

connected with motivational profile. However, neither verbal, nor non-verbal creativity of graphic designers is entirely connected with motivational profile. All specialists' achievement motivation is closely connected with all the components of motivational profile. Based on the research results, instructional techniques aimed at associated development of creative abilities and personal motivational properties can be worked out. The prospects for further research are in studying specialists' creativity and motivation in connection with their subjective perception of work as a creative activity.

Keywords: non-verbal and verbal creativity, motivation of success achievement, motivational profile of a personality, correlative connection, graphic designer, marketing specialist.

Подано до редакції 30.09.2014

УДК: 159.923+004.738.5-042.72

Тетяна Миколаївна Голованова,
здобувач кафедри психології розвитку,
Київський національний університет імені Тараса Шевченка,
вул. Володимирська, 60, м. Київ, Україна

ВПЛИВ ВИКОРИСТАННЯ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ НА КОГНІТИВНИЙ РОЗВИТОК ОСОБИСТОСТІ

Людина перетворює і пізнає оточуючий її світ кожен день. Модель світу є унікальною і неповторною для кожної людини, адже когнітивні процеси не можуть бути однаковими у двох різних людей. На сьогодні до моделі світу майже кожної людини входить не тільки реальне навколишнє середовище, а й паралельний світ віртуальної реальності, яка має безліч проявів та відображень в сучасному житті.

Ключові слова: віртуальний простір, когнітивні процеси, Інтернет-залежність, модель світу.

Однією із засад психогенезу особистості є перетворення і пізнання людиною оточуючого її світу. Модель світу, яку людина сформувала на основі власного досвіду, є важливою частиною її психічного життя. Когнітивна, тобто пізнавальна, сфера особистості має принципове значення в побудові моделі світу. Модель світу є унікальною і неповторною для кожної людини, адже пізнавальні процеси, серед яких виділяють відчуття, сприймання, пам'ять, мислення, уяву і увагу, не можуть бути абсолютно однаковими у різних людей.

У пізнанні розрізняють два ступені – так званого чуттєвого відображення і відображення абстрактно-

теоретичного. До першого ступеня належать відчуття, безпосередньо пов'язані з впливом предметів на органи відчуттів, до другого – мислення та уява. Психічні процеси також утворюють структуру інтелекту людини, хоча поняття інтелектуальної сфери особистості значно ширше, ніж когнітивної. Генрі Глейтман зі співавторами визначає когнітивний розвиток як “розумовий ріст людини від дитинства до дорослості” [1].

Загалом структуру когнітивної сфери особистості можна показати графічно на рисунку 1.

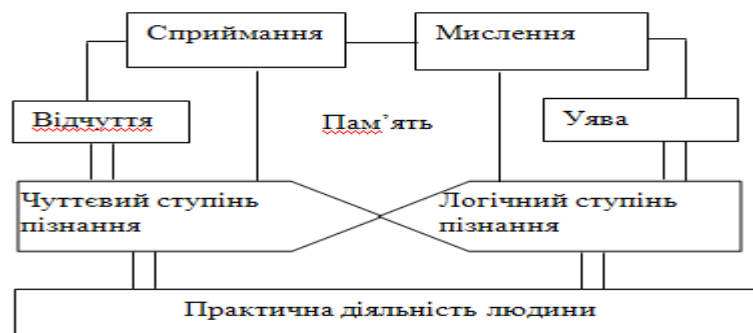


Рис. 1. Структура когнітивної сфери особистості (за М. В. Гамезо та І. А. Домашенко) [3]

У фундаментальних творах Л. С. Виготського, Ж. Піаже, Е. Еріксона та багатьох інших їхніх послідовників та опонентів переконливо доводилось, що когнітивний розвиток неможливий без взаємодії зі світом (се-

редовищем, соціумом, всесвітом) та діяння у цьому світі. Дослідження впливів віртуального середовища на людину є актуальним у сучасному світі у зв'язку з тим, що це середовище стає досить значущим, а іноді і доміную-

чим, в реаліях інформаційного суспільства. Взаємодія з інформаційними джерелами, технічними засобами інформатизації і взагалі віртуальним простором поступово проникає в усі сфери життєдіяльності і стає невід'ємною частиною нашого життєвого простору, розширюючи життєвий простір особистості, даючи як нові можливості розвитку, так і представляючи собою нові бар'єри, проблеми і небезпеки для особистості. Віртуальна реальність – це нова технологія безконтактної інформаційної та масової комунікації, без якої на сьогодні дуже важко уявити сучасне суспільство. Інтернет сам по собі не є «поганим» чи «хорошим», якщо взагалі можна говорити про таке глобальне явище у моральних категоріях. Для когось він може бути прекрасним дослідницьким інструментом, для іншого – захоплюючим віртуальним світом, а ще для когось стане хворобливою пристрастю, манією.

Отже, в XXI столітті у системі розвитку пізнавальних структур з'явилася значна зміна – когнітивні структури почали формуватися у зіткненні двох світів – реального та комп'ютерного, віртуального. Якщо раніше будь-яка фантазія була доступна людині лише в її уяві, то на сьогодні дія у віртуальному світі стає реалізацією цієї уяви.

Можна розглянути як позитивний вплив віртуальної реальності, так і негативний. З першої позиції, це новий простір для розвитку людини, який дає ще більше можливостей для самореалізації, в тому числі для розвитку когнітивної сфери. Людина може знайти майже будь-яку потрібну їй інформацію, не виходячи з дому. Віртуальний простір створює нові можливості для роботи, для професійного розвитку, а також для онлайн навчання. Дуже часто діти починають користуватись засобами віртуального середовища ще до того, як вчать комунікації в реальному житті. При цьому спектр розвиваючих завдань, які може запропонувати їм мережа, може буди набагато більшим, ніж фізичні можливості батьків (матеріальні розвиваючі ігри, витрачений час, вміння зацікавити та пояснити суть гри). Неоднозначність і багатоплановість сучасного віртуального простору, соціальних та інших телекомунікаційних мереж створює серйозні виклики для використання його в якості освітнього середовища, інакше кажучи, вносить суттєві парадигмальні зміни у всю систему побудованого на цій основі дистанційного навчання. Слід зазначити, що дослідження психолого-педагогічних проблем організації віртуального освітнього простору розгортаються в наш час у багатьох країнах світу.

Інтелектуальний розвиток є в наш час важливою умовою становлення і самореалізації успішної особистості. Інтелект тлумачиться як інтегральна здатність (властивість) особистості ставити цілі і розв'язувати відповідні задачі, яка має різні модальності залежно від конкретики поставлених задач і особливостей контексту, в якому вони здійснюються. Середовище може бути / стати розвивальним за відповідного мотиву дорослого користувача: за такого підходу він самостійно виокремлює інструменти в будь-якому середовищі, і воно стає розвивальним. При цьому спеціально організоване інтелектуально-насичене середовище (тобто багате на потенційні

засоби інтелектуального саморозвитку), безумовно, має більше шансів перетворитися на розвивальне для дорослого користувача. Навчальна діяльність у віртуальному освітньому просторі характеризується самостійним пошуком знання у гіпертексті, конструюванням власного освітнього середовища та індивідуальної освітньої траєкторії, самостійною постановкою (вибором) учневих задач, перебиранням на себе функцій управління власною навчальною діяльністю тощо [2].

Але у кожній медалі є й зворотний бік. Суть негативного прояву використання віртуального простору лежить у підміні поняття здобування інформації на її механічний пошук. Тобто, зникає необхідність розвитку пам'яті, яка є центральним елементом когнітивної структури, в силу того, що доступ до інформації стає занадто спрощеним. При віртуальному спілкуванні людина може підтримати будь-яку тему розмови, навіть ту, в якій вона некомпетентна, оскільки паралельно може шукати потрібну інформацію. Але чи означає це, що ця інформація буде сприйнята людиною та залишиться в її пам'яті? Так само – чи допоможе складання віртуальних кубиків розвитку дитини, якщо розвиток її дрібної моторики достатній для використання сенсорного екрану, але не достатній для складання справжніх кубиків? Дати однозначні відповіді на всі ці питання неможливо. Це означає, що всі ці впливи повинні бути детально вивчені і проаналізовані.

Що ж стосується другого наближення, то тут треба сказати про таку серйозну проблему сучасного суспільства, як Інтернет-залежність. Особливо актуальною ця проблема є для покоління, яке зростало на стику XX і XXI століття, для тих, хто були першими повноцінними користувачами віртуального простору з дитинства [4].

Цілий ряд досліджень був присвячений вивченню проблеми психологічної залежності від комп'ютерної діяльності. Більшість досліджень у цій області присвячена Інтернет-залежності. Ряд дослідників вивчають безпосередньо комп'ютерну гру як окремий вид залежності. К. Янг, вивчаючи головним чином Інтернет-залежність, все ж виділяє критерії ігрової аддикції. Учений визначає ступінь аддикції не кількістю витраченого часу, а сумою втрат в реальному житті. В основному, залежність позначається на таких сторонах життя, як участь у житті власної сім'ї, виконання повсякденних обов'язків, повноцінний сон, читання книг і періодики, перегляд телепередач, спілкування з друзями, заняття спортом, хобі, соціальні контакти [3].

Було проведено емпіричне дослідження за участю більше двохсот осіб у віці від 16 до 25 років. У роботі використовувались наступні методики: тест для діагностики Інтернет-залежності за методикою Кімберлі Янг, самоактуалізаційний тест (САТ), методика діагностики ситуативної самоактуалізації особистості та анкетування, що мало на меті виявити середню кількість годин, яку людина проводить у віртуальному просторі та переважний напрямок його використання [5].

Були виділені три основні напрямки використання віртуального простору:

- онлайн ігри;
- віртуальне спілкування;
- пошук інформації.

У результаті аналізу та підрахунку статистичних залежностей були зроблені наступні висновки:

- Зв'язок між захопленням віртуальним простором та самореалізацією особистості юнацького віку було встановлено на 99,9% рівні значущості.

- Вплив різних варіантів використання віртуального простору на самореалізацію був встановлений в наступному контексті: рівень самореалізації осіб юнацького віку, які надають перевагу онлайн іграм і мають ступінь Інтернет-залежності вище середнього, відрізняються від рівня самореалізації осіб юнацького віку, які надають перевагу онлайн спілкуванню і мають ступінь Інтернет-залежності вище середнього на високому рівні статистичної значущості, а від осіб юнацького віку, які надають перевагу пошуку інформації і мають ступінь Інтернет-залежності вище середнього, на абсолютному рівні статистичної значущості. Рівні самореалізації груп онлайн спілкування і пошуку інформації статистично не відрізняються.

- Досягнення, отриманні під час інтенсивного використання віртуального простору, можуть викликати підвищення суб'єктивної оцінки досягнутої самореалізації при низькому рівні об'єктивного рівня самореалізації у 62% випадків.

- Із збільшенням часу, який особистість проводить у віртуальному просторі, знижується рівень її самореалізації із 95% рівнем значущості для Інтернет-залежних осіб, які переважно використовують віртуальний простір для онлайн ігор. Для осіб, які використовують віртуальний простір з іншою метою, збільшення часу не має прямого впливу на самореалізацію.

Також було проведено дослідження окремого критерію самоактуалізаційного тесту, а саме, показника пізнавальних потреб.

У результаті аналізу та підрахунку статистичних залежностей були зроблені наступні висновки:

- Зв'язок між захопленням віртуальним простором та пізнавальними потребами особистості було встановлено на 95% рівні значущості.

- Із збільшенням часу, який особистість проводить у віртуальному просторі, знижується рівень її пізнавальних потреб із 99,9% рівнем значущості для Інтернет-залежних осіб, які переважно використовують віртуальний простір для онлайн ігор. Також зі збільшенням часу, який особистість проводить у віртуальному просторі, знижується рівень її пізнавальних потреб із 95% рівнем значущості для Інтернет-залежних осіб, які переважно використовують віртуальний простір для онлайн спілкування. Для осіб, які використовують віртуальний простір з метою пошуку інформації, збільшення часу не має прямого впливу на рівень пізнавальних потреб. Але в цьому випадку потребує окремого дослідження описаний вище ефект підміни поняття здобування інформації на її механічний пошук.

Крім того, був проведений формуючий експеримент, який мав на меті зосередити увагу особи на проблемній ситуації, надати повну інформацію про негативні сторони інтернет-залежності та низький рівень пізнавальних потреб та самореалізації в цілому, змусити замислитись над результатом, отриманим при першому проходженні тесту САТ.

Було припущено, що проблема полягає в тому, що небезпека віртуального світу часто не сприймається серйозно, або ж людина не має достатньої інформації про те, як використовувати віртуальний простір для власного саморозвитку та самореалізації. Якщо сконцентрувати увагу людини на власних проблемах, пов'язаних із надлишковим непродуктивним використанням віртуального простору, та надати інформацію, як цей простір використовувати продуктивно та із користю для розвитку власної особистості, то можна зменшити негативні впливи і надати нові можливості для зростання позитивних.

Також було припущено, що такий стан, коли самореалізація в реальному світі страждає на протизагугу самореалізації у віртуальному, можна змінити, надавши повну інформацію про негативні наслідки такої ситуації та про те, як використовувати Інтернет-простір для збільшення рівня самореалізації як у віртуальному світі, так і в реальному.

Для проведення формуючого етапу дослідження із вибірки респондентів була відібрана група із найнижчими показниками рівня самоактуалізації за САТ. Із обраних респондентів було сформовано дві групи по 25 осіб із однаковим середнім показником по групі.

Одній із цих груп були надані результати їх проходження всіх тестів із розшифровками і поясненнями. Також їм додатково протягом місяця електронною поштою надсилалася інформація:

- кожні три дні – стаття про Інтернет-залежність негативного характеру;

- кожні три дні – стаття про успішну самореалізацію в якій-небудь сфері та загальноосвітні відомості (стаття про те, що таке самореалізація; інформація про курси ораторського мистецтва, фотографії тощо; біографія успішного політика, письменника, актора тощо; нові відкриття в техніці; статистика по заробітним платам в різних сферах; інформація про різні хобі і т. д.);

- кожні три дні – нейтральна інформація позитивного характеру (смішне відео; цікаві факти; оригінальні фотографії і т. д.).

Через 30 днів в обох групах самоактуалізаційний тест САТ був проведений повторно.

Додатково до тесту перша група отримала коротку анкету.

В результаті проведення формуючого експерименту були отримані дані експериментальної та контрольної групи та зроблені наступні висновки:

- У контрольній групі відповідь на запитання: «Для чого Ви частіше використовуєте мережу Інтернет?» – в 96% анкет залишилась незмінною при другому заповненні. В експериментальній – в 64%.

- В експериментальній групі у 30% анкет змінився список найчастіше використовуваних сайтів.

- У контрольній групі сумарні години використання Інтернету зменшились на 2%, в експериментальній – зменшились на 13%.

- Відповідь на запитання: «Чи замислювались Ви над своєю успішністю в реальному житті протягом останнього місяця? Якщо так, то що Вас до цього спонукало?» – у контрольній групі мала позитивний характер у 28%, в експериментальній – у 80%. В експериментальній групі серед осіб, що відповіли на 4 питання позитивно, 40% вважають, що цей вибір пов'язаний з отриманням інформації негативного характеру про свій стан, 30% вважають, що цей вибір пов'язаний з отриманням інформації позитивного характеру про можливості, які надає віртуальний простір, 30% не пов'язують свій вибір із проходженням експерименту.

Отже, надання повної інформації про негативні та позитивні впливи віртуального середовища на самореалізацію дозволяє дійти наступних висновків:

- 70% респондентів звертають увагу на свій власний рівень і замислюються над покращенням свого результату;

ЛІТЕРАТУРА

1. Глейтман Г. *Основы психологии*; пер. с англ. под. ред. В. Ю. Большакова / Г. Глейтман, А. Фридлунд, Д. Райсберг. – СПб.: Речь, 2001. – 1247 с.

2. Смульсон М. Л. Інтелектуальний саморозвиток у віртуальному освітньому середовищі: зміна парадигми / М. Л. Смульсон // Актуальні проблеми психології. Психологічна теорія і технологія навчання. – К.: Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2009. – Т.8, вип. 6. – С. 250-259.

REFERENCES

1. Gleitman, G., Fridlund, A., & Raisberg, D. (2001). *Osnovy psikhologii [Fundamentals of psychology]*. V. Yu. Bolshakov (Trans.). St. Petersburg: Rech [in Russian].

2. Trofimov, Yu. L., Fisher, V., & Honcharuk, P. A. et al. (2001). *Psykhohohiia: pidruchnyk [Psychology: textbook]*. Yu. L. Trofimov (Eds.). Kyiv: Lybid [in Ukrainian].

3. Turetska, Kh. (2007). *Internet-zalezhnist yak predmet psykhohohichnoho doslidzhennia [Internet*

- полюси зацікавленості у віртуальному просторі зміщуються в бік більш продуктивних джерел;

- із 95% рівнем значущості це призводить до зміни показників тесту САТ до і після експерименту.

Практична значущість дослідження полягає в тому, що результати можуть бути використані в психології та педагогії, а саме: в розробці наукових рекомендацій щодо використання віртуального простору старшими школярами та студентами; в психологічному консультуванні осіб юнацького віку; в діяльності практичних психологів у сфері допомоги Інтернет-залежним особам; при діагностиці та допомозі в корекції рівня самореалізації особам юнацького віку; при підготовці семінарів та тренінгів, направлених на ефективність самореалізації, успішності, сприяння кар'єрному зростанню молодих спеціалістів; при створенні наукових віртуальних спільнот, сайтів, сторінок; при подальшому дослідженні впливів різних факторів віртуального середовища на особистість; при формуванні корпоративної політики доступу до Інтернет ресурсів у психології управління.

3. Трофімов Ю. Л. Психологія: підручник / Ю. Л. Трофімов, В. В. Рибалка, П. А. Гончарук та ін.; за ред. Ю. Л. Трофімова. – К.: Либідь, 2001. – 560 с.

4. Інтернет-залежність як предмет психологічного дослідження / Христина Турецька // Вісник Львівського університету. – Львів, 2007. – Вип. 10. – С. 365–375

5. Янг К. Діагноз - інтернет залежність [Електронний ресурс] / К. Янг. – Режим доступу: www.narcom.ru/ideas/common/15.html.

addiction as a subject of psychological research]. *Visnyk Lvivskoho Universitetu – Bulletin of Lviv University*. (Vols. 10). Lviv [in Ukrainian].

4. Trofimov, Yu. L. (2001). *Psykhohohiia: pidruchnyk [Psychology: Textbook]*. Kyiv: Lybid [in Ukrainian].

5. Yanh, K. (n.d.). *Diahoz – internet zalezhnist [Diagnosis: Internet addiction]*. Retrieved from: www.narcom.ru/ideas/common/15.html [in Ukrainian].

Татьяна Николаевна Голованова,

соискатель кафедры психологии развития,

Киевский национальный университет имени Тараса Шевченко,

ул. Владимирская, 60, г. Киев, Украина

ВЛИЯНИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА НА КОГНИТИВНОЕ РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ

Человек преобразует и познает окружающий его мир каждый день. Модель мира является уникальной и неповторимой для каждого человека. На сегодняшний день в модель мира почти каждого человека входит не только реальная окружающая среда, но и параллельный мир виртуальной реальности, которая имеет множество

проявлений и отражений в современной жизни. Уже достигло возраста старшей юности первое из поколений, которое с детства получало доступ к виртуальной среде, которая давала как новые возможности развития, так и представляла собой новые барьеры, проблемы и опасности для личности. Была установлена связь между увлечением виртуальным пространством и познавательными потребностями личности. Также было установлено, что с увеличением времени, которое личность проводит в виртуальном пространстве, снижается уровень познавательных потребностей. Это актуально для Интернет-зависимых лиц, преимущественно использующих виртуальное пространство для онлайн-игр или общения онлайн.

Ключевые слова: виртуальное пространство, когнитивные процессы, Интернет-зависимость.

***Tetiana Holovanova,**
degree-seeking student, Department of Developmental Psychology,
Taras Shevchenko National University of Kiev,
60, Volodymyrska Str., Kyiv, Ukraine*

IMPACT OF VIRTUAL SPACE USE ON PERSONALITY'S COGNITIVE DEVELOPMENT

Today almost every individual's model of the world includes not only the real environment, but also the parallel world of virtual reality, which has many reflections in modern life. In the 21st century a significant change took place in the system of the cognitive structures development – they began to shape in the collision of two worlds – the real world and computer, virtual one. The study was carried out with adolescents' participation. More than two hundred of young people aged from 16 to 25 years were involved in it. Three main directions of virtual space use have been distinguished: online gaming, virtual communication, searching for information. The connection between the virtual space enthusiasm and cognitive needs of an individual has been established. It is also found that the level of a person's cognitive needs reduces with the increase of time spent in the virtual space. This is important for Internet-dependent individuals who mainly use the virtual space for online gaming or online communication. For young people, who use the virtual space to seek information, increase of time has no direct impact on the level of their cognitive needs. But in this case the effect of substituting the concept of obtaining information on its mechanical search requires a separate study.

Keywords: virtual space, cognitive processes, Internet addiction.

Подано до редакції 30.09.2014
