

**О. В. Панішева**

Луганський національний університет  
імені Тараса Шевченка

## **КОМП'ЮТЕР ТА ІНТЕРНЕТ ЯК АГЕНТИ СОЦІАЛІЗАЦІЇ ШКОЛЯРІВ**

*У статті розглянуто позитивні та негативні впливи комп'ютеризації на соціалізацію школярів. Комп'ютер розглядається як один з агентів соціалізації школяра. Приділено увагу спілкуванню молоді у соціальних мережах, розглянуто особливості пошуку інформації в мережі Інтернет, висвітлено роль комп'ютерних ігор у соціалізації школярів. Висловлено власним поглядом на засоби подолання та зменшення негативних впливів використання комп'ютерів на соціалізацію.*

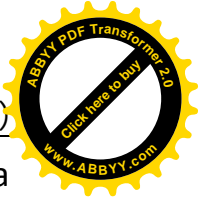
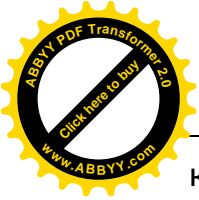
**Ключові слова:** соціалізація, агент соціалізації, моральні норми, комп'ютеризація, Інтернет, віртуальна реальність, спілкування, соціальні мережі, комп'ютерні ігри.

**Постановка проблеми.** У сучасних умовах ускладнення технічної інфраструктури суспільства головною передумовою його розвитку стає інформатизація освіти. Комп'ютери є основою нових інформаційних технологій, які застосовуються в багатьох сферах людської діяльності. Вони, поряд з іншими своїми функціями виконують і функцію соціалізації своїх користувачів. Комп'ютер став невід'ємною складовою життя дитини, частиною середовища, у якому відбувається розвиток школяра. Тому актуальним є вивчення впливу використання комп'ютерів та Інтернету на становлення особистості школяра – члена інформаційного суспільства.

**Аналіз актуальних досліджень.** Використанню засобів інформаційних технологій присвятили дослідження багато науковців, серед яких А. Єршова, М. Жалдак, Н. Кульчицька, В. Монахова, О. Хара та ін. Вивченню специфіки взаємодії школярів з комп'ютерами приділено увагу у дослідженнях М. Коул, С. Пейперт, А. Беляєва, Ш. Текл та ін. Помітний доробок щодо соціально-педагогічних аспектів соціалізації дитини належить таким вітчизняним дослідникам, як І. Бех, Н. Гавриш, А. Капська, В. Кремінь та ін. Вплив використання комп'ютерів на стихійну соціалізацію розглядали Д. Альджев, А. Мудрик та ін..

**Мета статті** – визначити позитивний та негативний вплив використання комп'ютерів та Інтернету на соціалізацію школярів.

**Виклад основного матеріалу.** Діти XXI ст. істотно відрізняються від своїх ровесників минулих десятиріч, оскільки живуть у суспільстві з іншими соціально-економічними умовами, пріоритетами і цінностями. Відрізняються вони і тим, яку роль відіграє у їх житті комп'ютер. Вони «на ти» з комп'ютерною технікою чи не з пелюшок. Тому не дивно, що серед агентів соціалізації поряд з батьками, родиною, друзями останнім часом називають і



комп'ютер. Комп'ютер не лише став в один ряд за значущістю з батьками та вчителями у житті школяра, іноді він замінює їх.

Соціалізація – це двосторонній взаємозумовлений процес взаємодії людини і соціального середовища, який передбачає її включення в систему суспільних відносин шляхом засвоєння соціального досвіду і самостійного відтворення цих відносин, у процесі яких формується унікальна, неповторна особистість [6, 46].

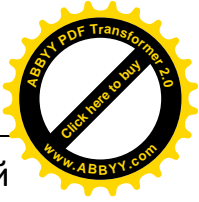
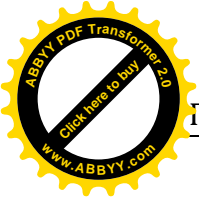
Сьогодні соціалізація особистості з філософсько-соціологічної проблеми дедалі більше стає педагогічною, розв'язання якої є найважливішим чинником оптимального розвитку окремої особистості й суспільства загалом. Тільки соціально прийнятна соціалізація дає можливість людині повноцінно існувати в сучасному світі [6, 44].

Великі можливості для соціалізації дитини дає комп'ютер, особливо якщо є доступ до глобальної мережі. Одними з позитивних функцій Інтернету з точки зору соціалізації є такі, як масове тиражування духовних цінностей та соціальних норм певної соціальної групи чи спільноти; можливість політичного, економічного впливу на свідомість та поведінку особистості [5, 137].

Комп'ютер з доступом до Інтернету є специфічним засобом й особливою сферою комунікації [1, 88]. Інтернет сьогодні одночасно і полегшує спілкування між людьми, і ізолює людей від суспільства [8, 196]. Спілкування в Інтернеті найбільше приваблює підлітків, коли вони шукають нових друзів, борючись з реальною або уявною самотністю, або нові субкультури, намагаючись отримати відчуття належності до якоїсь групи. Належність до якоїсь референтної групи дозволяє дитині сховатися та розчинитися в ній, розділивши групові цінності, відчути себе захищеною [4, 122].

В Інтернеті школярі отримують можливість спілкуватися з практично безграничною кількістю людей чи груп за інтересами, з різноманітними типами особистості, довідуються багато життєвих історій, мають можливість обмінюватися думками чи обговорювати питання, які їх цікавлять. Пошук власного кола спілкування відбувається паралельно з автономізацією від батьків. Підлітки хочуть бути незалежними, займатися чимось своїм [4, 120].

Інтернет-спілкування компенсує відсутні або недосконалі міжособистісні контакти підлітків у реальному житті. Компенсацію міжособистісних контактів у віртуальній мережі можна розглядати як негативну, так і позитивну функцію спілкування. Позитивом можна вважати позбавлення індивіда почуття незахищеності, самотності засобами такого спілкування. В окремих ситуаціях віртуальне спілкування може знімати стрес.



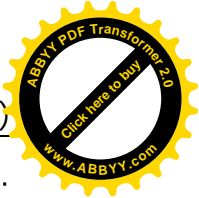
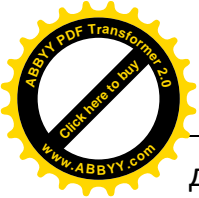
У школярів, які отримують нове коло спілкування завдяки глобальній мережі, можуть змінюватися соціальні ролі. Окремі з них реалізують через віртуальне спілкування свою потребу у лідерстві, нереалізовану у спілкуванні з однолітками. Інші, використовуючи анонімність спілкування в Інтернеті, намагаються подолати ті внутрішні та зовнішні перешкоди, які роблять болючими безпосередні контакти: приховати реальні або надумані вади зовнішності, дефекти мови, окремі якості характеру (наприклад, сором'язливість); знайти можливість вийти за межі того реального мікросоціуму, у якому їх не схвалюють або не розуміють, тощо.

Анонімність у віртуальному просторі провокує підлітків обговорювати такі питання, про які в реальному житті вони не наважилися б завести мову. Психологи вважають таку активність позитивною, бо дитина не тримає в собі невирішені проблеми, задовольняє свій інтерес і готова до обговорення, прийняття чи відхилення думки інших. При цьому розширюється досвід спілкування, «розвивається соціальна компетентність, реалізуються такі суттєві потреби, як бажання виділитися з натовпу, бути поміченим» [4, 122].

Важливою ознакою соціалізації школяра є сприйняття ним норм певного суспільства. Пізнає та засвоює норми поведінки сучасна дитина не тільки у реальному, а й у віртуальному світі. В останньому випадку уявлення дитини про моральні норми можуть деформуватися. Цьому сприяє анонімність у віртуальному спілкуванні, яка виступає вже негативним чинником з точки зору соціалізації.

Наприклад, щоб зробитися недосяжними для критики та осудження з боку інших користувачів, дитина може реєструватися в соціальних мережах під вигаданим ім'ям. Це може призвести до того, що дитина, відчуваючи свою безкарність, починає чинити асоціальні дії. Так, школяр може викладати у мережу власно створені творчі продукти сумнівної якості. Коментарі до творчих продуктів інших користувачів іноді бувають грубими, агресивними, перестають добиратися літературні вирази, а іноді використовується і нецензурна лексика. Причому, якщо в умовах традиційного «безкомп'ютерного» спілкування такі вчинки відразу осуджуються, зупиняються, попереджаються, то у віртуальному просторі цього не відбувається.

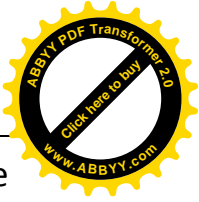
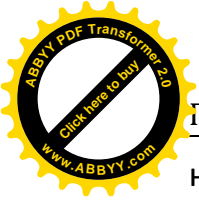
У реальному житті є контроль, закони, яких людина дотримується або боїться порушити через відповідальність за це. В інформаційному просторі Інтернету таких законів немає. Немає і живого присутнього погляду ближнього. Дитина, маючи можливість у квазіреальності



діяти потайки і безвідповідально, легко втрачає самоконтроль [3, 7]. Батьки, товариші, сусіди можуть навіть і не підозрювати, що завжди чемна і привітна в повсякденному житті дитина стає в Інтернеті грубою та цинічною. А в глобальній мережі це дуже просто, тут дозволено все: брехати, лаятися, красти, убивати, богохульствувати, порушувати і заповіді Божі, і норми людської моралі. Несформована дитина відчуває ейфорію від такої вседозволеності, намагається спробувати реалізувати такий спосіб поведінки і в реальному житті. Звикаючи порушувати моральні норми, дитина перестає відчувати сором від того, що вона їх порушує. Таким чином, у мережі швидко руйнується моральна сфера людської свідомості. За зовнішніми проявами дитина виглядає благополучною, а внутрішня її готовність до прийняття і реалізації соціально прийнятних соціальних норм значно зменшується. За таких умов трансформується і сприйняття світу, позитивного і негативного в ньому.

Загальновідомо, що якщо прагнення дитини до самоствердження, до дорослості, підвищена емоційність, юнацький максималізм, намагання виділитися, знайти себе тощо не задовольняються в реальному суспільному житті, вони спрямовуються в негативне річище. Ця спрямованість може бути до певного часу прихованою від очей дорослих, бо реалізується спочатку у віртуальному світі. Іноді ситуація набуває загрозливих масштабів, а коли вона «виходить на поверхню», уже втрачено час і робота з реадaptaції дитини стає значно тривалішою у часі і вимагає більших зусиль. Отже, використання Інтернету як засобу спілкування можна вважати однією з умов, які можуть призвести до виникнення важковиховуваності школяра.

Спілкування дітей у соціальних мережах містить й інші загрози. Вони пов'язані з тим, що дорослі, які змалечку вчать дитину поводитися у реальному середовищі, зовсім не приділяють уваги формуванню цих навичок у квазіреальності. Експерти з лабораторії Є. Касперського зазначають таке. По-перше, дитина, спілкуючись у соцмережах, знає не всіх віртуальних друзів особисто. Під виглядом ровесників з ним може спілкуватися хто завгодно. Сумнівні «друзі» під виглядом посилання на фото або фільм можуть прислати посилання на порнографічний ресурс. Це не лише небезпечно для психічного здоров'я дитини, а й може спричинити зараження комп'ютера вірусами. Листування з незнайомцями може призвести до негативних наслідків. Діти готові перенести віртуальне спілкування в реальне життя. Пропозиція про зустріч може виявитися

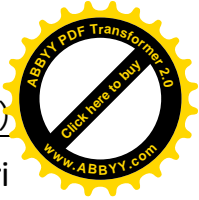


небезпечною пасткою. Діти під час спілкування у соцмережі пишуть майже все, у тому числі плани на відпустку і її терміни, домашню адресу, причому супроводжують свої розповіді фотографіями. Така інформація легко може стати доступною для злочинців, які швидко встановлюють за цими даними рівень статків родини, їх режим життя, і батьки таких дітей можуть втратити майно за своєї відсутності. Сам голова антивірусної компанії Є. Касперський зазначив, що злочинці, які викрали його сина, скористалися для вибору цілі інформацією із соцмережі – профіль «ВКонтакте» Івана містив достатньо деталей, за якими можна зрозуміти його життя, роботу, переваги і спланувати злочин [7, 6].

Традиційні людські стосунки під час спілкування через Інтернет іноді набувають спотвореного змісту. Наприклад, дружба. Про неї у тій же мережі навіть з'явився крилатий вислів: «128 друзів в «Однокласниках» і жодного на дні народження». Так, у реальному житті, щоб знайти друга і навіть щоб підтримувати звичайні приятельські відносини, потрібно багато трудитися. «Друг не станешь вдруг», – каже російська приказка. Дійсно, щоб стати друзями, потрібно «пуд солі з'їсти» – пізнати людину, усі особливості її характеру. Тут потрібно і терпіння, і вміння стримати себе в конфліктних ситуаціях, поступитися чи підкоритися за потреби, чимось пожертвувати заради того, щоб надати другові допомогу. А в мережі цього немає – достатньо натиснути кнопку «дружити», і ти отримав нового друга. При цьому можеш про нього нічого не знати, окрім того, що він сам захоче розповісти про себе. А розповідь не завжди збігається з реальністю. Крім того, відповідати на повідомлення «друзів» можна не відразу, попередньо обміркувавши, що хочеш сказати. Іноді дитина може писати приємні слова, при цьому відобразивши на обличчі таку «міну», що в реальному житті це стало б приводом для сварки. Поступово дитина відучується спілкуватися. Вона не знає, як це робити «вживу», як реагувати у певній ситуації.

Не менш важливою за комунікативну функцією комп'ютерів є пізнавальна. Сучасні комп'ютери з відповідним програмним забезпеченням дають користувачу широкі пізнавальні можливості, які постійно розширюються. Комп'ютер сприяє підвищенню загальнокультурного рівня та рівня інформованості школярів. Сьогодні існує велика кількість освітніх продуктів, які орієнтовані на різні вікові категорії: навчаючі програми, енциклопедії, дитячі розвиваючі ігри. У комп'ютері зберігається великий обсяг різноманітних даних, представлених у текстовій і графічній формі, у вигляді аудіо- та відео файлів, що, у свою чергу, дозволяє максимально задіяти всі основні канали отримання людиною інформації [4, 119].



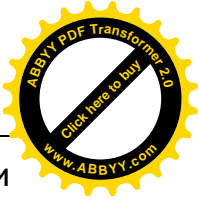
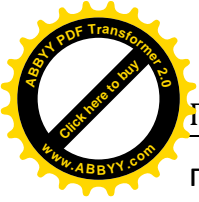


Комп'ютер та Інтернет не тільки дають школяру широкі можливості для створення творчих продуктів, а й дозволяють отримувати в соціальних мережах пряму або непряму оцінку своєї творчої праці. Пряма оцінка – позитивні чи негативні відгуки щодо продукту творчої діяльності. Непряма – прохання поділитися створеним продуктом чи дати консультацію з його створення. Анонімність допомагає пом'якшити негативну оцінку.

Інтернет у навчальному процесі переважно використовується як джерело знань, бо він дає доступ користувачам до майже необмеженого банку інформації з усього світу. Довідники, енциклопедії, електронні бібліотеки, фотогалереї стали доступні кожному користувачу. Маючи необмежений доступ до мережевої інформації, користувач може задатися метою освоїти певну галузь знань або розширити свій кругозір [1, 87]. При цьому в Інтернеті можна знайти інформацію різного характеру та якості: від монографій, наукових статей, періодичних видань і художніх творів до домашніх сторінок школярів та домогосподарок [4, 120]. Іноді дитина, яка ще не має досвіду роботи з Інтернет-інформацією, сприймає всі знайдені в мережі відомості за перевірені, правильні, такі, що відповідають дійсності, що далеко не так.

У комп'ютерну епоху змінилася сама процедура пошуку інформації. На одному із сайтів є добірка речей, з якими вже ніколи не ознайомиться сучасний школяр. Поряд з обчисленням за допомогою логарифмічної лінійки зазначається і пошук інформації за паперовими довідниками та енциклопедіями.

Швидкість пошуку інформації за допомогою пошукових систем збільшилась, якщо порівнювати її з аналогічною під час роботи з паперовими джерелами. Якість роботи з інформацією, навпаки, стала меншою. Дитина може відшукати інформацію, яка відповідає пошуковому запиту, але не відповідає віковим особливостям школяра, що утруднює його роботу з нею, зменшуючи потяг до навчання. Іноді школярі під час роботи з інформацією в електронному вигляді просто копіюють її, пишуть реферати за допомогою двох кнопок «Ctrl C» та «Ctrl V». Педагоги зіштовхуються з тим, що учні повністю навіть не перечитують те, що скачують, обмежуючись швидким переглядом. Мінуси такої роботи очевидні. Дитина не вчиться відбирати головне, висловлювати письмово свою думку, не вчиться мислити взагалі. Адже розум за такої роботи майже не використовується. А розум має тренуватися, шукати, долати перешкоди, як атлет тренує свої м'язи, інакше, споживаючи інформацію у рафінованому вигляді, стає в'ялим, кволим, нездатним до самостійного мислення [2, 10]. Дитина звикла



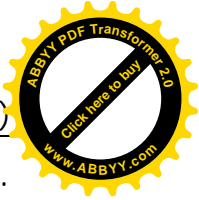
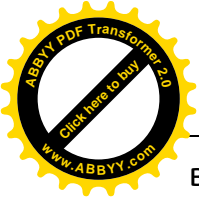
приймати інформацію у готовому вигляді, не переробляючи її, не маючи власної думки, стає інертною і у процесі соціалізації. Нею легко керувати, їй можна нав'язати асоціальні думки тощо.

У зв'язку з цим видом діяльності виникає ще одна моральна проблема. У процесі правильного оформлення рефератів, наукових робіт тощо необхідні посилання на джерела з зазначенням сторінок. В електронному ресурсі вони майже завжди відсутні. І дитина на вимогу педагога правильно оформити список літератури просто домислює номер сторінки, яку вона нібито цитувала. Таке лукавство не є корисним надбанням особистості і привчає до безвідповідального ставлення до посилань у майбутній навчальній та науковій діяльності. Мережею Інтернет «гуляє» безліч інформації, яку власники сайтів видають за авторську, а справжні автори їх не вказані. Використання такої інформації порушує авторські права, що є вже не тільки етичною, а й правовою проблемою.

Користувач Інтернету може обирати, яка інформація йому корисна, а яка ні. Саме відсутність зовнішніх обмежень є однією з властивостей, яка вабить до себе школярів [4, 121]. Саме вона і становить одну з найбільших потенційних небезпек для розвитку учня. Дитина не може поставити межі та фільтр зовнішній інформації, вона засвоює її у «сирому вигляді» – некритично, недиференційовано, однією механічною пам'яттю. Змістовна пам'ять при цьому притупляється, творчі сили знижуються. Вседоступність породжує апатію. Наприклад, можливість знайти та копіювати будь-яку музику призводить до байдужості, до суб'єктивної втрати цінності самої музики. Діти її вже не слухають, а прослуховують, перелистують тощо [3, 7].

Не секрет, що в глобальній мережі міститься велика кількість ресурсів порнографічного характеру або таких, які пропагують насильство, містицизм. Шукаючи інформацію в Інтернеті, дитина може за посиланнями зайти на такі портали, які призначені лише для дорослих. Так, лідером за кількістю юних прихильників є соціальна мережа «Вконтакте», цю ж мережу управління МВС Росії визнало головним сховищем порнографічних матеріалів у Рунеті [7, 6]. Ці ресурси найбільшу небезпеку становлять для користувачів-школярів, які мають ще не сформовані ідеали і моральні установки, свідомість яких ще недостатньо міцна.

Найбільша небезпека використання дитиною глобальної мережі, в якій «усе є», на наш погляд, у тому, що Інтернет моделює імітацію світу, «ідентичного реальному». В Інтернеті немає реального життя, є тільки його ілюзія [3,7]. У зв'язку з цим виникає небезпека спотвореного сприйняття та



відображення соціальної реальності у дітей та підлітків [5, 137]. Прихильність до віртуального життя спричиняє такі наслідки, як «створення дисонансу між віртуальною та справжньою реальністю, бажання втечі у віртуальну реальність, зниження інтересу до активних форм використання вільного часу» [5, 137]. На жаль, сучасні діти нехтують фізичною активністю – рухливі ігри замінюють комп'ютерними. Психологи зазначають, що сучасні діти часто схильні до депресії. А схильність до депресії обернено пропорційна фізичній активності. Чим більше фізичної активності, тим менше часу на депресію. Отже, дитина втікає від реальності, створює власний віртуальний світ. Коло його інтересів звужується, що може негативно позначатися на її подальшому інтелектуальному та соціальному розвитку. Погіршується фізичне та духовне здоров'я дитини.

Віртуальне середовище Інтернету та реальне життя, на наш погляд, можна вважати двома різними соціальними середовищами. Соціологи зазначають, що «під час переходу до іншого соціального середовища дитина переживає кризу входження в нову соціальну спільноту, процес адаптації, розчинення в ній, що детермінується процесом індивідуалізації й завершується інтегруванням у соціальне середовище» [9]. Такі переходи від одного середовища до іншого сучасна дитина робить значно частіше, ніж її ровесники «безкомп'ютерної епохи», майже щодня, і тому переживати кризи школярам доводиться частіше.

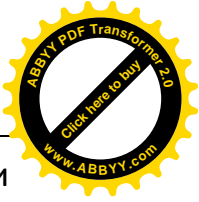
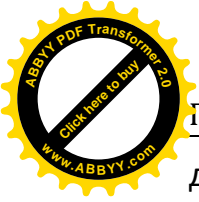
Може скластися враження, що всі негативні чинники пов'язані з глобальною мережею. Але навіть працюючи за комп'ютером без виходу в Інтернет, дитина має певні ризики, які пов'язані із захопленням комп'ютерними іграми, що також можуть негативно впливати на несформовану психіку підлітків.

Ігри бувають різні. А. Мудрик наводить поділ комп'ютерних ігор за жанрами на strategy (стратегії), war-game (військова гра), action (бродилка-стрілялка), fighting (єдиноборство), simulator (симулятор), puzzle (головоломка), logic (логічна гра), quest (гра-загадка), adventure (пригода), role-play game (рольова гра), arcade (аркада, сходи) [4, 120].

За даними дослідників, деякі з них можуть викликати агресивну поведінку, потяг до насильства, екстремізму [1, 88]. Це стосується не тільки вбивств в іграх – «стрілялках». Переживання у грі настільки сильні, інтенсивні та гострі, що емоційно спустошують дитину і вона у повсякденному житті робиться байдужою, холодною, відчуженою [2, 10].

Водночас, серед комп'ютерних ігор можна знайти такі, у які за певних умов (наприклад, обмеження часу гри у них) навіть корисно грати



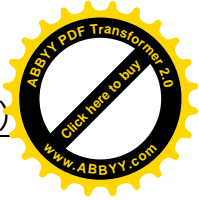
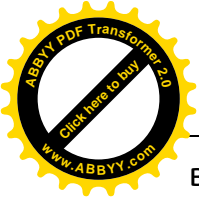


дітям. Позитивом використання комп'ютерних ігор можна вважати розвиток швидкості реакції, дрібної моторики рук, зорово-моторної координації; розширення історичного кругозору (в іграх, створених за реальними історичними подіями), заочне ознайомлення з окремими професіями, розвиток креативності, критичного та логічного мислення, здатність до стратегічного планування тощо. У деяких дослідженнях доведено, що використання комп'ютерних ігор може сприяти розвиненню функції розподілення уваги, просторової функції (переслідуюче та компенсаторне спостереження, отримання інформації від багатьох об'єктів, уявне обертання тощо). Комп'ютерні ігри дозволяють дітям навчитися краще контролювати навколишній світ, залучують їх до розвивальної діяльності, формують знання і вміння, які схвалюються суспільством, що дає основу розглядати ці ігри як засіб соціалізації [4, 123].

Дані ряду досліджень дозволяють говорити про можливість використання спеціально відібраних комп'ютерних ігор для компенсації інтелектуальної відсталості та корекції агресивної поведінки. Одним із перспективних напрямів реалізації соціалізуючого потенціалу комп'ютерних ігор є використання спеціально відібраних ігор з малолітніми правопорушниками з метою поліпшення їх комунікативних якостей, самосприйняття, оцінки наслідків власних дій та контролю власної імпульсивності [4, 125].

Отже, суцільна комп'ютеризація дає не тільки позитивні наслідки. І якщо над проблемою обґрунтування доцільності використання комп'ютерних технологій працює велика кількість дослідників, то проблемі подолання негативних впливів використання комп'ютерів приділено ще недостатньо уваги.

Заборонити дітям користуватися Інтернетом не буде кращим рішенням. Проблему потрібно розв'язувати на різних рівнях. На технічному рівні з цією небезпекою можна боротися, налаштувавши опцію «безпечний пошук» («сімейний фільтр» тощо), яка допомагає виключити з результатів сайти сумнівного походження. Можна створювати дитячі профілі як субпрофілі батьків. Тоді батьки зможуть надавати дітям доступ тільки до безпечних профілів. Але сподіватися тільки на налаштування комп'ютера не можна. Юному користувачу потрібно пояснити, що можна і що не потрібно робити в Інтернеті. Ми вчимо дітей поводитися з незнайомцями на вулиці, так само потрібно навчити їх спілкуватися у віртуальному просторі [7, 6]. Обговорення з дитиною всіх можливих наслідків віртуального спілкування, моральних проблем, які виникають під час нього, навчання правил поведінки не тільки в реальному, а й у



віртуальному світі сприяє успішній соціалізації школяра.

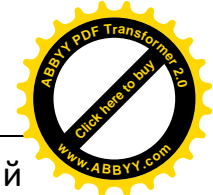
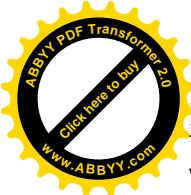
Необхідною умовою попередження виникнення негативних впливів ми бачимо контроль з боку батьків. Не тотальний і караючий, а доброзичливий, співчутливий, розуміючий. Батьки можуть рекомендувати ігри, у які можна дитині грати. Оскільки у дорослих не завжди є час на те, щоб самому пограти в комп'ютерну гру, пройти всі її рівні і співвіднести ризики негативного впливу гри на психічне здоров'я дитини та користі від неї, то цю роботу мають виконати спеціалісти, наприклад студенти-психологи. Результатом може стати створення у мережі банку «безпечних», перевірених ігор.

На нашу думку, доцільно ввести для дитини часові обмеження на «подорож у віртуальну реальність». Нам відома родина, де хвилини для гри в комп'ютер діти «заробляють» кількістю кругів на стадіоні, підтягувань, успіхами у самоосвіті тощо. І для здоров'я корисно, і стимулює дитину не тільки займатися спортом, а й до саморозвитку. Причому виконуються фізичні вправи разом з батьками, які не тільки присутні поряд, а й власним прикладом демонструють здоровий спосіб життя. Разом відвідують виставки, кінопрем'єри, вистави у театрі, іподром, беруть участь у сімейних конкурсах та ін. Ключове слово тут «разом». На такому тлі 30 хвилин у віртуальну реальність не замінить того спектра позитивних відчуттів, які пережиті разом з батьками у реальному житті, і не завдадуть багато шкоди. З часом батькам у цей процес підрахунку зароблених хвилин втручатися стає непотрібним – дитина сама регулює та співвідносить свою фізичну, інтелектуальну та «комп'ютерну» активність. Уважаємо, що цим дітям просто поталанило з батьками.

Добре, якщо всім нашим дітям поталанить з учителями та соціальними педагогами, які організовуватимуть цікаву дозвілєву діяльність школярів. Дослідники з'ясували, що частота і тривалість гри знижується з віком відповідно до того, як підвищується освітній рівень гравця [4, 120]. Тому перспективою подолання Інтернет-залежності є і приділення серйозної уваги підвищенню загальноосвітнього рівня школяра.

**Висновки та перспективи подальших наукових розвідок.** Отже, найбільшу небезпеку використання комп'ютерів дітям несе тим, що формує спотворене уявлення про норми моралі, змінює сприйняття позитивного й негативного, провокує до асоціальних дій, створює ілюзію реального світу, спричиняє втрату суб'єктивної цінності інформації та ін.

Комп'ютер, хоч і увійшов у наше життя, не повинен замінювати дитині родину, живе спілкування з батьками та однолітками, що вимагає докладання певних зусиль з боку дорослих. Перспективним



убачаємоз'ясування динаміки зміни потягу до віртуального спілкування й відходу від реальності залежно від стилів виховання у родині, різних форм проведення дозвілля, участі дитини у суспільному житті, у релігійних організаціях тощо.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Альджев Д. В. Социальная педагогика. Конспект лекцій [Электронный ресурс] / Д. В. Альджев. – Режим доступа к работе : <http://lib.rus.ec/b/165783/read>
2. . Телевизор занял неподобающее место в нашем доме / Архимандрит Рафаил // Мир, 2012. – № 14. – С. 10.
3. Зайцев А. Современный человек в сетях киберподмен / А. Зайцев // Мир. – 2011. – № 39. – С. 7
4. Мудрик А. В. Социальная педагогика : учеб. для студ. пед. вузов / А. В. Мудрик ; под ред. В. А. Слостенина. – М. : Академия, 2005. – 200 с.
5. Сейко Н. А. Соціальна педагогика : Курс лекцій / Н. А. Сейко. – Житомир : Житомир. держ. пед. ун-тет, 2002. – 260 с.
6. Соціальна педагогика : підруч. / [за ред. А. Й. Капської]. – К. : Центр учбової літ-ри, 2011 – 488 с.
7. Соцсети // Мир. – 2011. – № 39. – С. 6
8. Хара О. М. Психолого-педагогічні особливості навчання через Інтернет. / О. М. ара // Матеріали III Всеукр. наук.-практ. конф. «Особистісно орієнтоване навчання математики: сьогодення і перспективи». 8-9 квітня 2008 р. – Полтава: АСМІ, 2008. – С. 196-197.
9. Шулигіна Р. Соціалізаційний аспект розвитку дитини при підготовці її до школи [Електронний ресурс] / Р.Шулигіна. – Режим доступу до статті.

### РЕЗЮМЕ

**О. В. Панишева.** Компьютер и Интернет как агенты социализации школьников.

*В статье рассмотрены позитивное и негативное влияние компьютеризации на социализацию школьников. Компьютер рассматривается как один из агентов социализации. Уделено внимание общению молодежи в социальных сетях, рассмотрены особенности поиска информации в сети Интернет, освещена роль компьютерных игр в социализации школьников. Автор высказал собственный взгляд на средства преодоления и уменьшения негативного влияния использования компьютеров на социализацию.*

**Ключевые слова:** социализация, агент социализации, моральные нормы, компьютеризация, Интернет, виртуальная реальность, общение, социальные сети, компьютерные игры.

### SUMMARY

O. Panisheva. Computers and Internet as agentes schoolboy's socialization.

*In the article positive and negative influence of a computerization on schoolboy's socialization is considered. The computer is considered as one of agents of socialization. The attention is paid to youth dialogue in social networks, informative function of the computer, features of search and information mastering in a network the Internet, a role of computer games in schoolboy's socialization are considered. The author states own sight at overcoming and reduction of negative influence of use of computers by socialization.*

**Key words:** socialization, agent of socialization, moral standards, computerization, Internet, a virtual reality, dialogue, social networks, computer games.