

2. Наказ Міністерства освіти і науки України «Про затвердження стандарту вищої освіти за спеціальністю 053 «Психологія» для другого (магістерського) рівня вищої освіти» від 24.04.2019 № 564. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishchaosvita/zatverdzeni%20standartu/2019/04/25/053-psikhologiya-mag.pdf> (дата звернення 14.03.2024).

3. Національний класифікатор України: «Класифікатор професій» ДК 003:2010», затверджений наказом Держспоживстандарту від 28.07.2010 р. № 327 (редакція від 25.10.2021 р.). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/va327609-10/sp:max50:nav7:font2#Text> (дата звернення 14.03.2024).

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-389-0-20>

## **ВІЙНА І ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ: ВПЛИВ НА СОЦІАЛЬНУ МОТИВАЦІЮ УЧІННЯ**

**Пророк Наталія Василівна**

*доктор психологічних наук,*

*старший науковий співробітник, завідувачка лабораторії  
психодіагностики та науково-психологічної інформації*

**Чекстере Оксана Юріївна**

*кандидат психологічних наук,*

*провідний науковий співробітник лабораторії психодіагностики та  
науково-психологічної інформації*

**Полякова Віталія Іванівна**

*кандидат психологічних наук,*

*старший науковий співробітник лабораторії психодіагностики та  
науково-психологічної інформації*

*Інститут психології імені Г. С. Костюка Національної академії  
педагогічних наук України*

*м. Київ, Україна*

В сучасному інформаційному суспільстві України аналіз будь-яких чинників освітніх процесів неможливо здійснювати без врахування реалій повномасштабної війни, оскільки її події (які мають високий ступінь стресогенності) потужно впливають на психічне здоров'я суб'єктів освіти. Врятувати наших дітей від травм війни дуже складно. Опитування педагогів, психологів, батьків показали, що зараз, після

двох років повномасштабної війни, у багатьох дітей домінують психологічні проблеми, пов'язані із дефіцитом адекватного спілкування із батьками та однолітками, які суттєвим чином впливають на здатності дітей протистояти стресам, на успішність їх учбової діяльності, на їх психологічне благополуччя. Не безпідставно однією із основних причин зниження мотивації до навчання у сучасних підлітків вважають надмірне перебування у віртуальному світі. В цій роботі ми розглянемо такий чинник інформаційного суспільства, як соціальні мережі, які суттєво видозмінюють пізнавальну і особливо соціальну мотивацію чиння дітей [3].

Але перш ніж перейти до соціальних мотивів, підкреслимо, що соціальна детермінація притаманна всяким формам активності людини в онтогенезі. Тобто взаємовідносини дитини із навколишнім світом опосередковані світом дорослих. Соціальні мотиви також виражають емоційну прив'язаність дитини до дорослих, почуття любові, обов'язку, відповідальності. Соціальні мотиви і особистісні цінності пов'язують людину із соціальною реальністю [3].

Зрозуміти ступінь впливу соціальних мереж (як засобу спілкування) на соціальні мотиви неможливо без розгляду такої функції інтернет-комунікації, як функція *світоутворення* [2; 3; 4; 6]. У віртуальному світі утверджується ігровий і карнавальний характер спілкування, соціальні ритуали, окрема міфологія, сленг, допускається множинна ідентичність тощо. Це яскравий, вражаючий, емоційний, привабливий світ, із якого не хочеться виходити. Тут швидше і легше (ніж у реальному світі), без особливих зусиль задовольняються актуальні потреби (у спілкуванні й обміні думками, підтримці, любові, потреби в розвагах, відволіканні від повсякденних справ і буденності навколишнього життя тощо). Тут збирається референтна група, формуються соціальні орієнтири (правила та зразки поведінки, ідеальні образи), мобілізується і спрямовується соціальна активність людей. Обмеженість сприймання (зокрема, і соціальної дійсності) віртуальними рамками створює умови для того, аби діти бачили те, що хочуть бачити (і навіть в умовах війни вони перебувають у фантазіях, мріях, ілюзіях). Адже у віртуальному світі розмиваються межі між фактом і вимислом, між об'єктивною реальністю і суб'єктивною думкою, між правдою і брехнею. Цей світ привчає до поверхового й безвідповідального ставлення до життя і власних вчинків; забираючи безліч часу і мінімізуючи реальні живі контакти, не сприяє повноцінній соціалізації дитини і формуванню загальнолюдських і гуманістичних переконань, традицій, цінностей. А вони, нагадаємо, пов'язують особистість із соціумом [3; 4; 6].

Натомість у віртуальній реальності створюються викривлені моделі світу, в яких немає місця навчання, праці, виконанню обов'язків; існують інші, ніж у реальному житті, правила; відсутня необхідність дотримуватися єдиних для всіх норм і законів; формуються хибні моральні уявлення та інші, ніж у реальному світі, цінності (наприклад, толерантність до аморальної поведінки; до брехні; до байдужості й егоїстичності). Все це розвивається, зокрема, і через невміння критично мислити, розрізняти добро і зло. Тому у віртуальній реальності відбувається неконструктивна проблематизація світу; формуються неадекватна самооцінка, егоїстична позиція; ірраціональні переконання, специфічні настановлення, неефективні для реального життя стратегії поведінки [2; 1; 4].

Як показав аналіз психологічної літератури і наші дослідження [3], під впливом сучасних цифрових технологій у дітей (починаючи зі старшого дошкільного віку) поступово формується система *мотиваційно-смыслових настановлень*, яка здійснює селекцію мотивів і підтримує організацію особистості і діяльності: настановлення на інформацію у цікавій яскравій формі (на розважальність); на швидке (тут і зараз) вдоволення потреби з малими затратами зусиль; настановлення на те, що у віртуальному світі комфортніше, цікавіше, ніж у реальному; на вдоволення потреб (як пізнавальних, так і соціальних) у інтернет-просторі; на уникання труднощів, на пасивні способи захисту при зустрічі з ними; настановлення на неприйняття на себе відповідальності за свою діяльність, поведінку, вчинки; на неприйняття авторитетів.

Ці настановлення (частіше несвідомі) є проявом високої суб'єктивної значущості віртуальної реальності й діяльності в ній і означають (як і всякі настановлення) готовність до певної діяльності; у них відображується емоційне відношення до віртуальної реальності. У формуванні цих настановлень важливим є діяльнісний вимір: дитина не включається у різні форми взаємодії із реальним світом людей і речей [3]. Тобто вона не проходить шлях, необхідний для усвідомлення наявності стабільного навколишнього предметного світу і «вписування» себе в цей світ, у той час як перебування у цифровому світі (коли дитина поступово, непомітно «вбирає» впливи інформаційного суспільства) призводить до формування системи названих настановлень і певних новоутворень. І в підлітковому віці у значній частині дітей наслідки «роботи» цієї системи мотиваційно-смыслових настановлень проявляються чітко і загрозово: вона впливає на всю психіку і, зокрема, на пізнавальні й соціальні мотиви. Так, наслідком несвідомої селекції мотивів є закріплення внутрішніх мотивів – «роблю те – що хочу, те – що мені цікаво». Все, що відповідає їм – прийма-

ється, засвоюється, закріплюється. Мотиви, які не відповідають вже сформованим мотиваційно-смысловим настановленням, відкидаються.

Отже, реалізація соціальних потреб у віртуальному середовищі, послаблення емоційних зв'язків із близькими, відсутність авторитетів, віртуальні моделі світу, мотиваційно-смыслові настановлення – все це позначається на мотивації. Зокрема, суттєво змінюються соціальні мотиви, які відображують значущість соціуму для дитини. Важливість однокласників, близьких людей, педагогів знижується; референтними стають групи із віртуального середовища. Відбувається *зменшення впливу реального соціуму* (із його правилами, нормами, традиціями) на дитину; вона втрачає інтерес до того, що відбувається в соціальному оточенні. Поступово у дітей формуються такі властивості особистості, як байдужість (і до подій у суспільстві, і до найближчого оточення), відстороненість (закритість, відгородженість, відчуження) від батьків, дорослих; неприйняття авторитету (чи упередженість щодо нього); безвідповідальність, знижений рівень суб'єктивного контролю (стосовно до своїх досягнень, а також у сфері спілкування) [3]. Як відомо, така поведінка (відчуження від старших, від соціуму) та ігнорування правил і норм є свідченням відходу від реальності і, зокрема, може призвести до саморуйнівної поведінки [1; 3; 5].

Отже, інтернет-орієнтована діяльність (ігрова, пошукова діяльності, спілкування в соціальних мережах, розваги та ін.) все більше визначає смыслові бачення і сприйняття як об'єктивної, так і віртуальної реальності, межі бачення світу і самих себе. Надмірне перебування у віртуальному просторі і переважне спілкування у соціальних мережах призводять до порушення системи соціальних стосунків, відриву від реального життя, і, відповідно, до соціальної дезадаптації дитини, зокрема, і до гальмування розвитку пізнавальних і соціальних мотивів навчання, до небажання і невміння вчитися. Домінування інтернет-зорієнтованих діяльностей означає і домінування відповідних мотивів (ігрових, розважальних та ін.), у той час як мотивація до інших видів діяльності (учіння, творчості, праці, інтелектуальної діяльності та ін.) чи відсутня, чи слабка. У результаті формується незріла, інфантильна особистість, яка байдужа до соціуму, не поважає оточення; не бажає вникати у суть проблем, не цікавиться реальним світом; із неконструктивними (для реального світу) стратегіями поведінки, які можуть спрацьовувати тільки у віртуальному просторі; з неадекватною самооцінкою; яка не вмє ставити цілі й завдання.

### Література:

1. Кондратенко Л. О. До визначення реальності молодшими підлітками – завсідниками соціальних мереж. *Віртуальний освітній простір: психологічні проблеми* : тези VII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції. URL: [http://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2019/Kondratenko\\_Larysa\\_2019.pdf](http://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2019/Kondratenko_Larysa_2019.pdf)
2. Немеш О. М. Практична психологія віртуальної реальності : монографія. К. : Видавничий Дім «Слово», 2015. 320 с.
3. Пророк Н.В. Інтернет-орієнтована діяльність: вплив на соціальну мотивацію. Актуальні проблеми психологічної протидії негативним інформаційним впливам на особистість в умовах сучасних викликів. 2021. Київ. С. 188–195. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/725877/>
4. Терешкун О., Ілюшкін О. Соціальні мережі у сучасному суспільстві: психологічний аналіз. *Соціальна психологія* : український науковий журнал. 2011. № 5. С. 86–95.
5. Чекстере, О.Ю. Вплив віртуального світу на соціальну адаптацію дітей. Освітній простір в контексті гуманістичної парадигми: психологічні пріоритети сучасності. 2021. Київ – Оттава. С. 237–254. URL: <http://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/725180>
6. Spitzer, M. (2014). *Digitale Demenz*. Gamburg. Droemersche Verlagsanstadt Gmb H & CoKG.