

УДК 37.015.3
DOI 10.58649/1694-8033-2024-3(119)-377-380

АКМАТОВА А.Т.
Ош гуманитардык педагогикалык университети
АКМАТОВА А.Т.
Ошский гуманитарный педагогический университет
АКМАТОВА А.Т.
Osh Humanitarian Pedagogical University

ЖАШТАРДЫН ПСИХОЛОГИЯЛЫК ПРОБЛЕМАЛАРЫНА ЖАҢЫ
ТЕХНОЛОГИЯЛАРДЫН ТААСИРИ

ВЛИЯНИЕ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ
МОЛОДЕЖИ

IMPACT OF NEW TECHNOLOGIES ON PSYCHOLOGICAL PROBLEMS OF YOUTH

Кыскача мүнөздөмө: Бул макалада акыркы жылдар маалыматтык-коммуникациялык технологиялар чөйрөсүндөгү илим жана техниканын жетишкендиктерин калктын кеңири катмарынын жашоосуна кеңири жайылтуу менен мүнөздөлөт. Кээ бир изилдөөчүлөр “жогорку технологияларды демократиялаштыруу” деп атаган бул көрүнүш, албетте, оң баа бербесе болбойт. Аналитикалык маалыматтарды изилдөөнүн негизинде электрондук оюн-зоок индустриясынын ЖМКлары жана продуктулары өнүгүүнүн азыркы этабында инсандын агрессивдүүлүгүнүн кыска мөөнөттүү өсүшүнө да, ошондой эле чечилбеген ички чыр-чатакка жооп кайтарууга да жөндөмдүү деп айтууга болот. Социалдык чөйрөнүн аспектилерине мүмкүн болгон адекваттуу баа бербегендиктен реалдуу дүйнөдө чечилбейт. Электрондук оюндар жана маалымат тармактары тарабынан түзүлгөн жасалма же "виртуалдык" дүйнө чыныгы жашоодогудай бир катар адеп-ахлактык стандарттардын толук потенциалын камтыйт, бирок чыныгы жашоодо "жакшылык" жана "жамандык" кандайдыр бир эриген формада бар болсо жана анчалык ачык эмес, виртуалдык дүйнөдө алар көбүнчө “таза” формада кездешет. Бул виртуалдык дүйнөдөн, реалдуу дүйнөдө жаштардын инсандыгына киргизилген көндүмдөрдү колдонуунун жетишсиздигин шарттайт.

Аннотация: Последние годы характеризуются повсеместным внедрением в жизнь широких слоев населения научно-технических достижений в области информационных и коммуникационных технологий. Это явление, которое некоторые исследователи называют «демократизацией высоких технологий», безусловно, нельзя не оценивать положительно. На основе изучения аналитических данных можно утверждать, что средства массовой информации и продукты индустрии электронных развлечений на современном этапе развития способны стимулировать как кратковременный рост агрессивности индивида, так и отреагирование неразрешенных внутренних конфликтов, которые не могут быть разрешены в реальном мире по причине возможной неадекватной оценки со стороны социального окружения. Искусственный или «виртуальный» мир, создаваемый электронными играми и информационными сетями, включает в себя весь потенциал диапазона моральных эталонов, как в реальной жизни, однако если в реальной жизни «добро» и «зло» существуют в некоей растворенной форме и не столь очевидны, то в виртуальном мире они, чаще всего, встречаются в «чистом» виде. Это обуславливает неадекватность использования навыков, интернализируемых в личность молодежи из мира виртуального, в мире реальном.

Abstract: In this article, recent years are characterized by the widespread introduction of scientific and technological achievements in the field of information and communication technologies into the life of the general population. This phenomenon, which some researchers call the "democratization of high technologies," certainly cannot but be assessed positively. This phenomenon, which some researchers call the "democratization of high technologies," certainly cannot but be assessed positively. Based on the study of analytical data, it can be argued that the media and products of the electronic entertainment industry at the present stage of development are able to stimulate both a short-term increase in the aggressiveness of the individual, and responding to unresolved internal conflicts that cannot be resolved in the real world due to a possible inadequate assessment by the social environment.

The artificial or "virtual" world created by electronic games and information networks includes the full potential of the range of moral standards, as in real life, but if in real life "good" and "evil" exist in some dissolved form, and are not so obvious, then in the virtual world they are most often found in a "pure" form. This causes the inadequacy of the use of skills internalized in the personality of young people from the virtual world in the real world.

Негизги сөздөр: психология; заманбап технология; виртуалдык дүйнө; Интернет; жаштар.

Ключевые слова: психология; современная технология, виртуальный мир; Интернет; молодежь; гаджет.

Keywords: psychology; modern technology; virtual world; Internet; youth; gadget.

Введение. Актуальность изучаемой проблемы объясняется тем, что на сегодняшний день стремительное развитие информационных технологий является неизбежной частью эволюции общества и глобальным феноменом современной цивилизации. Благодаря научно-техническому прогрессу и интенсивной технологизации возникло новое социальное пространство – виртуальная реальность. Пользователи, проводящие много времени в виртуальном мире, обретают новые интересы, цели и установки, что влияет на их психологическую и социальную активность [1].

Развитие технологий стало неотъемлемой частью повседневной жизни. Сегодня трудно представить себе жизнь без Интернета, компьютеров и мобильных телефонов. Многие исследования подтверждают, что, наряду с явными преимуществами технологий, существуют и серьезные негативные факторы, которые могут иметь гораздо более опасные последствия, чем кажется на первый взгляд. Молодежь, особенно школьники и студенты, часто не представляют своей жизни без гаджетов, проводя часы за играми, просмотром телевизора или в социальных сетях, что приводит к зависимости.

Основной вопрос заключается в том, почему молодые люди все чаще избегают активного образа жизни и проводят огромное количество времени за компьютерами и в Интернете? Почему интернет-зависимость становится своеобразным побегом от реальности, при котором пользователь так сильно увлекается, что теряет способность к полноценному функционированию в реальной жизни?

Несмотря на все положительные стороны компьютерных технологий, они оказывают значительное влияние на психику человека. Ученые-психологи до сих пор не могут дать однозначный ответ на вопрос о том, как виртуальный мир воздействует на нашу психику. Эта проблема особенно актуальна сегодня, так как интернет-зависимость и влияние технологий на детей, подростков и молодежь являются важной темой для обсуждения. Важно выявить причины зависимости и разработать профилактические меры и способы помощи тем, кто уже столкнулся с этой проблемой.

Технический прогресс и глобальная компьютеризация могут оказывать негативное влияние на развитие молодых людей, способствуя деградации общества. Цель нашей работы – выявить факторы, приводящие к деградации, проанализировать риски, связанные с развитием технологий, и изучить особенности интернет-зависимости у школьников. Также мы планируем предложить методы профилактики и улучшения психологического состояния молодежи.

За последние десятилетия технологии, особенно в области коммуникаций и СМИ, открыли новые возможности для личностного и общественного развития. Однако, помимо пользы, они могут приносить и негативные последствия. Раньше основным способом передачи информации было устное слово. С появлением бумаги и печатного станка это изменилось, а в XX веке электронные средства связи произвели настоящую революцию в СМИ.

Интернет, электронная почта и цифровое телевидение стали важной частью нашей жизни, и особенно для молодежи они заменили традиционные средства массовой информации [2]. Интерактивность общения и легкий доступ к огромным объемам информации оказывают значительное влияние на формирование мировоззрения подростков и их творческие способности.

Многие современные подростки становятся зависимыми от компьютерных игр, телевидения и социальных сетей. Это поднимает важный вопрос: как новые технологии влияют на развитие молодежи и общества в целом?

Мы живем в эпоху технологий, и развитие общества невозможно без научно-технического прогресса. Молодежь – это будущее, и она тоже должна развиваться. Однако технологии могут

стать новой формой зависимости, которая, подобно алкоголю или сигаретам, способна негативно сказываться на здоровье и психике людей.

Многие люди могут проводить часы на любимых сайтах, вместо того чтобы заниматься реальной деятельностью, строить дома, запускать производство и решать практические задачи. Постоянное пребывание в виртуальном мире — это уже своего рода деградация. Хотя компьютер является необходимым инструментом для работы, важно соблюдать границы, которые мы часто не осознаем.

Невозможно представить современное общество без технологических достижений, но ускорение роли науки и техники как факторов социальных изменений также вызывает множество этических, мировоззренческих и социальных вопросов. Среди глобальных проблем техногенной цивилизации можно выделить главные угрозы, стоящие перед человечеством [3]:

- Экономические
- Социальные
- Информационные
- Экологические
- Технологические
- Строительство
- Здоровье

Результаты и обсуждение

Появление компьютера в области технологий подвергло жизнь человека еще большим изменениям. Мир в третьем тысячелетии под влиянием компьютерных коммуникаций приобрел новое лицо. Всемирная паутина способствовала тому, что универсальность, сложность и технологическое создание сети проникли в обучающую сферу жизни. Революция технологий, информации и связи повлекла за собой преобразования в области обучения, экономики и культуры и на глазах создает новый мир. В настоящее время коммуникация и информация считаются двумя главными элементами. Сегодня человек больше, чем в прошлом, испытывает потребность в информации и установлении связей для получения необходимой информации. Невозможно не заметить коренные изменения, появляющиеся в информационно-коммуникационных технологиях, которые создали коренные изменения в построении человеческих связей и отношений.

Новый класс угроз и рисков, связанных с развитием информационного общества, становится все более очевидным. Интернет предоставляет людям возможность совершать покупки онлайн, не покидая дома, что, безусловно, экономит время. Однако это также ведет к изоляции и замкнутости, поскольку человек теряет привычные социальные связи. Люди всё больше погружаются в виртуальные пространства, где социальные сети отнимают значительное количество времени. Например, утро многих людей начинается с проверки аккаунтов в социальных сетях — «Instagram», «Facebook», «ВКонтакте», «Одноклассники», — вместо того, чтобы сосредоточиться на реальной жизни и окружающем мире [4].

Молодежь, которая большую часть своего времени проводит в сети, сталкивается с проблемами в реальном общении. Навыки, которые они развивают в виртуальной среде, часто не применимы в повседневной жизни. Это становится причиной трудностей при общении в реальной жизни, что может привести к замкнутости и социальной изоляции.

Учебные проблемы также являются следствием чрезмерного времени, проведенного в Интернете. Школьники и студенты часто отвлекаются на посторонние сайты, беседуют в чатах или играют в игры вместо того, чтобы заниматься учебной работой. Это приводит к недостатку времени для выполнения домашних заданий и подготовки к экзаменам. Низкий уровень контроля за временем, проведенным в сети, нарушает режим дня, что особенно негативно сказывается на качестве сна.

Для пользователей с психологическими трудностями Интернет может стать легким выходом из сложных ситуаций. Виртуальное общение становится для них основным способом взаимодействия с миром, что лишь усугубляет проблемы. Часто молодые люди испытывают страх перед общением в реальной жизни, не умеют заводить друзей или испытывают робость перед сверстниками. В таких случаях Интернет становится своего рода «спасением», где всевозможные чаты и форумы предлагают платформу для общения и поиска единомышленников. Это приводит к тому, что человек начинает погружаться в виртуальный мир в поисках поддержки и ощущения принадлежности к определенной социальной группе. В сети он может создать идеализированный образ себя, который получает больше одобрения и поддержки, чем в реальной жизни.

Изучая влияние технологий на молодежь, можно отметить, что Интернет становится характерной средой, формирующей общественные отношения. Современные технологии играют важную роль в жизни молодых людей – это не только способ общения, но и источник информации. Однако чрезмерное использование виртуального пространства ведет к социальным и психологическим проблемам, что подчеркивает необходимость контроля за временем, проведенным в Интернете [5]. В своих ранее проведенных исследованиях мы установили несколько видов средств развития и повышения уровня УУД у младших школьников при обучении современным технологиям. Среди них оценивание [7], индивидуализация [8], инструментарий педагогической диагностики.

Выводы. В заключение можно отметить начало новой эры психологических исследований, связанных с возможностью терапевтического воздействия через электронные средства, включая технологии моделирования виртуальной реальности. Эта область психологии открывает широкие перспективы для молодых ученых, предоставляя возможности для проведения инновационных исследований, а также опираясь на накопленный опыт в области психологии рекламы.

Для большинства молодежи характеристики коммуникации в социальных сетях во многом совпадают с особенностями реального общения. Это указывает на усиливающуюся взаимосвязь между виртуальной и реальной коммуникацией у молодых людей. При этом большая часть параметров психологического благополучия молодежи не имеет прямой связи с их активностью в социальных сетях. Исключениями являются чувство одиночества и частота дружеского общения, которые могут быть непосредственно связаны с особенностями виртуальных взаимодействий.

Таким образом, современное психологическое исследование и практика в области технологий виртуальной реальности могут стать важным инструментом для улучшения психического здоровья и социального взаимодействия молодого поколения.

Список использованной литературы

1. Демина М.Н. Изменения в когнитивных практиках индивидов под влиянием новых информационных технологий // Социс, 2010, № 6, с. 87-92.
2. Пузакова А.А. Влияние развития техники и технологий на жизнь людей // Молодой ученый, 2015, №20, с. 635-640.
3. Гридчин М.М. Проблемы влияния информационных технологий на молодежь // Власть, 2007, №9.
4. Авдулова Т.П. Тенденции социализации подростков в контексте информационных предпочтений. Психологические исследования, 2011, № 6(20), с. 8. – Режим доступа: <http://psystudy.ru>
5. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смылова О.В. Интернет: воздействие на личность // Гуманитарные исследования в Интернете. – Москва, 2000, с.11-39.
6. Белинская Е.П. Человек в информационном мире // Социальная психология в современном мире. – Москва: Аспект Пресс, 2002, с. 203-220.
7. Гудимова А.Н., Чередниченко Н.В. Индивидуализация обучения математике как средство повышения уровня универсальных учебных действий. – Бишкек: Вестник КНУ им. Ж. Баласагына, 2023, № 2(114), с. 78-84.
8. Гудимова А.Н., Кулуева С.С., Ырыскадыр кызы А. Педагогическая диагностика – одно из средств развития универсальных учебных действий младших школьников // Вестник КНУ им. Ж. Баласагына, 2023, № 2(114), с 36-43.