створювати про себе враження за власним вибором, але й бути тим, ким вона захоче, що нерідко призводить до виникнення девіантної поведінки та агресивності. Пізнавальний компонент діяльності людини у мережі Інтернет дає можливість пошуку та засвоєння підлітками інформації, яка розміщена на веб- сайтах, метою якого є розширення, поглиблення, уточнення власного уявлення про світ, реальну та віртуальну дійсність.

На відміну від інших засобів інформації, соціальні мережі поєднують у собі друковану, фото - та відеоінформацію. Використовуючи Інтернет - мережу для навчання, ми можемо сприймати одну й ту ж інформацію такими каналами сприйняття: зоровим, слуховим, оскільки є можливість прочитати, побачити та почути, що суттєво покращує процес засвоєння інформації.

Перебуваючи у віртуальному світі та вивчаючи ту інформацію, яка розміщена у соціальних мережах, кожен із нас формує свою систему цінностей, яка визначає виняткове ставлення до певних дій, вчинків, явищ як віртуального, так і реального життя; визначає нашу поведінку та майбутню соціальну діяльність, що становить собою ціннісний компонент. Використовуючи соціальні мережі, ми засвоюємо певні моделі поведінки, які прийнятні для віртуального світу, та з часом переносимо їх у реальне життя. У соціальних мережах ми черпаємо стереотипи та моделі поведінки, норми діяльності, формуємо свою соціальну ідентичність, власну самооцінку, що не завжди є адекватною. Це являє собою поведінковий компонент діяльності в соціальних мережах. Основними рисами Інтернет - спілкування в соціальних мережах є анонімність, відсутність невербальної інформації, установка на бажані риси партнера, добровільність, прагнення до нетипової, ненормативної поведінки (у соціальних мережах дуже важко контролювати дії підлітків, тому дуже часто спостерігається агресія, ненормативна лексика) [8 ; 23].

За допомогою соціальної мережі підліток задовольняє приховані потреби, які не прослідковуються в його реальному житті, а проявляються лише у мріях і фантазіях. Цей соціальний ресурс забезпечує їх втілення через можливість анонімних соціальних взаємодій, за допомогою яких можна створювати нові образи власного «Я». Крім того, не варто забувати і про необмежений доступ до особистої інформації користувачів [17 ; 4].

Соціалізація – це складний і багатогранний процес входження підлітків у сферу дорослого життя. Користуючись Інтернетом, підлітки одночасно освоюють ази нових технологій і підвищують рівень своєї грамотності. Вони вчаться спілкуватися, створюють власні сторінки, обмінюються посиланнями,

все це, за словах учених, ще 10 років тому вважалося дуже складним і доступним тільки фахівцям, а сучасна молодь робить це з легкістю.

Процес соціалізації нерозривно пов'язаний із спілкуванням і діяльністю підлітків у реальному і онлайновому часу у зв'язку з входженням нового покоління в Інтернет-простір. Кожна особистість може виносити з об'єктивно однакових ситуацій свій соціальний досвід, як позитивний, так і негативний.

Інтернет-технології створюють умови для більш раннього в порівнянні з попереднім поколінням включення підлітка в соціальну діяльність: комп'ютер - сучасне знаряддя праці, сучасне знаряддя виробництва, яким він вже володіє. За допомогою Інтернету він може брати участь в економічній, культурній, політичній, науковій стороні життя суспільства. У комп'ютеризованої діяльності у нього формуються властивості людини-діяча, що пов'язано з дуже високим рівнем процесів моделювання, визначення мети, планування і контролю при «перекладі» практичної задачі на мову комп'ютерних технологій. Все це сприяє більш ранньому оволодінню соціальними видами діяльності підлітками, активно включеними в комп'ютеризовану діяльність.

Саме тому було проведено дослідження дослідження, за допомогою методу опитування, щоб дізнатися що ж дійсно настільки приваблює підлітків у соціальних мережах, скільки часу вони там проводять, які мережі є найпопулярнішими серед підлітків в Україні і яким чином ці мережі можна використати з максимально позитивним результатом для соціалізації сучасного підлітка.

Це дослідження проводилося на базі Запорізького колегіуму №98. Учасниками дослідження стали 105 підлітків віком від 10 до 16 років.

Мета дослідження: визначити особливості соціальних емоцій інтернет-залежних підлітків та оцінити вплив від користування мережею Інтернет.

Завдання дослідження:

1. Визначити відсоток інтернет-залежних серед випробуваних.

2. Визначити особливості соціальних емоцій та соціального інтелекту в інтернет-залежних підлітків.

3. Виявити зв'язок між соціальним розвитком підлітка та інтернетзалежністю.

Методи дослідження:

1. Анкетування підлітків за допомогою google-форм (інтернет-опитування)

2. Проведення розрахунків, аналіз документації

Результати дослідження проаналізовані та представлені у вигляді таблиць, діаграм і пояснювальний текст.

З огляду на актуальність проблеми інтернет-залежності у Росії сьогодні, мною було проведено дослідження, метою якого є виявлення особливостей соціальних підлітків з інтернет-залежністю.

На запитання в яких соц.мережах/мессенджерах у вас є аккаунти і як часто ви ними користуєтесь ми отримали такі бали (Рис.. 3.3.):

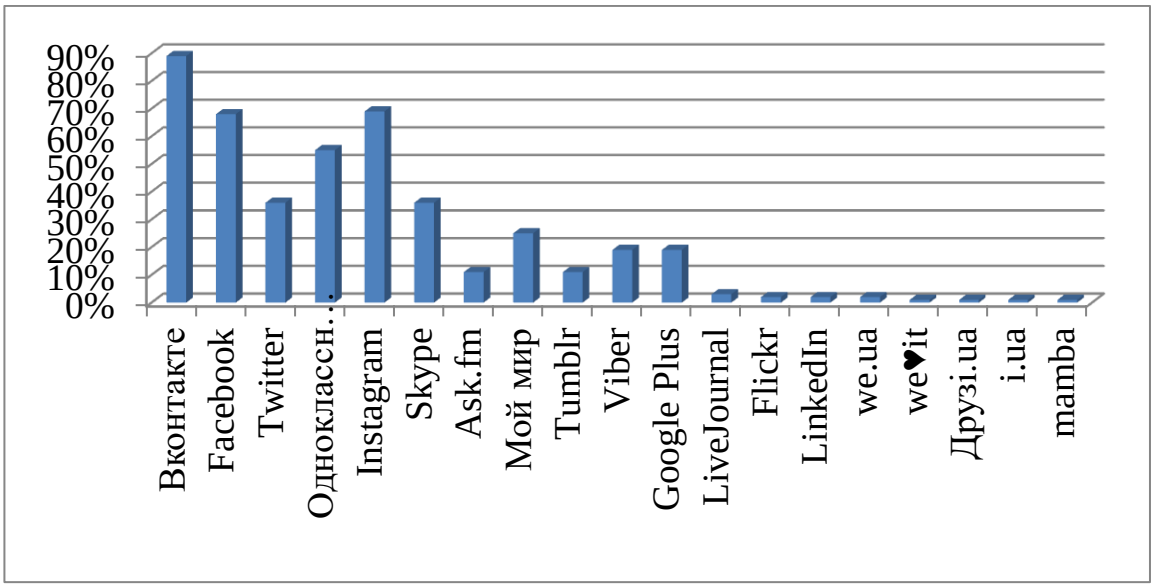

Рис. 3.3 – Кількість користувачів соціальних мереж серед опитуваних респондентів

Отже, найбільше користуються соціальними мережами VK, Facebook, Instagram, Viber, Skype, Twitter, Мій світ, Google plus.

На запитання, скільки років підлітки зареєстровані у соціальних мережах ми отримали такі дані: що підлітки в середньому зареєстровані користувачами соціальних мереж від 2 до 5 років (Рис.. 3.4.)

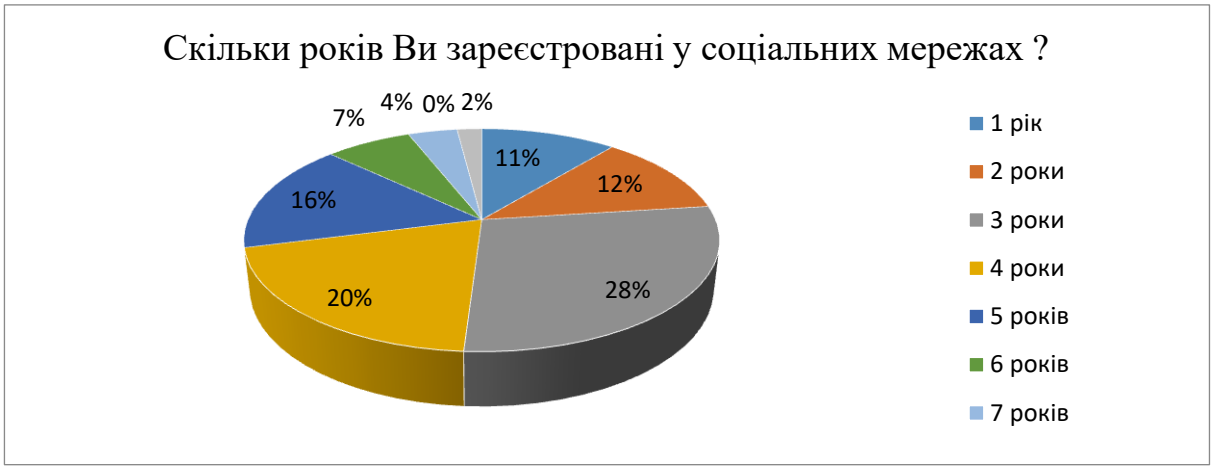

Рис. 3.4. – Опитуванн «Скільки років ви зареєстровані в соціальних мережах»

На запитання, скільки часу щодня ви проводите в усіх зареєстрованих соціальних мережах в цілому, ми отримали: 55% проводять 2-4 години щодня, 26% - менше 1 години, 19 % - 5-7 годин (Рис.. 3.5.)

Рис.3.5. – Діаграма «Час, який респонденти проводять в соціальних мережах щодня»

На запитання, чи вважаєте ви, що у Вас є залежність від соціальних мереж, 44 % респондентів відповіли, що частково є (Рис.. 3.6.)

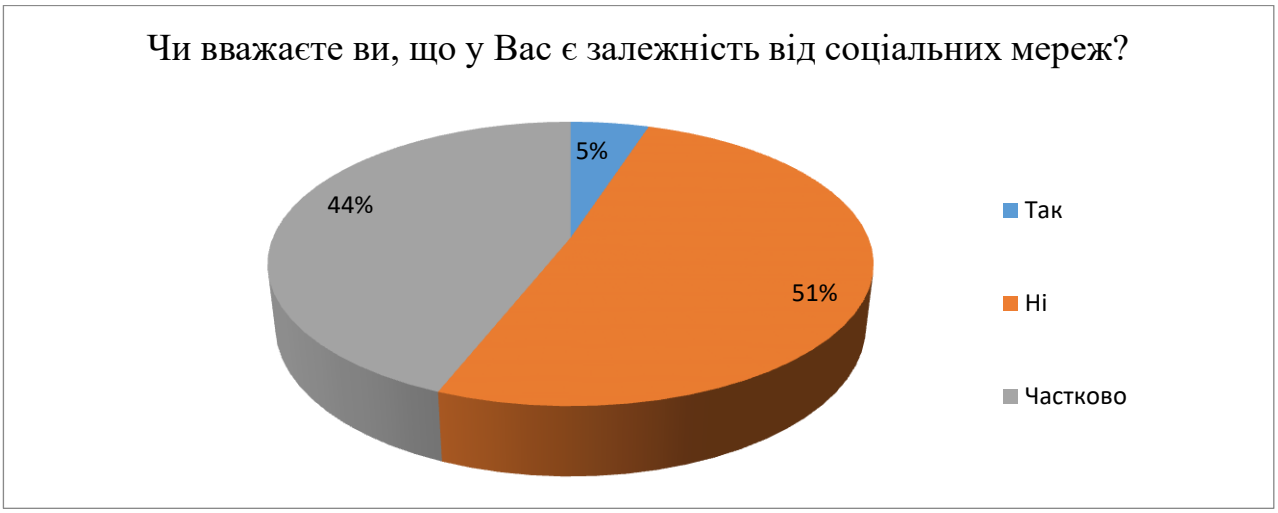

Рис. 3.6. – Діаграма «Чи є в Вас залежність від соціальних мереж»

На запитання, яка буде ваша реакція, якщо випадково станеться, що всі соціальні мережі й подібні сайти у світі закриють, 41% відповіли що їм байдуже, 29% будуть незадоволені, 23% - дуже незадоволені (Рис. 3.7.)

Рис. 3.7 – Діаграма «Яка буде ваша реакція, якщо всі соціальні мережі й подібні сайти у світі закриють?».

Відповідаючи на запитання, що вас підштовхнуло зареєструватися в соціальній мережі, 36% респондентів назвали цікавість, 21% - друг, подруга, 29% - бажання завести нових друзів; бажання пограти в онлайн ігри - 8%; всі мої друзі там, чим я гірший – 6%. (Рис.. 3.8.)

Рис. 3.8 – Діаграма «Що вас підштовхнуло зареєструватися в соціальній мережі?»

На запитання, чому Вам потрібні соц.мережамі, респонденти відповіли що соц. мережі:

– Допомагають підтримувати зв'язок зі знайомими - 75%;

– Дають змогу зв'язатися з людьми, яких я не бачив деякий час (наприклад, друзі, які знаходяться далеко) - 58%;

– Дають змогу приєднатися до різних груп, що мене цікавлять - 43%;

– Допомагають «вбити» вільний час - 32%;

– Допомагають зберігати важливу для мене інформацію - 31%;

– Допомагають отримати необхідну інформацію - 31%.

Відповідаючи на запитання, що ви робите у соціальних мережах ми отримали такі результати (Рис. 3.9.):

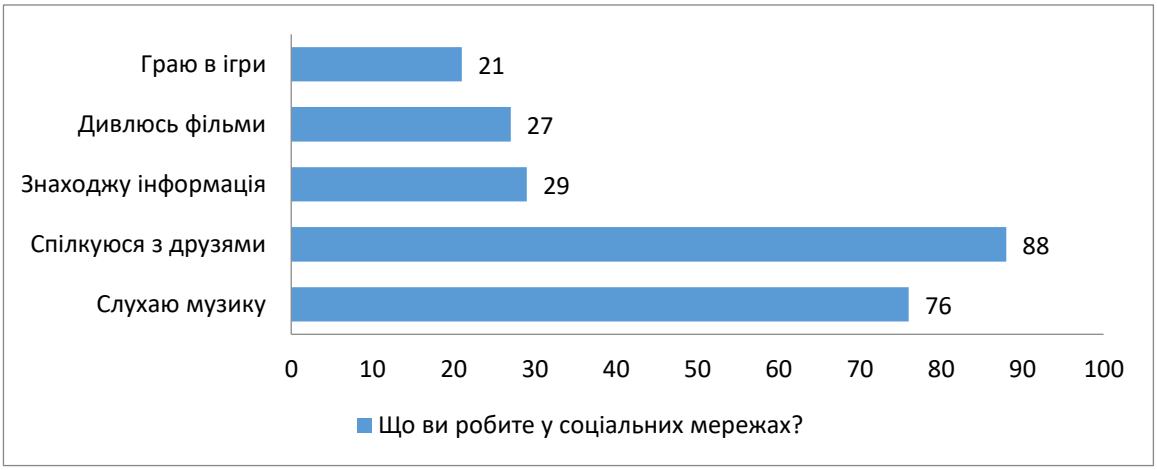

Рис. 3.9 – Діаграма «Що ви робите у соціальних мережах»

Отже, найбільше підлітки у соціальних мережах спілкуються з друзями - (88%), слухають улюблену музику - (76%),

На запитання, з якого пристрою ви заходите у соціальні мережі, 33% підлітків відповіли що заходять із комп'ютера, а 57% - з телефону (Рис. 3.10.)

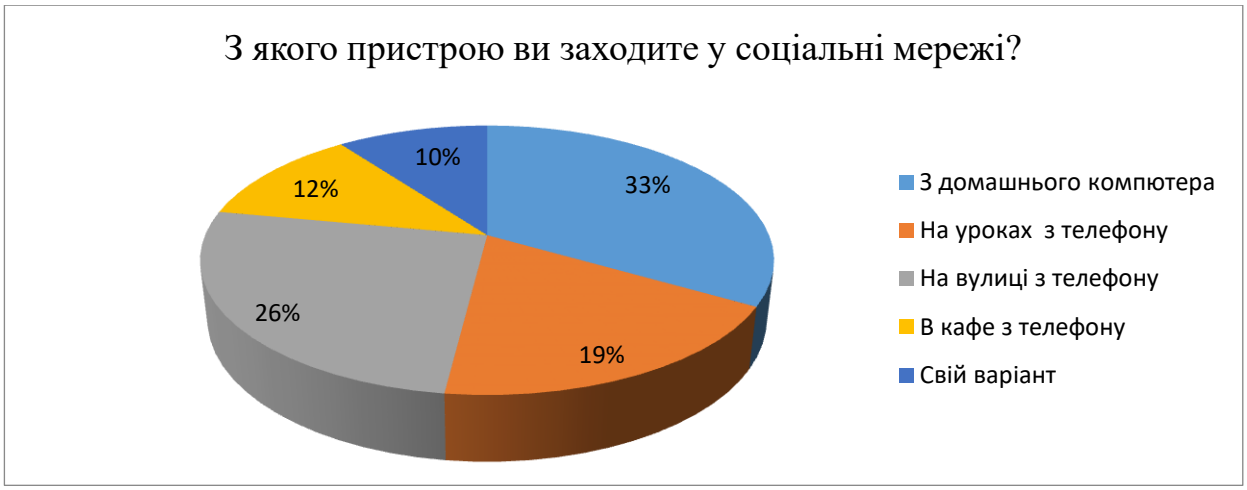

Рис. 3.10 – Діаграма «З якого пристрою ви заходите у соціальні мережі?»

На запитання, чи бувало так, що ви не встигали зробити домашнє завдання через тривале перебування в соціальних мережах, 47% респондентів дали відповідь «Ні, не бувало», хоча 26% відповіли, що іноді не встигали зробити домашнє завдання, а 20% – дуже часто (Рис. 3.11).

Рис. 3.11 – Діаграма «Чи бувало так, що ви не встигали зробити домашнє завдання через перебування в соц.мережі?»

На запитання, чи згідні ви з твердженням, що соціальні мережі заважають вам навчатися, 48% дали відповідь - «Ні, не заважають», 33% - відповіли «Так заважають», і 19% відповіли: «Важко сказати»

Для пошуку інформації в Інтернеті найчастіше використовують пошукові сервіси 88% опитаних.

На запитання, чи зареєстровані від свого імені, 79% відповіли, що так.

На запитання, скільки людей у вас у друзях, ми отримали такі результати: до 50 - 18%; 50-100 - 34%; 100-200 - 23%; 200-500 - 22%; більше 500- 3% (Рис. 3.12)

Рис. 3.12. – Діаграма «Скільки людей у вас у друзях?»

Також було проведено тест Кімберлі Янга на визначення рівня Інтернет-залежності (Додаток В). Результати опитування були оформлені в зведених таблицях (Додаток Г). На підставі отриманих даних були збудовані діаграми, що показують рівень Інтернет-залежності в учнів досліджуваних класів та дозволяють їх порівняти (Рис. 3.12.). У діаграмі вісь Х – виявлений рівень Інтернет-залежності, вісь У – відсоток підлітків виявленого рівня.

Опитувальник складається з 20 основних та 20 додаткових питань. Відповіді учнів на кожне із запитань тесту оцінюють за 5-бальною шкалою: ніколи або дуже рідко - 1 бал, іноді - 2 бали, регулярно - 3 бали, часто - 4 бали, завжди - 5 балів. Підрахунок результатів: 20-49 балів – звичайний користувач Інтернету (низький рівень залежності), 50-79 балів – є деякі проблеми, пов'язані

з надмірним захопленням Інтернетом (середній рівень залежності), 80-100 балів – Інтернет-залежність (високий рівень залежності).

Таким чином ми отримали наступні результати: серед учнів 7 класу низький рівень Інтернет-залежності виявлено 25% опитаних, середній рівень – у 56,25%, високий рівень – у 18,75%; серед учнів 8 класу низький рівень Інтернет-залежності виявлено у 30,8% опитаних, середній рівень – у 53,8%, високий рівень – у 15,4%, а серед учнів 9 класу низький рівень Інтернет-залежності виявлено у 17,6% опитаних, середній рівень – у 82,4%, високий рівень – у 0%.

Це може говорити про те, що перебування за комп'ютером частини учнів 7-8 класів ще контролюють батьки, тому кількість підлітків з низьким рівнем Інтернет-залежності значно більша, ніж серед учнів 9 класу. Але ж чимала кількість підлітків з 7-8 класів вже отримала самостійність від батьків, але ще не вміє правильно визначати пріоритети використання часу, тому кількість учнів з високим рівнем залежності від віртуальної Інтернет-реальності у 7-8 класів вищий, ніж у 9.

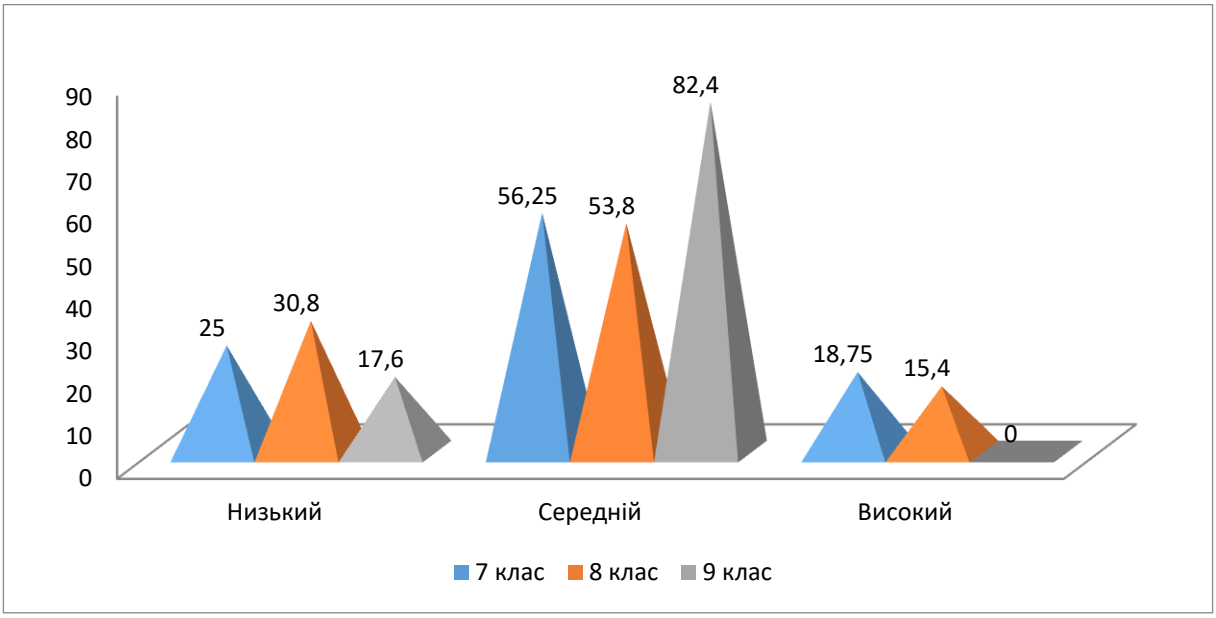

Рис. 3.13 - Рівень Інтернет-залежності в учнів досліджуваних класів

Як результат дослідження можна вважати рівень задоволенності власним життям та рівень соціальної фрустрованності опитуванних підлітківю

Причинами незадоволеності та соціальної фрустрації може бути низька самооцінка, соціальна дезадаптація, девіантна поведінка чи вже існуючі залежності. Слід зазначити, що у підлітковому віці змінюється свідомість і пріоритети людини, це вік стає періодом дорослішання, а незадоволеність своїми соціальними досягненнями є тимчасовими труднощами.

Найбільший відсоток піддослідних все ж таки задоволені своєю соціальною життям, 72% респондентів мають помірний, знижений чи дуже низький рівень соціальної фрустрованості. В однієї людини серед опитуваних є повна відсутність соціальної фрустрованості.

За результатами діагностики рівня соціальної фрустрованості інтернет-незалежні підлітки мають вищі показники:

- 17,6% - підвищений рівень фрустрованості,
- 11,7% - середній рівень фрустрованості;
- 27,4% - помірний рівень фрустрованості;
- 15,6% - знижений рівень фрустрованості;
- 27,4% - дуже низька фрустрованість.

За результатами діагностики рівня соціальної фрустрованості можна дійти невтішного висновку у тому, що з підлітків без інтернет-адикції спостерігається більш виражена незадоволеність власним життям, фрустрація, тривожність. Підлітки з інтернет-аддикцією більш задоволені своїм життям, можна припустити, що наявність залежності знижує ризик виникнення соціальної фрустрованості внаслідок небажання підлітка брати участь у суспільному житті та відмові від реальних відносин.

Результати дослідження інтернет-залежних підлітків:

- Переважають актуалізовані позитивні емоції: інтерес 75,4%, радість 84,9%, подив 66%;

- гострі прояви негативних емоцій також мають високий відсоток випробуваних: горе 71,6%, гнів 64,1%, огида 39,6%, зневага 58,4%;

– тривожно-депресивні переживання відчуваю близько половини респондентів: страх 54,7%, сором 58,4%, вина 41,5%.

За підсумками опитувальника було розраховано коефіцієнт самопочуття інтернетзалежних підлітків: 55,5 % піддослідних мають позитивне самопочуття, відповідне гіпертимному типу акцентуації людини, у 44,5% самопочуття можна охарактеризувати як негативне (дистимний тип акцентуації).

Серед підлітків без інтернет-адикції також переважають актуалізовані позитивні емоції: інтерес 65,3%, радість 57, 6%, але показники негативних емоцій набагато нижчі, ніж у інтернет-залежних підлітків: горе 40 %, гнів 26%, відраза 25% зневага 26%. Тривожно-депресивні переживання маю близько третини респондентів: страх 25%, сором 36,5%, вина 32,6%.

За підсумками опитувальника було розраховано коефіцієнт самопочуття інтернетнезалежних підлітків: 57,6% піддослідних мають позитивне самопочуття, 42,4% - негативне. Коефіцієнт самопочуття є однаковим у обох груп.

За підсумками діагностики диференціальних емоцій у обох груп можна дійти невтішного висновку у тому, що позитивні емоції переважають обох групах, а коефіцієнт самопочуття позитивний в половини з опитаних. Однак, за результатам дослідження, показники негативних емоцій у інтернетзалежних у кілька разів перевищують показники незалежних підлітків.

Гнів, огида, презирство відчуває найбільший відсоток інтернетзалежних підлітків, це може бути пов'язане з цькуванням в інтернеті, агресивною позицією багатьох блогерів, стримерів та інших людей, які мають великі аудиторії у мережі, агресією під час онлайн-ігор тощо. Незважаючи на відсутність соціальної фрустрації, пов'язаної з відмовою від реальності, інтернет-залежні підлітки є глибоко незадоволеними, агресивними і часто відчувають негативні емоції, тому що їм постійно потрібно збільшувати час,

що проводиться в мережі, шукати нові стимули та посилювати адикцію.
На завершення тестування було проведено діагностику емоційного інтелекту з методики Н.Холла.

Згідно з проведеним опитуванням 90,6% інтернет-залежних підлітків мають низький рівень самосвідомості, тобто не здатні розуміти та

усвідомлювати свої емоції. Отже, підлітки з інтернет-залежністю не усвідомлюють себе як суб'єкт діяльності, внаслідок чого у них не складається «Образ Я», не сформовано емоційно-ціннісне ставлення до себе та саморегуляція поведінки.

Низький рівень саморегуляції спостерігається у 96,3% опитаних, що говорить про нездатність інтернет-залежних підлітків керувати своїми емоціями, тобто реагувати на події життя у соціально-прийнятний спосіб.

Це призводить до нездатності контролювати свої почуття, що суттєво ускладнює процес соціалізації. 11,3% піддослідних мають середній рівень емпатії, 88,7% не мають здатності до розуміння емоцій іншої людини, співпереживання та готовності надати підтримку. Здатність до емпатії у інтернет-залежних підлітків практично відсутня, вони можуть усвідомлено переживати поточний емоційний стан іншу людину.

Серед опитаних підлітків 81,4% немає розвинених навичок взаємодії, тобто не вміють впливати на емоційний стан інших людей (надавати підтримку, підняти настрій тощо). Інтернет-залежні особистості відчувають складності у розпізнаванні емоцій інших людей, через чого мають проблеми у спілкуванні.

Остання шкала – самомотивація, тобто управління своєю поведінкою за рахунок керування емоціями. Серед опитаних інтернет-залежних 92,6% мають низький рівень самомотивації, тобто не мають внутрішнього контролю для досягнення будь-якої мети.

Результати діагностики за методикою Н.Холла є практично однозначними для всіх опитаних інтернет-залежних підлітків, низький рівень саморегуляції, самопізнання, самомотивації, навичок взаємодії та емпатії свідчать про загальний низький рівень соціального інтелекту, що безпосередньо пов'язано з особливостями соціальних емоцій підлітків з подібними порушеннями.

Результати доводять, що адиктивні підлітки не пристосовані до життя в суспільстві, соціально дезадаптовані, мають знижену здатність до адаптації та подолання життєвих труднощів. У більшості опитаних спостерігається низький

рівень емоційного інтелекту, що доводить нездатність інтернет-залежних підлітків розпізнавати емоції, розуміти наміри та бажання інших людей, а також невміння розпізнавати свої власні емоції та здійснювати керування ними. З цього слідує висновок, що інтернет-залежні підлітки не можуть адекватно оцінювати обстановку, інтуїтивно розуміти, чого хочуть від них оточуючі, внаслідок чого вони сильніше схильні до стресу і є соціально непристосованими особистостями. низькими у половини групи, високих показників серед опитаних немає.

Несформованість емоційного інтелекту та навичок саморегуляції серед обох груп можна пояснити підлітковим віком, проте показники інтернет-залежних підлітків значно нижчі, що свідчить про вплив інтернет-адикції на рівень емоційного інтелекту та соціальної адаптації адаптації.

Перевірку даних на репрезентативність було проведено методом розщеплення вибірки для парних та непарних випробуваних з подальшою перевіркою відмінностей між ними за допомогою параметричних та непараметричних критеріїв. Метод розщеплення доводить, що 95% змінних не виявляють відмінностей між групами парних і непарних випробуваних, тому дані дослідження можуть поширюватися великі обсяги.

Серед членів групи інтернет-незалежних підлітків рівні розвитку саморегуляції, самосвідомості, самомотивації та навичок взаємодії виявляють

ВИСНОВКИ

Інтернет-залежність є однією з форм адиктивної поведінки і визначається, як нав'язливе бажання постійно знаходиться в мережі і нездатність вийти із неї. Надмірне використання інтернету сприяє формування у людини психологічної залежності. Ця проблема є дуже актуальною, оскільки кількість людей, які страждають на цю недугу, всьому світі безперервно збільшується. Проблема інтернет-залежної поведінки зачіпає велику кількість людей, незалежно від статі, віку та соціального статусу. В основі формування всіх його видів лежить захисний механізм уникнення реальності.

У ході аналізу літератури було визначено особливості адиктивного поведінки та інтернет-залежності як однієї з його форм, проаналізовано особливості розвитку соціальних емоцій у підлітків, внаслідок чого був сформовано гіпотезу про те, що соціальні емоції підлітків з інтернетзалежністю відрізняються від соціальних емоцій однолітків без адикцій. Для докази гіпотези було обрано низку методик, що дозволяють визначити наявність інтернет-адикції, проаналізувати самопочуття та переважні емоції піддослідних, рівень самосвідомості, саморегуляції та навичок взаємодії піддослідних, а також рівень соціального добробуту та якості життя підлітків.

У ході емпіричного дослідження було опитано учні коллегіуму №98 у віці від 10 до 16 років через інтернет-опитування, в результаті якого учасники були розділені на інтернет-залежних та інтернет-незалежних для вивчення особливостей емоцій підлітків із інтернет-залежністю. При аналізі методик і статистичної обробки даних було зроблено такі висновки:

Низький рівень саморегуляції, самопізнання, самомотивації, навичок взаємодії та емпатії свідчать про загальний низький рівень соціального інтелекту підлітків з інтернет-залежністю, результати дослідження свідчать, що адиктивні підлітки не пристосовані до життя в суспільстві, соціально дезадаптовані, мають знижену здатність до адаптації та подолання життєвих труднощів;

Серед підлітків без інтернет-адикції спостерігається більш виражена невдоволення власним життям, фрустрація, тривожність. Підлітки з інтернет-адикцією задоволені своїм життям, передбачається, що наявність залежності знижує ризики виникнення соціальної фрустрованості внаслідок небажання підлітка брати участь у суспільному житті та відмові від реальних відносин;
Показники негативних емоцій у інтернет-залежних у кілька разів перевищують показники незалежних підлітків. Гнів, огида, зневага відчуває найбільший відсоток інтернет-залежних підлітків, це може бути пов'язане з кібербулінгом, агресією під час онлайн-ігор і т.д. Незважаючи на відсутність соціальної фрустрації, пов'язаної з відмовою від реальності, інтернет-залежні підлітки є глибоко незадоволеними, агресивними і часто відчувають негативні емоції, тому що їм постійно потрібно збільшувати час, що проводиться в мережі та шукати нові стимули;

Інтернет-залежні підлітки мають низький рівень самосвідомості, то є не здатні розуміти та усвідомлювати свої емоції. Отже, підлітки з інтернет-залежністю не усвідомлюють себе як суб'єкт діяльності, в результаті чого у них не складається «Образ Я», не сформовано емоційноціннісне ставлення до себе та саморегуляція поведінки.

Перевірка результатів за Т-критерієм Стьюдента також доводить, що залежні підлітки мають нижчий рівень самомотивації, що поєднується з високими показниками прояву такої негативної емоції, як гнів. Звідси випливає, що існує взаємозв'язок між агресивною поведінкою та інтернетзалежністю.

Спираючись на результати емпіричного дослідження, можна дійти невтішного висновку про те, що інтернет-залежність провокує розвиток психічних, поведінкових та особистісних розладів і є актуальною проблемою психології сьогоднішній день.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрієнко А. О. Інтернет-адикція як форма залежної поведінки Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції. Чернігів : ЧДІПСТП, 2008. – С.288.

2. Бабенко Ю. А. Вільний час і дозвілля української молоді в умовах нової соціокультурної реальності. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2013. № 2. С. 79.

3. Бєлінська О. Н. Сучасні дослідження віртуальної комунікації: проблеми, гіпотези, результати. URL: www.psychology.ru/internet (дата звернення 05.10.2021).

4. Богдан М. С. Психологічні особливості спілкування залежних від соціальних мереж. Психологія і соціологія: проблеми практичного застосування. 2014. С. 25-29.

5. Вайнола Р. Х. Технологізація соціально-педагогічної роботи: теорія та практика. Київ: НПУ імені М. П. Драгоманова, 2008. 134 с.

6. Вакуліч Т. М. Інтернет-залежність як новий вид адитивної поведінки Серія №12. Психологія Київ. : НПУ імені М.П. Драгоманова, 2005. Вип.7(31). С. 22.

7. Веретенко Т. Г. Детермінанти формування безпечної діяльності молоді в Інтернет-мережі. URL: http: //elibrary.kubg.edu.ua. (дата звернення 11.10.2021).

8. Войскунский А. Е. Психологические аспекты деятельности человека в Интернет-среде2-ая Российская конференция по экологической психологии: тезисы. Москва: Экопсицентр РОСС, 2000. С. 269-270.

9. Гавловський В. Д. До питання захисту персональних даних у соціальних мережах.

10. Глущенко С. Д. Соціально-психологічні особливості Інтернет-

адиктивної поведінки особистості. Частина І. Київ: Університет «Україна», 2008. 547 с.

11. Гнатюк Р. Соціальні мережі: співвідношення позитиву і негативу? URL: http://gazeta.dt.ua/family/socialni-merezhi-spivvidnoshennyapozitivu-i-negativu.html. (дата звернення 11.10.2021).

12. Гончарук В. Д. Безпека дітей в Інтернеті: попередження, освіта, взаємодія. URL: http://konf.koippo.kr.ua. (Дата звернення 18.10.2021).

13. Данилов С. А. Риски и потенциал интернет-социализации молодежи. Саратов. гос. ун-т, 2012. Т.12. С. 42-46.

14. Данько Ю. А. Соціальні мережі як форма сучасної комунікації: плюси і мінуси 2012. С. 179-184.

15. Золотова Г. Д. Сутність технологічних видів адитивної поведінки дітей. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка* № 13 (272), Ч. IV, 2013. С. 126-130.

16. Каменская Т. Г. Социальное знание и виртуализация социальной реальности. Одесса: Астропринт, 2009. 280 с.

17. Карандашева О. В. *Робота практичного психолога з учнями, схильними до адиктивної поведінки.* Київ: Ніка-Центр, 2008. С. 59-67.

18. Клейберг, Ю. А. Соціальна психологія девіантної поведінки. ТЦ Сфера, 2004. 192 с.

19. Колесникова, Г. І. Девіантна поведінка. навч. посібник. Ростов: Фенікс, 2007. 218 с.

20. Колесникова, Г. І. Психологічні види допомоги: психопрофілактика, психокорекція, консультування. Ростов: Фенікс, 2006. 350 с.

21. Коробкіна, 3. В. Профілактика наркотичної залежності у дітей та молоді. Навч. посібник для студ. вищ. пед. навч. закладів, Випр. М.: Видавничий центр «академія», 2004. 192 с.

22. Котляров, А. В. Виявлення факторів ризику та захисту у профілактиці залежностей у студентів багатопрофільного ВНЗ Текст. Валеологія. 2003. № 1. С. 47-50.

23. Котляров, А. В. Звільнення від залежностей, чи школа успішного вибору. Вид-во Інституту психотерапії, 2005. 448 с.

24. Котляров, А. В. Інші наркотики або Homo Addictus: Людина залежна, 2006. 480 с.

25. Крайг, Г. Психологія розвитку. 9-те вид. Санкт-Петербург., 2005. 940 с:

26. Кулагіна, І. Ю. Вікова психологія: повний життєвий цикл розвитку людини. 2-е вид. Москва: ТЦ Сфера, 2008. 464 с.

27. Кулаков, С. А. Психотерапія та психопрофілактика адиктивного поведінки у підлітків. Москва - Санкт-Петербург.: Гардаріка, 2003. 470 с.

28. Лаврухіна О. І. Інтернет-залежність як проблема сучасності. URL: www.rusnauka.com/10_DN_2012 (дата звернення 18.10.2021).

29. Лисецький К. С. Психологічні засади запобігання наркотичній залежності особистості. Самара: Вид-во «Універс-груп», 2007. 308 с.

30. Лисецький, К. С. Психологія негативних залежностей. Самара: Вид-во «Універс груп», 2006. 251с.

31. Литовченко І. В. Діти в Інтернеті: як навчити безпеці у віртуальному світі – Київ: Видавництво ТОВ «Видавничий будинок «Аванпост-Прим», 2010. 48 с.

32. Лобанкова, Р. *Покоління "Х". Студентство*. 2004. № 1. С. 27.

33. Лоскутова, В. А. Інтернет-залежність як форма нехімічних адиктивних розладів автореф. дис. . канд. мед. Наук (13.04.2004). Новосибірська державна медична академія. Новосибірськ, 2004. 20 с.

34. Лоскутова, У. А. *Інтернет-залежність патологія XXI століття? Питання ментальної медицини та екології.* 2000. №1. С. 11-13.

35. Макартичева, Г. І. Корекція девіантної поведінки. Тренінги для підлітків та їх батьків. Санкт-Петербург.: Мова, 2007. 368 с.

36. Малкіна-Пих І. Г. Вікові кризи: Довідник практичного психолога. Москва. Вид-во Ексмо, 2005. 896 с.

37. Плешаков В. А. *Виртуальная социализация как современный*

аспект квазисоциализации личности. Москва. МПГУ МОСПИ, 2005. Вып. 21. С. 48-49.

38. Пырочкина А.. Психолого-педагогическая и социальная поддержка подростков: программы, групповые занятия, проектная деятельность. Волгоград: Учитель, 2008. 123 с.

39. Сергєєва Н. В. *Соціально-педагогічні умови профілактики комп'ютерної адикції підлітків*. Київ, 2010. 19 с.

40. Симхович В. Проблемы социализации молодежи в сетевом обществе. Lublin: Wydawnictwo KUL, 2011. С. 201-205.

41. Соціологія: підручник 3-тє вид., переробл. і доп. Київ. ВЦ «Академія», 2008. 544 с.

42. Столбов Д. Особливості Інтернет-діяльності сучасного підлітка 2014. № 1 (12). С. 327-331.

43. Церковний А. Аспекти формування Інтернет-залежностію. URL: www.politik.org.ua/vid/magcontent.php. (дата звернення 18.10.2021).

44. Чистяков А. В. Социализация личности в обществе Интернет-коммуникаций: социокультурный аналіз. Ростов: Рост. гос. пед. ун-т, 2006. С. 278

45. Чорна Л. *Сучасне телебачення та його вплив на внутрішній світ і поведінку людини*. Психолог. 2009. № 46. С.18-22.

46. Шаповал О. В. *Розробка національних стратегій інформаційного розвитку – пріоритет сучасності*. Нова парадигма. Випуск 38. Київ., 2004. С. 166-172.

47. Шелестова Л. *«Молоко» й «Екстрім». Про сучасні ЗМІ для підлітків. Шкільний світ.* 2004. № 12. С. 1-2.

ДОДАТОК А

Анкетування впливу соціальних мереж на особистість підлітка

1) Ваша стать? чоловік жінка.

2) Ваш вік? _____

3) У яких соц.мережах/мессенджерах у Вас є аккаунти і як часто ви ними користуєтесь, використовуючи шкалу від 0 до 5 (де 0 – не користуюсь, а 5 – використовую щоденно):

- Facebook
- Viber
- VK
- Twitter
- WhatsApp
- Instagram
- Skype
- Tumblr
- Ask.fm
- we♥it
- mamba.
- LinkedIn
- Google plus
- LiveJournl
- Flickr
- i.ua
- we.ua
- Друзі.ua
- Не зареєстрований

4) Скільки часу щодня Ви проводите в усіх зареєстрованих соціальних мережах в цілому?

- Менше 1 год.
- 2-4 год.
- 5-7 год.
- Більше 7 год.

5) Чи вважаєте Ви, що у Вас є залежність від соціальних мереж?

- Так
- Частково
- Ні
- Свій варіант

6) Якщо випадково станеться, що всі соціальні мережі й тому подібні сайти у світі закриють, ви будете …?

- Мені байдуже
- Незадоволені
- Дуже незадоволені
- Дуже задоволені
- Задоволені
- Свій варіант

7) Чи зможете ви без будь-якої причини видалити свій профіль у соціальній мережі або просто стерти всю інформацію на ній і ніколи більше не заходити туди?

- Так, без проблем
- Ні, там уся необхідна мені інформація та контакти
- Я що дурень, у мене там більше 1000 друзів/підписників!
- Не знаю, важко відповісти
- Свій варіант

8). Що вас підштовхнуло зареєструватися в соціальній мережі?

- Бажання завести нових друзів
- Друг (подруга)

- Всі мої друзі там, чим я гірший
- Бажання пограти в он-лайн-ігри
- Цікавість
- Навчальна чи робоча необхідність

9).Я використовую соціальні мережі, тому що:

- вони допомагають підтримувати зв’язок зі знайомими
- вони допомагають підтримувати зв’язок із людьми, з якими інакше був би загублений контакт
- вони допомагають зв’язатися з людьми, яких я не бачив деякий час (наприклад, друзі, які знаходяться далеко)
- вони допомагають знайомитися з новими людьми
- вони допомагають отримати інформацію про те, що роблять інші люди
- вони допомагають спостерігати за життям інших людей
- вони допомагають отримати необхідну інформацію
- вони допомагають ділитися інформацією, яку побачать (прочитають) інші люди
- вони допомагають продемонструвати іншим мої думки, почуття, інтереси
- вони допомагають підтримувати зв’язок з однодумцями
- вони дають змогу приєднатися до різних груп, що мене цікавлять
- вони допомагають мені навчатися
- вони допомагають організувати та зберігати важливу для мене інформацію
- вони допомагають створювати події та заходи, або приєднатися до вже створених
- вони допомагають зайняти вільний час
- там можна грати он-лайн-ігри

10). Що Ви робите у соц. мережах?

- спілкуюся з друзями;
- граю в ігри;
- слухаю музику;
- знаходжу цікаву інформацію
- дивлюся фільми;
- все вище перераховане;

11). З якого пристрою ви заходите у соціальні мережі?

- з домашнього комп'ютера
- на уроках з мобільного телефону
- на вулиці з мобільного телефону
- в кафе з мобільного телефону
- свій варіант

12).Чи бувало так, що ви не встигали зробити домашнє завдання через тривале перебування в соціальних мережах?

- іноді
- дуже рідко
- дуже часто
- практично завжди
- ніколи

13).Чи згідні ви з твердженням, що соц.мережі заважають вам навчатися?

- ні
- так
- важко сказати

14). Для пошуку інформації в Інтернеті, Ви найчастіше використовуєте?

- соціальні мережі
- пошукові сервери (Яндекс, Google, інші)
- приблизно однаково два перших пункти
- свій варіант

15). Ви зареєстровані від свого імені?

- Так
- Ні

16). Чи є у вас додаткові сторінки, про які ніхто не знає, або ця інформація відома небагатьом?

- Так
- Ні

17). Скільки людей у Вас у друзях?

- до 50;
- 50-100;
- 100-200;
- 200-500;
- більше 500.

18). Зі скількома з них Ви знайомі особисто?

- до 20;
- 20-50;
- 50-100;
- більше 100;
- додаю тільки знайомих.

ДОДАТОК Б

Тест Кімберлі Янг на визначення рівня Інтернет-залежності

Тест Кімберлі Янг на Інтернет-залежність - тестова методика, розроблена і апробована в 1994 році д-ром Кімберлі Янг (Kimberley S. Young), професором психології Пітсбургського університету в Бретфорде. Тест являє собою інструмент самодіагностики патологічного пристрасті до Інтернету (незалежно від форми цієї пристрасті).

Складається з 20 основних і 20 додаткових питань, а також 14 питань, що стосуються особистості респондента. Необхідно враховувати, що дані мають суб'єктивний характер, так як його заповнює сам випробовуваний. Виявилося, що поширеність цього розладу схожа з поширеністю патологічної азартність і складає від 1 до 5% користувачів Інтернету.

Цей тест був використаний в дисертаційному дослідженні В.О.Лоскутовой (2004), присвячений Інтернет-залежності. Було проаналізовано 3500 анкет (тестів на Інтернет-залежність). Результати показали, що скринінгове обстеження з використанням тесту Кімберлі Янг має профілактичну дію відносно розвитку Інтернет-залежності, а також частково вносить елемент психокорекції серед осіб з прикордонним кількістю балів і серед Інтернет-залежних. Відповідайте, будь ласка, чесно на наступні питання.

Оцініть свої відповіді на кожне з питань за наступною шкалою: ніколи або вкрай рідко - 1 бал; іноді - 2 бала; регулярно - 3 бала; часто - 4 бала; завжди - 5 балів.

Тепер порахуйте результат:

- 20-49 балів – Ви звичайний користувач Інтернету. Можете подорожувати по мережі скільки завгодно довго, тому вмієте контролювати себе.
- 50-79 балів – у Вас деякі проблеми, пов'язані з надмірним захопленням Інтернетом. Якщо Ви не звернете на них увагу зараз - надалі вони можуть заповнити всю Ваше життя.

- 80-100 балів – використання Інтернету викликає значні проблеми у Вашому житті. Потрібна допомога фахівця.

Тест Кімберлі-Янг (бланк відповідей)

Клас_____ Стать_____

Питання / ***Відповідь***	***Ніколи***	***Іноді***	***Регулярно***	***Часто***	***Завжди***
1. Чи помічаєте, що проводите в онлайні більше часу, ніж мали намір?					
2. Нехтуйте домашніми справами, щоб довше побродити в мережі?					
3. Віддаєте перевагу перебування в мережі інтимному спілкування з партнером?					
4. Заводите знайомства з користувачами Інтернету, перебуваючи в онлайні?					
5. Дратуєтеся через те, що оточуючі цікавляться кількістю часу, проведеним вами в мережі?					
6. Відзначаєте, що перестали робити успіхи в навчанні або роботі, тому що занадто багато часу проводите в мережі?					
7. Перевіряєте електронну пошту раніше, ніж зробите щось інше, більш необхідне?					
8. Відзначаєте, що знижується продуктивність праці через захоплення Інтернетом?					
9. Займаєте оборонну позицію і скромничаєте, коли вас запитують, чим ви займаєтеся в мережі?					

10. Блокуєте думки, які вас турбують, про вашій реальному житті думками про Інтернет?					
11. Перебуваєте в передчутті, коли заходите в Мережу?					
12. Чи відчуваєте, що життя без Інтернету нудна, порожня і безрадісна?					
13.Сваритесь, кричите або іншим чином висловлюєте свою досаду, коли хтось намагається відволікти вас від перебування в мережі?					
14. Нехтуєте сном, сидячи в Інтернеті допізна?					
15. Перебуваєте в передчутті, чим будете займаєтися в Інтернеті, перебуваючи в офлайні?					
16. Говорите собі: "Ще хвилину", сидячи в мережі?					
17. Терпите поразку в спробах скоротити час, що проводиться в онлайні?					
18. Намагаєтеся приховати кількість часу, який проводите в мережі?					
19. Замість того, щоб вибратися куди-небудь з друзями, вибираєте Інтернет?					
20. Чи відчуваєте депресію, пригніченість або нервозність, перебуваючи не в мережі і відзначаєте, що цей стан проходить, як тільки ви опиняєтеся в онлайні?					
21. Чи відчуваєте Ви ейфорію, пожвавлення, збудження, перебуваючи за комп'ютером?					
22. Чи потрібна Вам проводити все більше часу за комп'ютером, щоб отримати ті ж відчуття?					
23. Чи відчуваєте ви порожнечу, депресію, роздратування, перебуваючи не за комп'ютером?					
24. Чи траплялося Вам нехтувати важливими справами, в той час, коли Ви були зайняті за комп'ютером, але не					

роботою?					
25. Чи проводите Ви в мережі більше 3-х годин на день?					
26. Якщо Ви здебільшого використовуєте комп'ютер для роботи, чи спілкуєтесь в робочий час в чатах або заходите на сайти, не пов'язані з роботою, більше 2-х разів на день?					
27. Ви завантажуєте файли з сайтів з порнографічним змістом?					
28. Чи вважаєте Ви, що з людиною легше спілкуватися «онлайн», ніж особисто?					
29. Чи говорили Вам друзі або члени сім'ї, що Ви занадто багато часу проводите «онлайн»?					
30. Чи заважає Вашій діловій активності кількість часу, що проводиться в мережі?					
31. Чи бувало таке, що Ваші спроби обмежити час, проведений в мережі, виявлялися безуспішними?					
32. Чи буває так, що Ваші пальці втомлюються від роботи на клавіатурі або від клацання кнопкою миші?					
33. Чи траплялося Вам брехати на питання про кількість часу, проведеному в мережі?					
34. Чи був у Вас хоч раз «синдром карпального каналу» (оніміння і болі в кисті руки)?					
35. Чи бувають у Вас болі в спині частіше 1-го разу на тиждень?					
36. Чи буває у Вас відчуття сухості в очах?					
37. Чи збільшується час, проведений Вами в мережі?					
38. Чи траплялося Вам знехтувати прийомом їжі або їсти прямо за комп'ютером, щоб залишитися в мережі?					
39. Чи траплялося Вам знехтувати особистою гігієною, наприклад, голінням, причісування тощо, щоб провести					

цей час за комп'ютером?					
40. Чи з'явилися у Вас порушення сну і/або чи змінився режим сну з тих пір, як Ви стали використовувати комп'ютер щодня?					

ДОДАТОК В

Зведена таблиця результатів опитування учнів 7 класу
(методика Кімберлі Янг)

№ з/п	**низький**	**середній**	**високий**
1	43		
2	49		
3		76	
4		58	
5		67	
6		54	
7			98
8			100
9		74	
10			100
11		65	
12	44		
13		54	
14	49		
15		60	
16		63	
% співвідношення	**25**	**56,25**	**18,75**

Зведена таблиця результатів опитування учнів 8 класу (методика Кімберлі Янг)

№ з/п	низький	середній	високий
1		77	
2		62	
3			85
4		69	
5	49		
6		55	
7	45		
8	48		
9	43		
10		57	
11		65	
12			90
13		54	
% співвідношення	**30,8**	**53,8**	**15,4**

Зведена таблиця результатів опитування учнів 9 класу
(методика Кімберлі Янг)

№ з/п	**низький**	**середній**	**високий**
1	48		
2		76	
3		63	
4		64	
5		59	
6		54	
7		51	
8		54	
9		63	
10	44		
11		60	
12	49		
13		66	
14		52	
15		63	
16		71	
17		78	
% співвідношення	**17,6**	**82,4**	**0**

ДОДАТОК Д

Загальні правила безпеки при використанні соціальних мереж

1. Контролюйте інформацію про себе, яку ви розміщуєте, намагайтеся не використовувати особисті відомості, які легко знайти в мережі.

2. Проявляйте обережність при переході по посиланнях, які ви отримуєте в повідомленнях від інших користувачів або друзів.

3. Пам’ятайте, що хакери можуть зламувати облікові записи і розсилати електронні повідомлення, які будуть виглядати так, ніби вони були відправлені вашими друзями.

4. Щоб не розкрити адреси електронної пошти своїх друзів, не дозволяйте соціальним мережам сканувати адресну книгу вашого ящика електронної пошти.

5. Вводьте адресу соціальної мережі безпосередньо в адресному рядку браузера або використовуйте закладки.

6. Не додавайте у друзі в соціальних мережах усіх підряд.

7. Не реєструйтеся у всіх соціальних мережах підряд. Спочатку оцініть сайт, який ви плануєте використовувати і переконайтеся, що ви правильно розумієте його політику конфіденційності.

8. Всі дані, які опубліковані вами в соціальній мережі, можуть бути кимось збережені та використані.

9. Проявляйте обережність при установці додатків або доповнень для соціальних мереж.

10. Намагайтеся не відвідувати соціальні мережі з робочого місця, чи місця навчання, оскільки ви можете забути закрити власну сторінку.

11. Розкажіть дітям про небезпеки, а також про правила безпечного користування соціальними мережами та контролюйте їх дії.

ДОДАТОК Ж

Рекомендації батькам щодо профілактики
Інтернет-залежності підлітків

1. Розробіть разом з дитиною сімейні правила використання Інтернету в які можна включити наступні обмеження: кількість проведення часу в соціальних мережах, в який час дитина може ним користуватися, обмеження на відвідування деяких сайтів або перегляд інших матеріалів.

2. Комп'ютер повинен знаходитися в загальній кімнаті вашого житла, а не в кімнаті підлітка.

3. Стежте за тим, щоб підліток проводив більше часу на повітрі, в компанії своїх однолітків. Не забувайте про позашкільні заняття та захоплення.

4. Якщо Ви помітили, що ваша дитина відчуває труднощі в спілкуванні з однолітками, допоможіть їй налагодити контакти, якщо потрібно, з допомогою фахівця. Запропонуйте синові або дочці записатися в гурток за інтересами – ці заняття сприяють усуненню комплексів у спілкуванні.

5. Тактовно й обережно контролюйте своїх дітей в Інтернеті. Для цього ознайомтеся з програмами, які обмежують використання Інтернету та здійснюють контроль над відвідуваними сайтами

6. Частіше спілкуйтеся з власними дітьми, проводьте спільне та цікаве дозвілля і тоді у вашої дитини не виникне потреба у проведенні часу в соціальних мережах.