

Свободното време на подрастващите в новата информационна среда

Румяна Чонова, Ваня Ганева

Adolescents' Pastimes in the New Information Environment: The paper focuses on adolescents' favourite IT pastimes - computer games and Internet communication. The main thesis is that the pastime structure does not contribute to the successful socialization of the young people. The thesis is based on a scientific research conducted by the authors as well as on other similar research works.

Key words: *pastime, socialization, pathological use of computer technologies*

ВЪВЕДЕНИЕ

Развитието на човечеството винаги е било обективно детерминирано от грижата за подрастващото поколение. Тази грижа придобива особена актуалност и звучене с прехода към новото хилядолетие, доколкото той се приема за начало на епоха с нова ценностна система на живот, за вероятна нова човешка цивилизация. "Какви условия са създадени за децата, какво е *отношението* към тях, *какви са като гражданско поведение и реализация децата*, от това в най-голяма степен ще зависи бъдещето на всяка нация, а в планетарен мащаб – обликът на цялото бъдещо човечество." [4]

Пряко свързан с грижата за младото поколение е проблемът за свободното време на децата, за неговото осмисляне и пълноценно оползотворяване. В голяма степен във феномена "свободно време" са заложили изключително "невралгичните точки" във възпитанието и социализацията на днешното младо поколение у нас.[2] Ето защо насищането на свободното време на децата с полезни за тяхното формиране и развитие дейности трябва да е приоритет на цялото общество, както на държавните институции, така и на семейството, медиите и на различните неправителствени организации.

ИНТЕРНЕТЪТ И КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ В СВОБОДНОТО ВРЕМЕ НА УЧЕНИЦИТЕ

Основната теза на настоящия доклад е, че структурата на свободното време на подрастващите не съдейства за тяхната успешна социализация. Вниманието ще бъде съсредоточено върху характерните за съвременното общество форми на прекарване на свободното време, свързани с компютърните технологии – компютърни игри и Интернет общуване. Ще бъдат ползвани данни от проведено от авторите изследване през 2005 г. на тема «Интереси и свободно време на учениците от община Свищов» [5], а също и от изследване, проведено през 2003 г. от НЦИОМ на тема «Учениците и Интернет» [6].

Заниманията с компютър са сред най-често използваните в свободното време, съгласно резултатите от различни проучвания. Общо 45,8 % от изследваните в община Свищов ученици са посочили като предпочитани форми на прекарване на свободното време компютърните игри и Интернет-общуването. Приблизително два пъти по-голям е относителния дял на момчетата, изразили такива предпочитания /57,4 %/ отколкото при момчетата /31,6 %/. Интересен е и фактът, че момчетата заявяват два пъти по-голям афинитет към компютърните игри в сравнение с интернет общуването, докато при момчетата съотношението е точно обратно – два пъти по-голям интерес към интернет общуването спрямо компютърните игри.

Ежедневно отделят време за компютърни игри и Интернет-общуване около 57 % от всички анкетираны ученици. Почти 30% от тях посвещават на компютърни занимания 1-2 часа всеки ден, почти 15% - три-четири часа на ден, а над 12 % прекарват повече от четири часа пред компютъра. От резултатите от изследването е

видно, че момчетата отделят повече време за такива занимания. Отделящите по три-четири часа ежедневно момчета са около 1,7 пъти повече от момичетата, а тези които разходват повече от четири часа на ден са над два пъти повече от момичетата.

От посочените данни се вижда, че голяма част от подрастващото поколение отделя значителна част от свободното си време за компютърни игри и Интернет-общуване. Това извежда на преден план проблема за ролята и значението на социализиращите и възпитателните възможности на компютърните технологии. Действително новите информационни технологии имат редица преимущества, предоставят различни възможности, но в същото време - пораждат и много рискове за подрастващите. В съвременния свят те са един от мощните социализиращи фактори, поради достъпа до огромно количество информация и предоставената възможност за широк кръг лесни, удобни и евтини контакти, а на тази основа за преодоляване на чувството за самота и социална изолация на младите хора. Така общуването в Интернет помага на подрастващите да повишат увереността си, дава им възможност да се почувстват значими и желани в референтна група от виртуални приятели. Според данните от проведеното в Свищов изследване като най-привлекателни страни на Интернет-мрежата са изведени: общуването с непознати хора, възможността да се получи интересна информация, развиването на компютърните умения. За момичетата по-голям интерес представлява получаването на интересна информация, а за момчетата – общуването с непознати хора.

Безспорен факт е, че ролята на компютъра в живота на подрастващото поколение в съвременните условия изключително бързо нараства. Предимствата му могат да се свържат с предлаганите възможности най-вече в следните направления:

- лесен и бърз достъп до разнообразна информация, възможност за общуване с различни културни ценности;
- удовлетворяване на потребностите от развлечение, обогатяване на емоционалния живот на подрастващите;
- развиване на техническите умения и въображението на младите хора;
- улесняване и разнообразяване на техния социален живот и контакти;
- редуциране на стреса и психичния дискомфорт, ограничаване на социалната изолация;
- предоставяне на качествено нови образователни възможности /в контекста на дистанционното обучение чрез Интернет/;
- формиране на специфична социална компетентност /комуникативна, социокултурна и емоционална/.

В същото време компютърните технологии крият и множество рискове и проблеми. Свободният достъп до огромно количество информация в мрежата често позволява на децата да се запознават с информация, неподходяща за тях (материали с порнографско съдържание, подтикващи към агресивност, екстремизъм, тероризъм, расизъм, употреба на наркотици и др.). Развлекателният характер на заниманията в Интернет и компютърните игри води до промяна в структурата на ценностната система на младата личност, до нарастване дела на хедонистичните нагласи и съответно до снижаване на чувството за дълг, отговорност.

Ползването на компютърните технологии води до формиране на т. нар. виртуална реалност. Този различен от реалния, виртуален свят предоставя неограничена свобода, а също така възможност за анонимност. Това позволява на подрастващите да бъде във виртуалното пространство такъв, какъвто иска и такъв, за какъвто се представя. Според изследване на НЦИОМ на тема «Учениците и Интернет» проведено 2003 г., 64% от анкетираните са заявили че в чата или ISQ се представят под измислено име, 54% се представят за по-големи, 47% казват, че живеят в друг квартал или град, 33% си измислят други интереси и хоби. В крайна сметка, намалява значението на социалната идентичност на младия човек, тъй като

той формира алтернативна, он-лайн идентичност. Тази двойственост на собствената идентичност може да доведе до девиантни форми на поведение в реалния живот. От друга страна възможността да се пребивава в някакво виртуално пространство е предпоставка за ескейпизъм. Бягството от реалния свят с неговите емоционални проблеми (стрес, учебна натовареност, депресия, безпокойство) и от трудностите в ежедневието (в обучението, във взаимоотношенията с учителите и връстниците, в семейството) е равносилно на отказ от борбеност, нежелание за промяна на нещата, снижаване възможностите за справяне с житейските ситуации.

Голямата свобода и анонимността във виртуалното пространство са предпоставки в редица случаи за опасни интеракции. Поради възрастовите особености подрастващите често са склонни да подценяват рисковете на виртуалната комуникация. Те са податливи на влияния и внушения от страна на непознати партньори от Интернет и лесно могат да станат жертва на педофили, наркопласъори, криминално проявени лица. Доста често те съвсем наивно предоставят лична информация на непознати, която би могла да послужи за осъществяване за престъпни схеми. Така, съгласно цитираното изследване на НЦИОМ 72% от анкетираните ученици са споделили, че често или понякога им се случва да дават на виртуален познат своя електронен адрес, 40% своя личен телефон, 36% снимката си, 33% - трите си имена. Данните от същото изследване показват, че момчетата са по-склонни от момичетата да предоставят трите си имена и адреса си. 1/5 от учениците твърдят, че след запознанство в мрежата се срещат и на живо с виртуалния познат.

Около $\frac{3}{4}$ от учениците (74%) не осъзнават рисковете, които крие Интернет. Заедно с това те не виждат никаква опасност или под „опасност“ разбират заплахата от заразяване с компютърни вируси, хакерство и т. н. Едва 9% идентифицират опасността с порнографските сайтове, 7% с непознатите в чатовете и само 3% оценяват като опасни материалите с насилие и наркотици. Виртуалната педофилия например, днес е включена в групата на едни от най-опасните престъпления, осъществявани в глобалната мрежа. Според съществуващите данни в киберпространството само в САЩ всеки ден сърфират над 15 милиона деца, които могат да попаднат на над 1 мил. снимки и изображения с педофилско съдържание. [3]

Интерес представлява също така как родителите и учителите оценяват рисковете от използването на Интернет. Около 40% от анкетираните родители и 50% от анкетираните учители свързват основния риск за децата при ползването на Интернет със сайтовете с неподходящо съдържание (порнография, насилие и т. н.). Запознанството с неподходящи хора във виртуалното пространство (педофили, наркомани и т.н.) се извежда като риск при 12% от родителите и 10 % от учителите.

Изключително сериозен проблем се явява формирането на компютърно-мания или интернет-зависимост сред подрастващите. Това ще рече прекомерно голям разход на време, прекарано пред компютъра с всички негови негативни последици върху физическото и здравословното състояние на индивидите, върху изпълнението на учебните, битовите и други жизнено важни за подрастващите задължения и отговорности. В научната литература при описване на феномена зависимост към компютърно-опосредстваната комуникация се употребява понятието „патологично използване на компютъра“. Това понятие се диференцира по-нататък в две субкатегории: първата се отнася до влечение за работа с компютър въобще, а втората се свързва с патологичното използване на Интернет. Разграничават се следните категории на зависимост от Интернет:

- *зависимост към киберсекс* - влечение към стаи за чат със секулна тематика и сайтове с порнографско съдържание, зависимост към изграждане на виртуални взаимоотношения – създаване на он-лайн приятелства, които заместват тези от реалния живот;

- *информационно пренатоварване* – маниакално сърфиране в Интернет и търсене на информация от различни бази данни;
- *„интернет-компулсивност“* – пристрастеност към хазартни игри и он-лайн търговия;
- *компютърна зависимост* – пристрастеност към работа с компютър изобщо (игри, програмиране и др.).

Освен това се разграничават и две форми на патологично използване на Интернет: *специфично патологично използване на Интернет и генерално патологично използване на Интернет*. При първата форма става въпрос за зависимост към специфични услуги, предоставяни от Интернет като: сайтове с еротично съдържание, електронна търговия, участие в хазартни и други игри. Втората форма касае злоупотребата с Интернет въобще и обхваща безцелното пребиваване в електронната мрежа.[1]

Нарастването на времето, прекарвано пред компютъра и развиването на зависимост към него в голяма степен се отразява негативно на социализацията и формирането на личността на младите хора, пречи на нормалното изпълнение на ежедневните дейности и функции, води до натрупване на нерешени проблеми, занемаряване на учебните задължения, отлагане на важни дейности и срещи, отчуждение от семейство, близки и приятели.

Компютърроманията и патологичното използване на Интернет се отразяват негативно и на формирането на социална компетентност у подрастващите. Вследствие на тяхното откъсване от реалния живот те не могат да формират необходимите качества за общуване „лице в лице“, за справяне с реалните проблеми от живота, нарушава се тяхната способност за адекватно възприемане на реалната действителност. Преимуществовното пребиваване във виртуалната реалност, отчуждението от света, който ги заобикаля води до апатия, до липса на интерес и съпричастност към социалните проблеми, в редица случаи и до девиантни форми на поведение.

Не на последно място по значение следва да се изтъкнат здравословните проблеми, породени от нарастване на времето, прекарвано от младите хора пред компютрите. Това от една страна води до заседнал начин на живот и ограничаване на тяхната физическа активност, което има изключително неблагоприятно влияние върху физическото им развитие и възпитание. От друга страна, самата работа с компютрите причинява редица здравословни проблеми като увреждане на зрението, главоболие, хронична умора, гръбначни изкривявания, а в някои случаи и нервнопсихични разстройства. Така, всеки трети от анкетираните ученици в град Свищов е заявил, че се чувства уморен, след времето, прекарано пред компютъра. Най-честите здравословни проблеми след компютърни занимания според анкетираните са главоболие, болки в очите, нервност и напрегнатост, схващане и т. н.

България е страна, която се отличава със сравнително ниска степен на компютъризация. Поради ниския жизнен стандарт на голяма част от българските семейства, все още малко деца разполагат с домашен компютър. Компютрите не са навлезли в достатъчна степен и в сферата на образователната система, което ограничава ползването им в училище. В този смисъл най-често младите българи ползват компютър и Интернет в компютърни клубове. Според изследването, проведено от НЦИОМ най-много анкетираните ученици ползват Интернет в компютърен клуб (49%), у дома 35%, в училище едва 7%. Ниският относителен дял на ползващите Интернет в училище говори, че дори и наличните компютри не се използват пълноценно, употребата им е основно за учебни цели.

На настоящият етап у нас се проявява сериозна неангажираност с проблемите, засягащи Интернет-възпитанието на младите хора. Налице е, образно казано едно „прехвърляне на топката“ между родителите и учителите. Така според повече от половината анкетираните от НЦИОМ учители, най-силно ангажирани с Интернет-

възпитанието на учениците трябва да са родителите. Мнението на почти половината анкетирани родители е точно обратно – че учителите трябва да поемат по-голямата отговорност за това. Интерес представлява също и мнението на анкетираните ученици по този въпрос. Според тях най-силно ангажирани с Интернет-възпитанието им трябва да бъдат учителите (41%), на следващо място родителите (27%). На трета позиция е мнението на учениците, че не се нуждаят от контрол и външна намеса в тези си занимания (16%).

Доколкото основното ползване на Интернет става в компютърни клубове логично е контролът и ангажираността с Интернет-възпитанието да бъдат застъпени по-силно там. И учителите, и родителите, както и учениците, които са анкетирани не им отреждат особено голяма роля. Наистина родителите и учителите са най-мощните социализиращи агенти, но в случая става въпрос за специфична компетентност, която би следвало да се притежава в много по-голяма степен от служителите в компютърните зали.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение може да се направи извода, че обществото като цяло, семейството и училището следва да бъдат в по-голяма степен ангажирани с компютърните занимания на младите хора. Необходимо е да се работи системно и целенасочено за едно подобаващо Интернет-възпитание на младото поколение, от една страна, а също така и за формиране на една добра компютърна и Интернет-култура на техните родители и учители. Само по този начин биха могли да бъдат преодолени и туширани негативните страни на ползването на компютърните технологии. Понастоящем държавата и съответните институции като че ли, все още не са отработили достатъчно ефективни правила и механизми на контрол в тази сфера. Според нас една конкретна положителна стъпка би била възможността за разширяване ползването на наличните в училищата компютри през свободното време на учениците. Много по-малко проблеми и рискове ще има, ако подрастващите посещават обособени компютърни зали към училищата, а не компютърни клубове по местоживееене.

ЛИТЕРАТУРА

[1] Баракян, Г. Б., Б. Мизова. Феноменът виртуална комуникация и проблемът за патологично използване на Интернет сред подрастващите. Сп. Педагогика, 1/2003, 87-88.

[2] Бояджиева, Н. Децата и свободното време. Сп. Педагогика, 9/2002, 80.

[3] Братанов, П. Компютърни игри и социализация. Сп. Педагогика, 10/2006, 84.

[4] Димитров, Л. Развитие и реализация на децата през 21 век. Сп. Педагогика, 4/2002, 3.

[5] Вж. По-подробно: Интереси и свободно време на учениците от община Свищов. Р. Чонова, В. Ганева. Сп. Педагогика, 4/2006.

[6] <http://www.stopesh.sacp.government.bg/file.php?fid=141#1>

За контакти:

Гл. ас. Румяна Чонова, ст. ас. Ваня Ганева, Катедра "История, философия, социология", Стопанска академия "Д. А. Ценов" - Свищов, тел.: 063-166 241, e-mail: rumyana_tchonova@yahoo.com, vganeva@mail.bg

Докладът е рецензиран.