



АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ПСИХОЛОГІЇ ОСОБИСТОСТІ : ТЕОРІЯ, ДОСВІТ, ПРАКТИКА

МАТЕРІАЛИ

Всеукраїнської науково-практичної конференції
(28-29 квітня 2022 р., м. Одеса, Україна)

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Державний заклад
ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ імені К. Д. УШИНСЬКОГО (м. Одеса)
КАФЕДРА ЗАГАЛЬНОЇ ТА ДИФЕРЕНЦІАЛЬНОЇ
ПСИХОЛОГІЇ СОЦІАЛЬНО-ГУМАНІТАРНОГО
ФАКУЛЬТЕТУ

АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ПСИХОЛОГІЇ ОСОБИСТОСТІ : ТЕОРІЯ, ДОСВІТ, ПРАКТИКА

МАТЕРІАЛИ

Всеукраїнської науково-практичної конференції
28-29 квітня 2022 року

Одеса

ФОП Белий А.Є.
2022

УДК 159.9: 37.015.3

ББК 88.4

А 43

Друкується згідно рішення Вченої ради Соціально-гуманітарного факультету Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» (Протокол № 6 від 17.02.2022 р.)

Актуальні проблеми психології особистості :
А 43 **теорія, досвіт, практика :** Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (28-29 квітня 2022 р.). / відп. ред. О. П. Саннікова. Одеса :ФОП Бєлий А.Є., 2022. 168 с.

ISBN 978-617-7757-40-4

Редакційна колегія

- Саннікова О. П. – *доктор психологічних наук, професор, завідувач кафедри загальної та диференціальної психології; відповідальний редактор;*
- Василенко І. В. – *кандидат психологічних наук, доцент кафедри загальної та диференціальної психології;*
- Меленчук Н. І. – *кандидат психологічних наук, старший викладач кафедри загальної та диференціальної психології;*
- Санніков О. І. – *доктор психологічних наук, професор кафедри теорії та методики практичної психології.*
- Кривдик В. Г. – *здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти.*

Матеріали збірника містять результати теоретико - емпіричних досліджень, що здобуті в процесі науково-дослідної роботи студентів, аспірантів та науковців, які навчаються і працюють у закладах освіти України.

Для студентів, аспірантів, молодих науковців, психологів, педагогів та широкого кола зацікавлених осіб.

За зміст та помилки, що можуть зустрічатися в тексті статей, несуть відповідальність автори.

ISBN 978-617-7757-40-4

© Університет Ушинського, 2022

УДК: 159.922.7:159.937:004.38:373.3(045)

ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ПЕРСОНІФІКАЦІЇ КОМП'ЮТЕРА У ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

Максименко Ю. Б.

*доктор психологічних наук, професор
кафедри загальної та диференціальної психології,
Університет Ушинського*

Малюта Ю. С.

*здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти,
Університет Ушинського*

Анотація. У статті наведено результати дослідження сприйняття дітей молодшого шкільного віку образу комп'ютера. Виявлено, що діти молодшого шкільного віку опосередковують комп'ютер активним та ініціативним і мають низький ступінь персоніфікації. Вони наділяють комп'ютер активністю та ініціативністю, сприймають його як іграшку, комунікатора, емоційний фон спілкування у них більш забарвлений позитивними емоціями. Проведений аналіз динаміки зміни персоніфікації комп'ютера за гендером показав, що дівчата менш уособлюють комп'ютер, ніж хлопчики.

Ключові слова: інформаційна компетентність, діалог з комп'ютером, персоніфікація, образ комп'ютера.

Перехід в інформаційний вік зажадав психологічного осмислення проблеми «людина та комп'ютер», проведення широкого спектра досліджень у цій галузі.

Про «особистості якості комп'ютера» вперше заговорив Е. Берклі, (1983) який вважав що наділення комп'ютера особистісними якостями та формування відносин із ним становить феномен персоніфікації. А. Ходошем (1991) розроблено спеціальну методику вивчення образу комп'ютера «Комп'ютер: хто він?», яка в адаптації А. Гордєєвої було проведення експериментального дослідження «Образ комп'ютера у дітей молодшого шкільного віку».

Одним із неоднозначних у своїх проявах феноменів при спілкуванні з комп'ютером виступає феномен його персоніфікації, що передбачає наділення комп'ютерної

системи деякими людськими якостями та характеристиками. Можливість вести з комп'ютером діалог, сприйняття машини у ролі партнера, здатного приймати рішення, розуміти та реагувати на дії людини, сприяють прояву персоніфікації (А. Гордєєва, Ю. Максименко, Л. Матохнюк, М. Рогозіна, О. Войскунський, Є. Машбіц, О. Тихомиров та ін.).

Особливості процесів спілкування за умов використання інформаційних технологій, зокрема й Інтернет, з одного боку, розглядаються як спілкування для людей, опосередковане комп'ютером, з іншого – як безпосередній «діалог» з комп'ютером у ролі партнера. Причому останній вид спілкування веде до відомих феноменів персоніфікації цього складного технічного засобу.

Феномен персоніфікації, що означає наділення неживих предметів людськими властивостями, має глибоке коріння в людській психіці. Можливість вести з комп'ютером діалог, сприйняття машини у ролі партнера, здатного приймати рішення, розуміти та реагувати на дії людини, сприяють прояву персоніфікації. Як показало дослідження А. Гордєєвої (2002) персоніфікація не є чимось дивним і унікальним, а навпаки, притаманна людині. Вирішення проблеми атрибуції суб'єктності і, зокрема, персоніфікація програм є ще важливішим при переході до навчальних діалогових систем та до користувача – дитини.

Метою даної роботи було проведення експериментального дослідження структури образу комп'ютера у дітей віком молодшого шкільного віку. Передбачалося, що у персоніфікацію комп'ютера впливають особистісно-комунікативні якості, досвід взаємодії з комп'ютером, мотиваційна спрямованість дітей.

Існуюча методика А. Ходоша «Комп'ютер: хто він?» не розрахована для використана даною категорією піддослідних, тому було використано тест-опитувальник відкритого типу, орієнтований на дітей 6-10-річного віку під тією самою назвою «Комп'ютер: хто він?» А. Гордєєва. У методики А. Ходоша піддослідний повинен дати не менше 20 вільних асоціацій про комп'ютер. Дитині молодше 10 років через її вікові особливості ще складно самостійно придумати стільки характеристик комп'ютера. Тому його асоціації фіксуються при відповідях на низку питань, які задаються

експериментатором. Методика включає процедуру проведення опитування, безпосередньо опитувальник, категоріальну систему для класифікації отриманих відповідей. Питання можуть мати кілька варіантів відповідей, оцінюється їхня загальна кількість. Приклади деяких питань: «Комп'ютер - це іграшка, машина, вчитель або ...»; «Він все вміє чи не все?»; «З ним легко грати чи важко?»; «Він дорослий чи дитина?» та інші.

Категорія 1 – оцінка суб'єктності. У ній об'єднані відповіді, або безпосередньо які відносять комп'ютер до класу суб'єктів чи об'єктів, або які відзначають присутність (відсутність) в нього характеристик, необхідні визнання його суб'єктом. Приклади відповідей, що визначають його суб'єктність, - «людина», «жива», «вчитель», «помічник», «суперник», «друг», а об'єктність - це «машина», «автомат», «механіка», «він неживий», «іграшка», «річ».

Категорія 2 – оцінка лідерства. Відповіді цієї категорії визначають, хто у діалозі «людина-комп'ютер» є лідером: дитина чи комп'ютер.

Категорія 3 – оцінка активності діалогу. Прикладами відповідей цієї категорії є: «Для мене краще грати з комп'ютером», «Він цікавий», «Мені подобається грати в ігри з комп'ютером», «Мені подобається вигравати у нього».

Категорія 4 – оцінка комунікативності. Тут оцінюється роль комп'ютера як комунікатора чи реципієнта.

Категорія 5 – емоційна сторона спілкування. Відповіді цієї категорії можуть бути представлені такими прикладами: «цікавий» (+), «корисний» (+), «добрий» (+), «сумний» (-), «поганий» (-), «мучитель» (-).

Міжособистісні стосунки або функціонально пов'язані з ними комунікативні якості дитині в даному випадку визначаються невеликою групою незалежних дорослих людей, які добре знають дану дитину. Це його батьки, шкільні вчителі та інші педагогічні працівники шкільних навчальних закладів.

Бажано, щоб такі оцінки одночасно давали дитині не менше двох-трьох осіб за умови, що хоча б один з них не входить до родичів дитини і належить до неї більш-менш емоційно нейтрально.

Оцінюються такі комунікативні якості та види відносин

дитини з людьми: доброта, уважність до людей, правдивість, чесність, ввічливість, товарицькість, щедрість, чуйність, готовність прийти на допомогу, справедливість, життєрадісність та відповідальність.

Методика А. Гордєєвої (1998) дослідження мотиваційної значущості комп'ютера для дітей молодшого шкільного віку «Ситуації» для оцінки інтересу, мотивації, значущості комп'ютера серед усього, що оточує молодшого школяра (значимість комп'ютера стосовно самого себе та друга). Методика включає дві ситуації, вирішення кожної їх можна дати кілька варіантів відповідей.

Ситуація 1. «До тебе у клас прийшов твій друг, який не ходить до цієї школи. Ти можеш його повести в школі, куди захочеш і показати все, що ти хотів би йому показати. Куди б ти повів друга і що б ти показав йому насамперед?»

Ситуація 2. «Уяви, що ти в школі один. Крім тебе, більше нікого немає, ні дітей, ні дорослих. Але всі кабінети, зали відкриті, і все скрізь працює. Тобі можна піти куди завгодно. Куди б ти пішов насамперед?». Важливими відповідями є ті, у яких є комп'ютер.

Торкаючись результатів, отриманих за методиками, можна констатувати, що порівняння даних за цими методиками дозволяє зробити деякі попередні висновки «Ситуації» та «Комп'ютер: хто він?». Порівняння даних за методиками «Вибір у дії» та «Ситуації» дозволили зробити деякі висновки. Істотним комп'ютер ні для кого з дітей не виявився. Серед дітей, які пішли б у комп'ютерний клас самі, але не повели б туди друга (близько 25%), переважають діти, які мають низький соціометричний статус або діти, які мають комп'ютер вдома. Діти, які повели б до комп'ютера тільки друга, а самі б не пішли (2%) - це добрі, уважні, чуйні діти.

Відповіді на питання методики «Комп'ютер: хто він?» класифікувалися за наступною системою категорій: суб'єктність, активність, емоції, комунікативність, лідерство. У процесі опитування з'ясувалося, що всі піддослідні не вбачають у комп'ютері суб'єкта. Це підтверджують їхні відповіді, у яких говориться, що він не живий, у нього не має душі, комп'ютер – це «той, з ким грають у ігри», завдяки комп'ютеру можна знайти багато необхідної інформації, і діти розуміють що це програмне забезпечення, або гра, програма

яку написала людина. Випробувані хочуть бачити комп'ютер більш модифікованим, потужним, сучасним, за допомогою якого можна легше та швидше робити домашнє завдання, та потім грати у різні ігри з друзями он-лайн.

Всього у випробуванні приймали участь 34 дитини, 17 хлопчиків, та 17 дівчат. Проведений аналіз динаміки зміни персоніфікації комп'ютера за гендером показав, що дівчата менш уособлюють комп'ютер, ніж хлопчики; суперечливо ставляться щодо нього, що відбивається у тенденції зростання як суб'єктивних, і об'єктивних оцінок комп'ютера. Дівчата менш приділяють час комп'ютерним іграм ніж хлопці. (рис. 1).

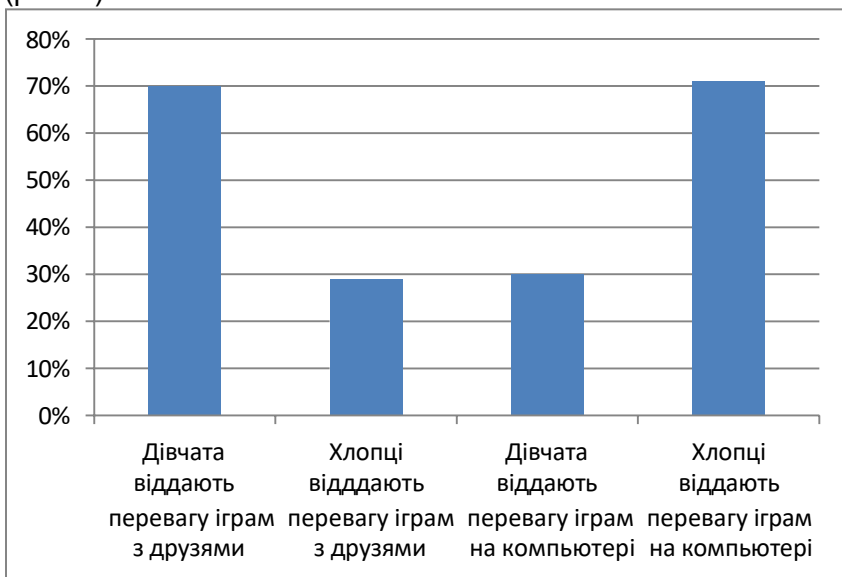


Рис. 1. Надання переваг друзям або комп'ютерним іграм по гендерній відмінності.

Як свідчить з рисунку, майже всі випробувані 30 осіб (88,2%) вважають комп'ютер об'єктом чоловічого роду. Але також є діти які погоджуються з тим що, ПК – це «механіка, вона жодного роду не буває». Також цікавими є дані щодо вікових особливостей комп'ютера. 17 осіб (50%) віднесли його лише до дорослої категорії, бо комп'ютер знає більше ніж діти. Дитиною його назвали 7 осіб (20,6%), і 10 дітей вважають, його своїм ровесником.

Оцінюючи функції, які виконує комп'ютер, 50% дітей дають суб'єктивну характеристику, називаючи його «учителем». Інша половина дітей вважає його чи машиною, чи іграшкою. Що стосується соціальних ролей, то здебільшого всі піддослідні називають його своїм та «помічником», «партнером з гри».

«Професійні» ролі комп'ютера видно з висловлювань: «вчитель, він учить дітей грати з комп'ютером», «гравець, грає з дітьми», «художник», «казкар», «інструктор», «робочий», «спортсмен».

Співвідношення суб'єктивних та об'єктивних характеристик дозволило розбити дітей на три групи: у першій діти віддали перевагу суб'єктивним характеристикам при оцінці комп'ютера (30,6%), у другій – вони більше описували комп'ютер як об'єкт (50%) і у третій – однаково бачать у комп'ютері суб'єктивні та об'єктивні характеристики (29,4%).

Емоційна сторона спілкування виявилася в наступних висловлюваннях: «він цікавий», «складна річ», «багато коштує», «новий/застарілий» Загалом у всіх дітей старшого дошкільного віку відзначалося яскраве, емоційне, позитивне ставлення до комп'ютера. Він для них помічник, носійлюблених ігор, а також віртуальний клас у часи карантину.

Аналіз переваг дитини бачити в комп'ютері комунікатора або реципієнта під час діалогу з ним дозволили вивчити «комунікативність-реципієнтність» як одну з категорій структури образу комп'ютера. А складова «лідерство» характеризує, хто із двох сторін комунікативного акту «дитина-комп'ютер» бере на себе провідну роль.

Висновки

1. Здійснений теоретичний аналіз проблеми персоніфікації в діалозі «людина – комп'ютер» показав, що під цим феноменом розуміють наділення користувачем комп'ютерної системи людськими якостями та формування людиною суб'єкт-об'єктивних відносин з нею. Як правило, персоніфікація ПК зумовлюється інтелектуальними і діалоговими можливостями комп'ютера.

2. Виділено класи і види персоніфікації, а також чинники, які впливають на її ступінь. У рамках проблеми психологічних наслідків комп'ютеризації ставлення до персоніфікації комп'ютера в роботах різних авторів

відзначається амбівалентністю.

3. Узагальнені результати сприйняття образу комп'ютера виявили, що у сприйнятті людини комп'ютер переважно виступає як неживий об'єкт, однак певний рівень атрибуції суб'єктності наявний в усіх відповідях досліджуваних.

4. Персоніфікація комп'ютера тією чи іншою мірою властива практично всім користувачам, при цьому в діалозі з комп'ютером, вони мають більше позитивних ніж негативних емоцій, більшість досліджуваних бачать в ПК активного комунікатора, ініціатора комунікації, сприймають його як вчителя або експерта.

5. Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів даної проблеми. У зв'язку з розвитком нових технологій комп'ютерних інтерфейсів, далі перспективи дослідження ми бачимо в продовженні вивчення структури «особистості» комп'ютера у взаємозв'язку з особистісними властивостями користувачів.

Література

1. Гордеева А. В. Психологические особенности персонификации компьютера в различных категориях пользователей. Вестник Харьковского университета. Серия Психология. Харьков. 2002. № 550, Ч. 1. С. 58-60.

2. Гордеева А. В. Персонификация компьютера у детей старшего дошкольного возраста. Психология на перетині тисячоліть: Збірник наукових праць учасників 5-х Костюківських читань. Київ, 1998. Т. 1. С. 313-318.

3. Машбиц Е. И., Андреевская В. В., Комиссарова Е. Ю. Диалог в обучающей системе. Киев : Вища школа, 1989. 184 с.

4. Ходош А. М. Методика изучения объект-субъектного образа компьютера. Вопросы психологии. 1991. № 6. С. 149-154.

5. Шнейдерман Б. Психология программирования. М. : Радио и связь, 1984. 304 с.

6. Максименко Ю., Матохнюк Л. Психологические особенности восприятия мужчинами образа компьютера. *Univers pedagogic*. 2018. № 3 (59). С. 33-38. URL: https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/33-38.pdf.