

Біла І.М.

Таврійський національний університет імені В.І. Вернадського

ПСИХОЛОГІЧНА ЕКОЛОГІЯ РОЗВИТКУ ТВОРЧОЇ ОСОБИСТОСТІ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРИ

У статті йдеться про сучасні негативні тенденції інформаційного впливу на психіку, починаючи з дитячого віку. Аналізуються негативні поведінкові установки в онтогенезі, перераховуються симптоми інформаційної перевтоми (мозкові порушення, ендокринні розлади, відсутність зосередженості, хаотична розумова діяльність, погіршення пам'яті, нудота, напруженість, стресовий стан, агресивність, зниження імунітету тощо). З'ясовуються причини інформаційної перевтоми (непомірний перегляд передач телевізора, інтернет-залежність, ігрова залежність тощо).

Підкреслюється важливість забезпечення безпеки інформаційного розвивального простору для становлення творчої особистості. Пропонуються засоби профілактики та реабілітації, що сприяють корекції стану інформаційного перевантаження, а саме: використовувати лише необхідну інформацію, дотримуватись балансу праці та відпочинку, виконувати завдання по чергово, не братися за кілька справ одночасно, складати план робочого дня, визначаючи головні та другорядні завдання.

Розроблено шерег вправ розвитку сприймання, навичок спостережливості, перцептивної діяльності, психологічної екології розвитку творчої особистості. Завдання мають на меті оволодіння посильними засобами подолання психологічної інерції мислення, розвитку пізнавальної зосередженості, творчого сприймання. Передбачено можливість трансформування завдань для різновікової аудиторії, використання в сімейному та освітньому просторі. Доведено, що комплексні заходи забезпечують не лише покращення психічного стану, а й формування творчих процесів, повноцінний розвиток особистості в онтогенезі. Підкреслюється, що дотримання всіх вищезгаданих рекомендацій забезпечує інформаційну безпеку особистості, її психологічну екологію та сприяють самоздійсненню, творчій реалізації в умовах інформаційного простору.

Ключові слова: *творча особистість, розвиток творчої особистості, інформаційний простір, психологічна екологія, інформаційна безпека.*

Постановка проблеми. Збільшення обсягу інформації, поява в середині ХХ століття комп'ютерів знаменували новий щабель розвитку, що отримав назву «інформаційне суспільство», відмінною рисою якого є зростання числа людей, зайнятих інформаційними технологіями, наростаюча інформатизація суспільства з використанням ЗМІ, телебачення, мережі Інтернет. Величезний потік інформації створює небезпеку дезорієнтації, аддикції, залежності від чужої думки, виникнення стресу, неврозів і т.п. Особливо небезпечний безперервний і неконтрольований потік інформації для ще не сформованої дитячої свідомості. У ранньому віці, коли дитина починає активно пізнавати світ, оволодівати руховими навичками, предметною діяльністю, вона прагне наповнити своє життя знаннями та враженнями про навколишнє. Але дорослі часто не зацікавлені в пізнавальній само-

стійності, експериментуванні дитини, трактуючи їх як прояв зухвалості малюка, його некерованості, та прикриваються наслідками фізичної небезпеки. Пізнавальну зосередженість вони частіше всього замінюють на суєтність або ж на «зручні» для них та «безпечні» для дитини заняття – ТБ, ПК тощо. Але віртуальний світ для неї – світ задзеркалля, де все втрачає свої реальні координати і форми. Дитина, у якій ще не розвинена цілісність сприйняття картини світу, ціннісні орієнтири, моральні ідеали, потрапляючи у вир, хаос інформації, втрачає межу між реальністю і віртуальністю. Її психіка, не готова до натиску інформації, набуває «потворної форми». Дорослі, спостерігаючи в дитини ознаки агресивності, тривожності, підвищеної сексуальності, звертаються до фахівців і знімають із себе будь-яку відповідальність. Відповідальність за те, що не знайшли час для дитини,

замінили особисте спілкування спілкуванням із комп'ютером, не допомогли розібратися в тому, що таке добре, а що таке погано. Діти самотньо йдуть у віртуальний світ, так і не зорієнтувавшись, що таке реальне життя, реальні цінності. Життя у віртуальному просторі поступово виробляє певні поведінкові установки, які вступають у конфлікт із реальним життям: безкарність і безвідповідальність (між користувачем і героєм на моніторі); всюдоступність інформації (подивитися все, що завгодно); відсутність авторитетів у морі інформації; відмова від етикету; високий рівень довіри до незнайомих людей; використання сленгу, відсутність культури спілкування; заохочення безграмотності, убогості мови; виснаження потреби живого пізнання, самопізнання; примітивізація свідомості через повторення однотипних дій у комп'ютерних іграх; дезадаптованість у суспільстві однолітків; емоційна депривація; агресивність, втрата почуття співпереживання; відсутність оптимістичної картини світу, радісного світовідчуття і віри в майбутнє, нерозбірливість до інформації, відсутність критичного мислення.

Аналіз досліджень і публікацій науковців. Віртуальний простір, глобальне медіасередовище, що включає численні засоби передачі інформації, породили важливі соціальні проблеми, пов'язані з впливом на людство подібного феномена. Цю проблему досліджували: Д. Белл, М. Маклюен, П. Бергер, Т. Лукман, М. Кастельс, Д. Рошкофф, Е. Тоффлер, Р. Харіс, а також: В.В. Зеленін, Н.Б. Кирилова, І.С. Мелюхин, Л.А. Найдонова та ін. Учені аналізували соціальні, психологічні наслідки збільшення обсягів інформації, проблему виникнення небезпечних медіавірусів, які деформують сприйняття реальності тощо.

Постановка завдання. Метою нашого дослідження є аналіз проблеми негативного інформаційного впливу на психіку протягом онтогенезу та пошук засобів психологічної екології розвитку творчої особистості.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сьогодні екран для дитини є не тільки інформатором і джерелом побудови картини світу, скільки її конструктором, що агресивно програмує її спосіб життя, систему цінностей. Діти віддаляються від літературної та національно-культурної спадщини, бо вся естетика екрану в основному побудована на чужорідному змісті. Підрастаюче покоління втрачає вітчизняні традиції, в нього виховується презирство до національних цінностей. Відбувається перебудова свідомості та навіть совісті дитини, оскільки більшість ігор пробуджують і насаджують у дитя-

чій душі негативні якості: гнів, заздрість, жадібність, агресію, всюдозволеність, нездоровий азарт і брехню.

Психічне напруження, що виникає в процесі ігор, викликає в дитини стресовий стан, електромагнітні випромінювання шкідливо впливають на її організм, погрожуючи мозковими порушеннями, ендокринними розладами, зниженням імунітету і т.п. Стикаючись із новим об'єктом пізнання, дитина, не володіючи достатньою базою сенсорних еталонів та навичками перцептивних дій, або ігнорує його зовсім, або ж, навпаки, приділяє йому надмірну увагу, якщо це уміло представлений («знавцями» психофізіології) стимул. Поступово протягом життя сенсорна база заповнюється псевдоеталонами, якими людина й керується на рівні рефлексів, при цьому озираючись на інших (раптом я не правильно зрозумів, сприйняв не так, як усі, і т.п.).

Сьогодні існує реальна інформаційно-психологічна загроза в умовах постійного зростання загального обсягу інформації, на всіх етапах онтогенезу, збільшується небезпека інформаційного перевантаження психіки, що може провокувати її заторможення, певне блокування. Це можна порівняти з явищем надмірного збільшення кисню в середовищі, яке призводить до негативної дії на живі організми. Кисень, необхідний для життя, в той же час за умов його надлишку в середовищі є отрутою для різних представників тваринного й рослинного світу.

Метафоричним прикладом шкоди надміру навіть найкориснішого може бути й зміст відомої дитячої казки «Горщик каші», коли горщик наварив каші стільки, що важко було пройти вулицями міста. Подібне відбувається з величезною кількістю доступної інформації. Неможливість повністю її «переварити», систематизувати, вибрати породжує небажання, а потім і невміння концентруватися на одному, але об'ємному джерелі. Інформаційне перевантаження призводить до виникнення проблем із пам'яттю й до загального погіршення працездатності мозку. Безліч цілей та завдань, що стоять перед сучасною людиною і вимагають одночасного виконання, забирають багато енергії на процес перемикання між ними, а не на їх виконання. З боку це виглядає як отупіння, поверховість, відстороненість, якщо до свідомості не доходить інформація ззовні. Коли людина відчуває в собі подібні симптоми і не розуміє їхніх причини, вона не намагається скоротити кількість завдань, а, навпаки, намагається прискорити процес перемикання між ними – зрештою це призводить до перевтоми.

Також часто інформація надходить не у відповідь на запит, а сама знаходить свого одержувача, при

цьому споживач виявляється неготовим до її сприйняття, й інформація не лише виявляється несприйнятою, але й вносить істотний хаос в уявлення людини про світ. Саме хаос, відсутність структури і викликає інформаційну перевтому.

На думку вчених, справлятися з інформаційної перевантаженістю сьогодні стає все важче. Інформаційна картина все більше нагадує Twitter, коли мільйони фактів, думок, ідей та оцінок протистоять одна одній, а число охочих розповісти, продемонструвати або подискутувати росте з кожним днем. Знайти істину в цих потоках інформації все важче. Сьогодні дане явище називають твіттеризацією культури, яка революційним чином змінила життя мільйонів людей [2].

У потоці часто суперечливих даних людина починає губити деталі, втрачає час, намагаючись зосередитися на малозначущих фактах, і в результаті забуває про мету пошуків, оскільки обсяг робочої пам'яті мозку обмежений. Коли мозок намагається вжити більше, ніж здатний, це призводить до згубних когнітивних наслідків. У результаті людина взагалі може відмовитися від прийняття рішення.

Вчені відмічають симптоми інформаційної перевтоми: відсутність ясності в голові, хаотична розумова діяльність; погіршення пам'яті; настирлива музика або ж уривки фраз, які звучать у голові; постійне бажання що-небудь сказати (щоб позбутися зайвої інформації); міркування вголос, бурмотіння уві сні або перед сном; нудота, напруженість щелеп, а також задньої частини шиї тощо.

Причинами інформаційної перевтоми може бути інтернет-залежність, непомірний перегляд передач телевізора тощо. Людина, що працює в Інтернеті, не відпочиває, а ще більше інформаційно завантажує себе, бо отримує набагато більше інформації, ніж отримувала її раніше.

Щоб знизити інформаційне перевантаження, варто: використовувати лише необхідну інформацію; дотримуватись балансу праці та відпочинку; виконувати завдання почергово; не братися за кілька справ одночасно. Варто скласти план робочого дня, визначаючи головні та другорядні завдання, Корисно сісти на інформаційну дієту і провести тиждень або хоча б день без телевізора або Інтернету. Відмовитися від використання комп'ютерів і гаджетів після 22.00. Пройти тест, щоб зрозуміти рівень своєї залежності від мережі та гаджетів [3]. Ми повинні ізолювати себе від потоку інформаційного сміття, гігабайтів інформації, виховувати хороший смак до літератури, живопису, музики через твори, що пройшли випробування часом, уникати дешевої підробки.

З метою реабілітації стану інформаційного перевантаження, розвитку сприймання, почуття прекрасного, навичок спостережливості, перцептивної діяльності нами розроблено шерег вправ, які можна трансформувати для різновікової аудиторії в сімейному та освітньому просторі [1].

Відкрий красу (милування)

Метою завдання є формування вміння уважно вдивлятися в навколишнє, зосереджувати свій погляд на звичайних та незвичних, малопомітних явищах, об'єктах природи, доквілля. Серед об'єктів милування чільне місце займають символічні об'єкти – калина, береза, барвінок, чорнобривці тощо. Це наближає суб'єкта до розуміння естетичної своєрідності українських символів, загострює сприймання та пробуджує мислення.

Дослідник

Обирається будь-який предмет, і починається його вивчення. Кожен повинен почергово виділяти в ньому якусь властивість, ознаку, особливість у порівнянні з іншими предметами. Наприклад, потрібно назвати цей предмет і сказати, навіщо він потрібен; які його основні ознаки: колір, форма, розмір; який він на дотик, на запах, на смак; із чого зроблений; на що схожий, чим відрізняється; що станеться, якщо його кинути у воду, з п'ятого поверху, вдарити по ньому тощо.

Для чого?

Кожен об'єкт має своє призначення, свою функцію. Демонструючи різноманітні предмети, ведучий просить відповісти на запитання: «Для чого служить?», «Чим може бути?», «Що з ним можна робити?» і т.ін.

Таблиця сприймання

Підберіть картинки (предмети) та фотографії, що відповідають за змістом різним частинам тіла та видам сприймання. Наприклад, електрична лампочка, сонце, ліхтар – око; радіо, баян – вухо; квітка, одеколон – ніс; яблуко, морозиво – язик; печатка, олівець – рука і т. ін. Різні відчуття діють у сукупності й представляють нам інформацію про об'єкти, оточуючий світ.

Що чути?

Дана вправа вчить зосереджуватись, сприймати звуки, аналізувати їх, а також сприяє розвитку спостережливості, довільності, вмінню шукати аналогії за допомогою слухового аналізатора. Пропонується прислухатись до звуків у навколишньому середовищі. Підводиться до усвідомлення того, що краса оточуючого світу є джерелом музики, а все, в тому числі звуки, містять у собі певні елементи конструювання.

Прослуховуючи класичні музичні твори, можна також пропонувати знаходити аналогії природних звуків.

Аромати природи

Завдання розвиває чутливість нюхового аналізатора, вміння створювати асоціації за запахом. Під час прогулянки треба замертти, заплющити очі та відчути пахощі природи. Наприклад, чим пахнуть осінь або весна, ліс чи річка, вітер і дощ.

Що в мішку (піску)?

Гра розвиває здатність створювати образ предмета за його словесним описом, а також уміння виділяти істотні ознаки предмета за його тактильним сприйманням.

Ведучий описує один із предметів, що лежить у торбинці (або закопаний у піску), а потім пропонує знайти його на дотик. Коли описаний предмет знайдено, слід обговорити, чи справді названі ознаки є істотними і які важливі деталі не були названі.

Реклама

Обирають будь-який предмет і намагаються назвати всі його позитивні якості та функції, що допоможуть привернути до нього увагу.

Що ми задумали?

Ведучий обирає предмет, який усі інші учасники будуть відгадувати. Вони задають запитання типу: «Де можна використовувати?», «Тоне чи ні?», «Більший від людини чи ні?», «Зі скількох деталей складається?» і т. ін.

Виставка

В уявній ситуації (виставка-показ) за вибором представляється об'єкт (побутовий прилад, машина тощо), з описом усіх характерних якостей, функцій, будови та іншого.

Чарівник

Творче завдання передбачає створення уявної ситуації: Чарівник-лісовик усе довкола зачаклував. Пропонується розглянути предмети, об'єкти й здогадатись, чим вони були раніше, поки не потрапили до рук чарівника.

Розвивай спостережливість

Використовуючи проблемні запитання та елементи змагання, просять подивитись довкола і знайти об'єкти, які мають одну або декілька спільних ознак, наприклад, легкі або круглі, м'які, дрібні і т. ін. Можна знаходити об'єкти такі самі, як сонце, небо, гора, вогонь, їжак; ті, що можуть літати, показувати інформацію, писати на папері, рушити споруди і т. ін.

Світ речей

Розглядаються різновиди речей, об'єднаних однією назвою (папір, тканина, пластмасові предмети тощо). При цьому відмічаються найбільш явні

відмінності їхніх видів (колір, структура поверхні тощо). Експериментуючи, досліджують характеристики: зминають (визначають відмінності під час зминання), розрізають (порівнюючи зусилля), рвуть на частини, опускають у воду, малюють на них і т. ін. Пропонується встановити залежність використання матеріалу від його властивостей і якостей.

На що схоже?

Експериментатор пропонує пильно придивитись до знайомих об'єктів, явищ природи і знайти в них щось нове, порівняти їх із раніше відомими за різними ознаками – знайти аналоги. Спрямовувати спостереження, мисленеву стратегію рекомендують, орієнтуючись на певну характеристику заданого об'єкта, потім просять сказати, на що він схожий, тобто пропонують знайти аналоги за визначеними ознаками. При цьому використовують схему-алгоритм:

1. Певне абстрагування предмета (явища) від природної функції, обстеження, виділення типових властивостей, функцій.

2. Встановлення асоціативних зв'язків за формою, кольором, розміром, фактурою, функцією з добре відомими побутовими предметами або природними об'єктами.

3. Розпізнавання, передбачення певної збіжності окремих природних елементів, об'єднання їх за неосновними, побічними асоціативно-образними зв'язками, тобто знаходження аналогій [1].

Закінчи порівняння-метафору

Навчання створювати власні метафори на основі даних порівнянь передбачає закінчення порівняння, які пропонує ведучий: «Небо синє, наче ... (море, вода, ...)»; «Грім гримить, наче ... (іде віз чи трактор, б'є барабан, хтось стукає, ...)»; «Повітря тепле, наче ... (ковдра, чай, ...)»; «Сніг пухкий, наче ... (вата, ...)» і т. ін. Згодом просять просити пояснити порівняння.

Тасмниця

Завдання-гра передбачає розвиток дій аналогізування та включає такі дії: учасники, порадившись між собою, обирають будь-який предмет із довкілля; розглядають його; обговорюють істотні ознаки, елементи; знаходять аналогії з іншими предметами. Потім повідомляють по черзі прикмети й аналогії, не називаючи самого предмета, ведучому, що має відгадати, про який об'єкт йдеться.

Пантоміма (вправи з пластики рухів)

Ігри на перевтілення в уявні об'єкти сприяють розвитку уміння спостерігати за об'єктами, помічати їх характерні особливості, наслідувати їх,

розуміти мову жестів, тобто розвивають емпатію. Ведучий пропонує пригадати те, що вони бачили раніше, і показати, як: горобець п'є з калюжі воду або як він чистить пір'ячко; повільно падає листя з дерева; літають різні птахи, метелики; росте квітка; котик радіє сонечку тощо.

Вправи «хатха-йога»: «дерево», «метелик», «рибка», «крокодил», «лев» і т.п.

Пальчикові ігри: «сонячні промені», «човник», «жук», «стіл», «замок», «кіжачок», «окуляри» й т.ін.

Покажи функцію предмета

На столі розкладають або показують різноманітні предмети. Потрібно жестами і мімікою зобразити функцію предмета. Наприклад, розчісувати коси уявним гребінцем, чистити зуби, копати лопатою тощо.

Перетворення

Учасник стає на місце названого ведучим об'єкта й за допомогою запитань передає його думки, почуття. Так, наприклад, комп'ютер (учасник) відповідає на запитання інших учасників:

- Ти хто?
- Який ти?
- Із чого складаєшся?
- Яку користь приносиш?

Домашнє завдання

Учасників просять уважно спостерігати за природою, оточуючими об'єктами, явищами та фіксувати ті, що здаються найбільш цікавими, незвичними. Отримані враження колективно обговорюються.

Наряду з розширенням знань про об'єкти дійсності, розвитком навичок їх обстеження, адекватного сприймання важливо формувати здатність сприймати художні образи, розширювати художньо-теоретичні знання в галузі мистецтва, музики, організувати художньо-творчу діяльність.

Висновки. Сучасний світ характеризується глобальною інформатизацією. У ході аналізу проблеми негативного інформаційного впливу на психіку протягом онтогенезу та пошуку засобів психологічної екології розвитку її творчої особистості нами з'ясовано ряд чинників та підібрано шерег завдань, що мають на меті оволодіння посильними засобами подолання психологічної інерції мислення, реабілітації творчого сприймання. Комплексні заходи забезпечать не лише покращення психічного стану, а й формування творчих процесів, повноцінний розвиток особистості. За умов урахування вищезгаданих факторів, рекомендацій можна забезпечити інформаційну безпеку особистості, її творчу реалізацію та психологічну екологію самоздійснення.

Список літератури:

1. Біла І.М. Реабілітація творчого сприймання. *Актуальні проблеми психології* : Зб. наук. праць Інституту психології ім. Г.С. Костюка НАПН України. Київ : Видавництво «Фенікс», 2014. Т. XII. *Психологія творчості*. Вип. 19. С. 38–47.
2. Причины информационной перегрузки и методы борьбы с ней. URL : <http://constructorus.ru/zdorovie/informacionnaya-peregruzka.html>.
3. Net addiction. URL : <http://netaddiction.com/>.

Bila I.N. PSYCHOLOGICAL ECOLOGY OF CREATIVE PERSONALITY DEVELOPMENT IN INFORMATION SPACE

The article deals with contemporary negative tendencies of informational influence on the psyche, since childhood. Negative behavioral attitudes in ontogeny are analyzed, symptoms of information fatigue (brain disorders, endocrine disorders, lack of concentration, chaotic mental activity, memory impairment, nausea, tension, stress state, aggressiveness, decrease of immunity etc.) are listed.

The importance of ensuring the security of the information development space for becoming a creative personality is emphasized. Means of prevention and rehabilitation are offered, which contribute to the correction of the state of information overload, namely: to use only the necessary information, to keep balance of work and rest, to execute tasks in turn, not to take up several affairs at the same time, to draw up a plan of working day, determining the main and minor tasks.

A series of exercises of perception development, observational skills, perceptual activity, psychological ecology of creative personality development are developed. The tasks are aimed at mastering the powerful means of overcoming the psychological inertia of thinking, the development of cognitive focus, creative perception. It is possible to transform tasks for a diverse audience, use in family and educational space. It is proved that complex measures provide not only improvement of mental state, but also formation of creative processes, full development of personality in ontogeny. It is emphasized that adherence to all the above-mentioned recommendations provide information security of the individual, his psychological ecology and promote self-realization, creative realization in the conditions of information space.

Key words: *creative personality, development of creative personality, information space, psychological ecology, information security.*