

<https://doi.org/10.31891/PT-2024-4-2>

УДК 159.9-053.6:316.472.4

**Наталія СУРГУНД**

кандидат психологічних наук, доцент,  
Хмельницький національний університет  
<https://orcid.org/0000-0001-6724-4235>

e-mail: [surhundu@khmnu.edu.ua](mailto:surhundu@khmnu.edu.ua)

**Анна КОЗАК**

здобувачка вищої освіти,  
Хмельницький національний університет  
e-mail: [anna\\_kozak1981@ukr.net](mailto:anna_kozak1981@ukr.net)

## **ВПЛИВ СУЧАСНОГО ІНФОРМАЦІЙНОГО СЕРЕДОВИЩА ТА ІНТЕРНЕТУ НА ФОРМУВАННЯ ВЛАСНОГО «Я» ПІДЛІТКІВ**

*Стаття присвячена темі впливу інформаційного середовища та Інтернету на формування самооцінки та ідентичності підлітків. У ній розглядаються процеси створення так званого інтернет – образу «Я», що формується під впливом соціальних мереж, онлайн-ігор та інших інтернет-ресурсів. У статті аналізується, як характеристики реального «Я» особистості переплітаються з віртуальними образами, які підлітки створюють для себе в мережі, і як це впливає на їхню поведінку в реальному житті. За результатами проведеного дослідження проаналізовано самоописи підлітків. З'ясовано, що значна частина сучасних підлітків описує себе через персонажів комп'ютерних ігор, субкультур та інші ролі, пов'язані з віртуальними реальностями.*

**Ключові слова:** інформаційне середовище, підлітки, віртуальна ідентичність, соціальні мережі, самооцінка.

**Natalia SURGUND, Anna KOZAK**

Khmelnyskiy National University

## **THE INFLUENCE OF THE CURRENT INFORMATION ENVIRONMENT AND THE INTERNET ON THE CREATION OF TEENAGERS' SELF-IDENTITY**

*The article is devoted to the influence of the information environment and the Internet on the creation of self-esteem and identity of teenagers. It examines the processes of creating the so-called «virtual self» which is formed under the influence of social networks, online games, and other Internet resources. The author analyses how the characteristics of the real self are intertwined with the virtual images that teenagers create for themselves online, and how this affects their behavior in real life. The article notes that virtual images often differ from real ones, giving adolescents the opportunity to display traits or play roles that they do not exhibit in everyday life.*

*According to the results of an empirical study, which analyzed teenagers' self-descriptions, a significant amount of teenagers describe themselves through computer games' characters, subcultures, and other roles associated with virtual realities. This indicates a significant impact of the information environment and the Internet on their self-identification processes. Moreover, the disparity between the real self and the virtual self can lead to conflicts in self-perception, as teenagers struggle to reconcile the different aspects of their identities. The*

curated personas they present online often emphasize traits like confidence, popularity, or attractiveness, which may not align with their experiences in the physical world. Phenomenon of "social comparison" plays a critical role in this dynamic. Teenagers often judge their skills and worth by the 'ideal' lives of their peers that they see on social media platforms. This process can lead to low self-esteem as they compare their real lives to the filtered highlights of other people's lives. The need for validation through likes and comments can create dependencies on external approval, further affecting their self-esteem. It is important to recognize the potential risks associated with over-immersion and exposure of teenagers to the virtual world of the Internet. While the Internet can be a valuable tool for self-expression and exploration, it can also contribute to isolation and disconnection from real relationships.

**Keywords:** information environment, teenagers, virtual identity, social networks, self-esteem.

### **Постановка проблеми у загальному вигляді**

**та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями**

У сучасному світі інформаційні технології розвиваються з шаленою швидкістю і мають особливий вплив на підлітків. Із глобальним поширенням мережі Інтернет і зростанням популярності соціальних мереж межі віртуального та фізичного світу стерлися. Віртуальні комунікації починають замінювати живе спілкування. Користувачам уже немає потреби відвідувати громадські розважальні місця або приходити один до одного в гості. Усе це можна без суттєвих витрат енергії здійснити у віртуальному просторі. Сьогодні молода людина, потрапляючи в певний віртуальний простір, спільноту, отримує власний статус, якого вона має дотримуватися, дотримуючись норм і правил, що існують у цій спільноті. Це пояснює, чому «молоді люди у віці до 20 років стали основним континентом соціальних мереж, реалізуючи латентну функцію мереж – створення свого світу, зі своїм набором спільнот і контактів, з побудовою своєрідного комунікативного майданчика, що існує за законами творця сторінки» [6, с. 32]. Дослідники Г. Тульчинський та А. Лисенкова звертають нашу увагу, що кожен користувач виражає себе через вектор поведінки, маючи можливість змінювати поведінку, блокувати відвідувачів або дозволяти вхід іншим відвідувачам, при цьому постійно утримуючи себе в полі уваги інших користувачів. «Мережі дозволяють створювати відчуття уявної повноти життя» [6, с. 33-35]. Фотографуватися почали не заради того, щоб зберегти приємну мить у житті, а щоб викласти ці світлини в соціальну мережу та побачити під ними кілька позитивних коментарів та отримати порцію задоволення. Втрачено контроль молоді над своїм справжнім життям і перебільшено віртуальні цінності. Людина у віртуальному просторі сприймається як такий собі «проект», метою якого є створення ідеального суб'єктивного образу у віртуальному просторі. Однак проблема полягає в тому, що в реальному житті творець свого «ідеального я» прагне підтримувати свій імідж,

переносячи свій ціннісний репертуар на повсякденне життя. Науковець Н. Токарева відмічає, що щоденне життя підлітків можна розглядати з різних точок зору. З одного боку, це умови, які створюють дорослі (нормативний простір дорослішання), а з іншого – це простір, який підлітки формують самостійно (реальний простір дорослішання). Молоді люди в підлітковому віці схильні віддалятися від дорослих і демонструвати все більше прихованості у своїй поведінці [5]. Багато традиційних методів, таких як анкети, бесіди чи саморефлексія, обмежені тим, що підлітки можуть цензурувати свої відповіді або не мати достатнього «мовного запасу» для опису своїх внутрішніх переживань. Спостереження, яке широко використовується в психології, не дає змоги розкрити приховані аспекти підліткового світу, а результати часто важко інтерпретувати через суб'єктивність погляду дорослого. Водночас, проєктивні методики лише частково висвітлюють внутрішні переживання індивіда, але не відображають його повсякденне життя. Ця ситуація ускладнюється віртуальною реальністю, яка стала невід'ємною частиною повсякденності сучасних підлітків. Сцени, коли молодь постійно взаємодіє з гаджетами – у метро, школі чи вдома, викликають занепокоєння як у вчителів, так і у батьків щодо інтернет-залежності. Тому дослідження впливу інформаційного середовища на формування підлітками уявлення про себе та свого образу «Я» є дуже актуальним, адже це допоможе знайти шляхи оптимізації «Я-концепції» сучасного підлітка.

### **Аналіз досліджень та публікацій**

Дослідження проблематики ступеня впливу віртуальної реальності в підлітковому віці на фізичну реальність представлені в працях таких науковців, як О. Немеш [3], Н. Малєєва [2], Н. Бостром [7], S. Turkle [12; 13], X. Енрікез [8] та інших.

### **Формулювання цілей статті**

**Метою статті** є теоретичний огляд впливу сучасного інформаційного середовища та Інтернету на формування самооцінки та ідентичності підлітків. Для досягнення поставленої мети ми провели аналіз наукових досліджень і публікацій, що стосуються процесів формування віртуальної ідентичності підлітків через соціальні мережі, онлайн-ігри та інші цифрові ресурси, а також їхнього впливу на самоусвідомлення та поведінку у реальному житті.

### **Виклад основного матеріалу**

Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій та розповсюдження Інтернету кардинально змінило життєвий простір сучасної людини, впливаючи на її уявлення про себе, оточуючих і навколишній світ. Особливо це впливає на підлітків, які перебувають у процесі формування власної ідентичності, часто під впливом віртуальних просторів та соціальних медіа. З'являються нові «особистісні феномени», що виникають під час знаходження людини в інформаційно-комунікаційній середовищі. Вони показують можливості не лише створення віртуального світу, але й формування власної особистості [9, с. 261-278].

У сучасній психології виникають терміни, які описують формування особливого виду віртуального «Я» у користувачів Інтернету: «віртуальна особистість», «мережева, або віртуальна, ідентичність», «Я-віртуальне» тощо. Віртуальне «Я», з одного боку, будується на основі характеристик «Я-реального», а з іншого – стає окремим утворенням самосвідомості, яке відображає належність до певних онлайн-спільнот і субкультур [4, с. 248-264]. У ньому можуть проявитися особисті риси та поведінкові моделі, яких у людини немає в реальному житті, а також вигадані соціальні або демографічні характеристики. Водночас сама комунікаційне середовище Інтернету та характер віртуального спілкування швидко змінюються, що безпосередньо впливає на принципи створення віртуального «Я». Кілька десятиліть тому Інтернет був простором для експериментів із ідентичністю та самопрезентацією. Анонімність у поєднанні з різноманітними мультимедійними засобами сприяла появі «карнавальної» культури віртуального світу, де одна й та сама людина могла створювати багато різних «мережевих особистостей», які суттєво відрізнялися від реальної особи [12]. Однак сьогодні соціальні мережі сприяють розкриттю анонімності та персоналізації спілкування. На сторінках у соцмережах зазвичай розміщується реальна інформація про людину, а електронні адреси часто містять її справжні ім'я та прізвище. Щобільше, у мережу переміщується комунікація між людьми та групами, які знайомі у реальному житті (однокурсники, колеги, друзі тощо). «Матеріалом» для створення мережевої ідентичності стає реальне життя, події офлайн-світу транслюються в мережі, викликають реакції та стають об'єктом інтересу як до реальної, так і до віртуальної особистості. Перебуваючи в мережі Інтернет, підліток активно взаємодіє з медіасередовищем, ігровими світами, різноманітними віртуальними реальностями, насиченими знаками та символами, які часто не відповідають дитячому досвіду і сприймаються некритично, на

рівні зовнішнього наслідування «атрибутів дорослості» або моди. Основним засобом спілкування стають соціальні мережі. Сучасний підліток легко навчається роботи з новими інформаційними технологіями та пристроями, освоює так звані «гібридні» простори, які об'єднують і поєднують мобільний зв'язок, Інтернет і реальний світ, нерідко не усвідомлюючи, що перебуває водночас у мережі та в предметно-соціальному оточенні [1]. Діти та підлітки швидше, ніж дорослі, освоюють інформаційне середовище, легше адаптуються до нього. Водночас вплив інформаційного середовища на особистісний розвиток і формування самооцінки підлітків є неоднозначним. Американські вчені дослідили що, сучасні діти та підлітки «вступили в епоху масового Інтернету» [11]. Незалежно від регіону проживання, Інтернетом користується 95% підлітків, і близько 55% з них постійно перебувають онлайн. При цьому спілкування в мережі для більшості з них є пріоритетним щодо відносно реальної взаємодії. У зв'язку з цим, час, проведений підлітком у мережі, на сьогоднішній момент уже не є критерієм для виявлення надмірної захопленості інтернет-комунікацією. Діти стають незалежними від дорослих у пошуку та переробленні інформації, виявляють самостійність, пізнавальну та особистісну активність у віртуальній мережі. Сучасний Інтернет вбирає в себе безліч інформаційних каналів, інтегрованих у єдине медіасередовище. У зв'язку з цим, інші засоби масової інформації – телебачення, радіо, друковані ЗМІ – не відіграють провідної ролі у формуванні особистості та соціалізації підлітка. За допомогою мережевої взаємодії відбувається не тільки освоєння підлітками соціального досвіду, а й взаємозбагачення «дорослої» і «підліткової» субкультур. Підлітки стають активними суб'єктами віртуальної реальності, Інтернет стає одним із головних джерел і просторів їхньої соціалізації та впливає на формування самооцінки [3]. У проведеному нами дослідженні, присвяченому аналізу впливу інтернет-середовища на зміст «образу Я» підлітків, брали участь 43 учні 9-х класів ліцею №11 м. Хмельницького, з них 28 дівчат і 15 юнаків. Для отримання емпіричних даних використовували тест «Хто Я» Т. Куна, Т. Мак-Партленда. З метою опрацювання результатів дослідження використовувався метод контент-аналізу. Аналіз категорій самоописів особистості респондентів (відповіді на запитання «Хто Я?») дав змогу виявити, що в переважній більшості підлітків (76%) присутні характеристики, що відображають вплив інформаційного та медіасередовища Інтернету: персонажі комп'ютерних ігор, популярних серіалів чи фільмів тощо. Тільки у 24% підлітків у відповідях не

зустрічалися категорії, пов'язані з їхнім перебуванням в інформаційно-медійному просторі (рис. 1).

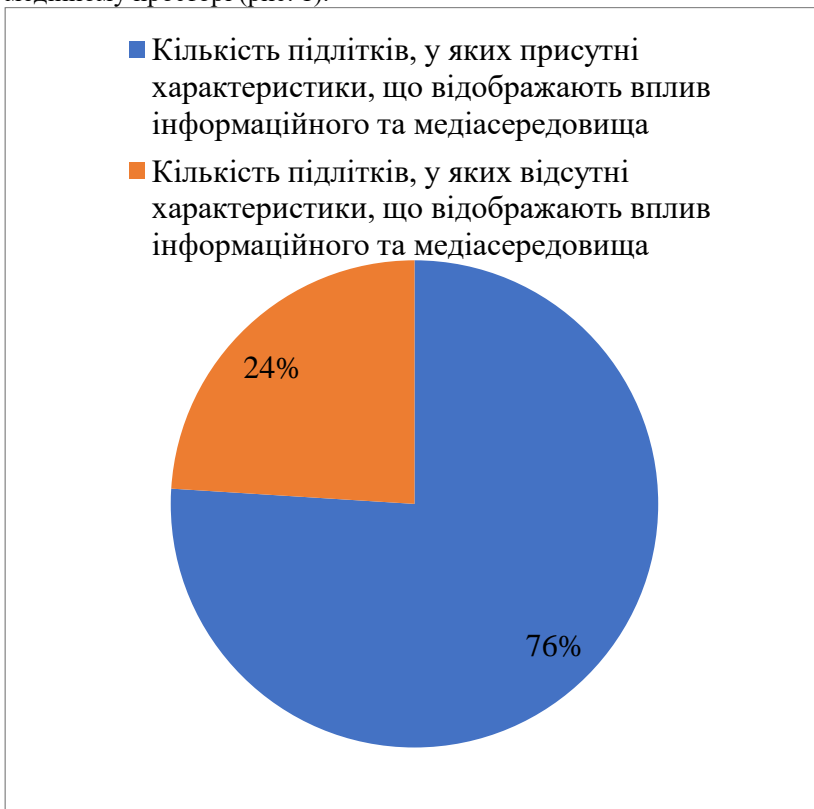


Рис. 1. Розподіл підлітків за категоріями самоописів (тест «Хто Я» Т. Куна, Т. Мак-Паргленда)

Процентне співвідношення кількості характеристик - компонентів «образу Я», пов'язаних і не пов'язаних з інтернет-середовищем, зазначених у відповідях, також підтверджує зазначену тенденцію. Серед усіх характеристик власної особистості, названих підлітками, 87% відображають їхню взаємодію у віртуальній реальності (рис. 2).

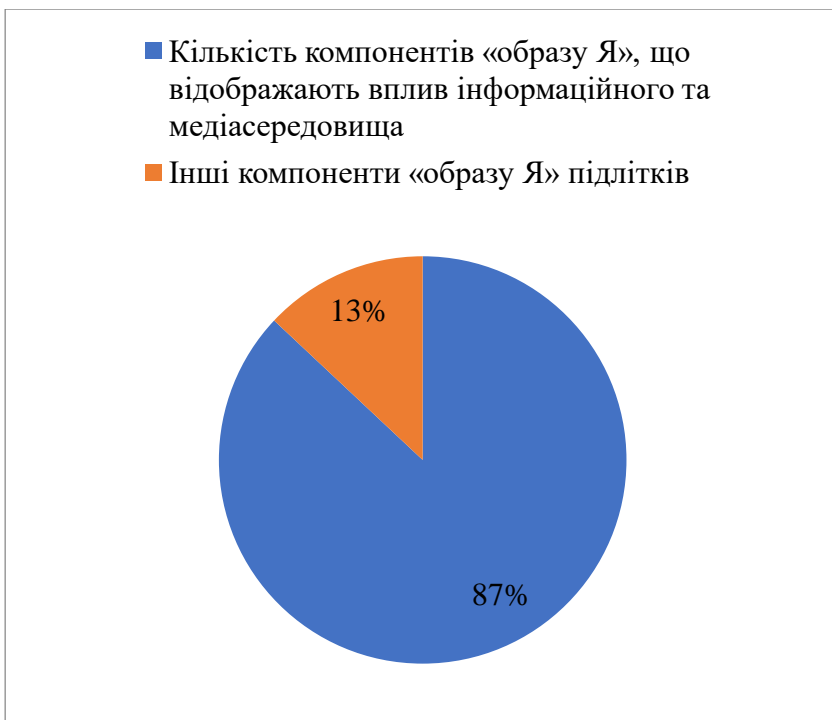


Рис. 2. Розподіл компонентів «образу Я» підлітків (тест «Хто Я» Т. Куна, Т. Мак-Паргленда)

Для визначення смислової близькості образів актуального і віртуального «Я» (Я в Інтернеті) було підраховано відсоток збігів відповідей підлітків в тесті. Виявлено, що фактично одна сьома частина всіх самоописів є спільною для уявлень про себе в соціальній і віртуальній реальності. Тобто образи актуального та віртуального Я підлітків справляють взаємний вплив один на одного, мають «область перетину», інваріант, у яку потрапляють якісь стійкі характеристики самосвідомості, що виявляються в реальному життєвому середовищі та в Інтернет-комунікації. Цікаво, що стать підлітків не справляє істотного впливу на характеристики актуального «образу Я», пов'язані з впливом інформаційного середовища: значущих відмінностей у змісті та вираженості категорій хлопчиків і дівчаток виявлено не було. Наведені дані переконливо показують, що образ актуального Я підлітків значною мірою опосередкований їхньою взаємодією з інформаційним та

медіасередовищем. Розгляньмо докладніше зміст категорій самоописів, що відображають вплив цього середовища (табл. 1).

Таблиця 1

**Характеристики «образу Я» в Інтернеті (за винятком характеристик, що збігаються з образом «Я-реальне»)**

Контент категорії	Приклади відповідей	Вираженість категорій, %
Персонажі комп'ютерних ігор	Ветеран World of Tanks, снайпер, спаункілер, штурмовик, убивця, герой, рятувальник, саппорт, нюкер, дизейблер, друїд, ветеран Battlefield	27,6
Ролі в інтернет-комунікації	Троль, админ, читер, драфтер, гравець	16,3
Символи спілкування у віртуальному середовищі	Смайл, емотикон, юзернейм, ноунейм	12,6
Представники субкультур	Фурі, ліфтер, хіпстер	9,2
Девіантні прояви	Некрофіл, некромант, убивця, маніяк	8,5
Персонажі мультфільмів і кіноперсонажі	Спанч Боб, Наруто, Моргі, Бамблбі, трансформери, герої South Park	7,7
Характеристики пізнавальних інтересів	Той, хто шукає інформацію, цікавиться знанням	6,2
Характеристики статусу в віртуальному середовищі	Володар лайків, король інтернету, невідомий користувач	5,9
Рефлексивні самоописи	Веселий, добрий, вільний	3,9
Учасники кіберспортивних ігор	Кіберспортсмен	2,1

Цікаво, що образ себе в Інтернеті в підлітків відображає риси, які не тільки проявляються у віртуальній комунікації, а й традиційно притаманні актуальному Я, хоча вони й не мають значної вираженості (табл. 1).

Різні категорії контенту та їх частка представлена в таблиці 1. Найбільше уваги приділяється персонажам комп'ютерних ігор (27,6%). Це пояснюється тим, що ігри стали не лише розвагою, а й формою соціальної взаємодії, де гравці ототожнюють себе з такими персонажами, як «снайпер» або «штурмовик». Ролі в інтернет-комунікації (16,3%) також значущі: тролі, адміни, читери – це невід'ємна частина цифрового середовища, де кожен користувач має свою роль.



Символи спілкування, такі як смайли й емодзі, займають 12,6% контенту. Вони спрощують вираження емоцій і стають частиною нашого щоденного спілкування онлайн. Представники субкультур (9,2%), наприклад, «фурі» або «хіпстери», теж активно розвиваються у віртуальному просторі, що дозволяє їм взаємодіяти й залучати нових учасників.

Категорія девіантних проявів (8,5%) охоплює маргінальні теми, такі як «убивці» та «маніяки». Це показує інтерес до темного контенту, який часто викликає цікавість через свою незвичайність. Персонажі мультфільмів і кіно (7,7%) вказують на тісний зв'язок інтернету з поп-культурою: такі герої, як Спанч Боб чи Наруто, часто стають частиною онлайн-контенту.

Категорії пізнавальних інтересів (6,2%) і статусів (5,9%) свідчать, що користувачі шукають нові знання й прагнуть отримати визнання у віртуальному світі. Реакція на статуси, як-от «володар лайків», мотивує до активної участі. Рефлексивні самоописи (3,9%) показують, що в інтернеті люди не лише грають ролі, але й намагаються краще зрозуміти себе.

Кіберспорт (2,1%) набирає обертів, і хоча його частка невелика, значення цієї сфери швидко зростає. Кіберспортсмени стають відомими, впливаючи на широку аудиторію й формуючи нові тенденції.

### **Висновки з даного дослідження і перспективи подальших розвідок у даному напрямі**

Загалом, отримані результати свідчать про те, що образ себе у сучасних підлітків значною мірою формується під впливом інформаційного та медійного середовища, яке об'єднане в просторі інтернет-комунікації. У структурі самосвідомості підлітків значну роль відіграє не лише «Я-реальне», але й «Я-віртуальне», яке формується в активній та тривалій мережевій комунікації. При цьому простежується тенденція до взаємопроникнення образів реального та віртуального Я: характеристики поведінки і діяльності в мережі Інтернет закріплюються в актуальному уявленні про себе, інтереси та якості особистості презентуються у мережевій взаємодії. Формується особлива інваріантна область самосвідомості, що включає в себе характеристики, які проявляються підлітками як у предметно-соціальному, так і у віртуальному середовищі. Причому деякі з цих характеристик первинно формуються саме в інтернет-комунікації. Підлітки ідентифікують себе з персонажами та особистостями популярними в інтернет-середовищі та характеризують себе через ролі у комп'ютерних іграх.

### Література

1. Дерев'яно С.П. Когнітивна психологія : навч. посібник. Чернівці, 2012. С. 182-184.
2. Малеева Н.С. Залежність від соціальних мереж як соціально-психологічний феномен. *Вісник Одеського національного університету*. Серія : Психологія. Т. 20. Вип. 3. 2015. С. 62-70.
3. Немеш О.М. Віртуальна діяльність особистості: структура та динаміка психологічного змісту : Монографія. Київ : Слово, 2017.
4. Немеш О.М. Психологія комунікативної діяльності в інтернет-просторі. *Fundamental and applied researches in practice of leading scientific schools*. Hamilton, ON : Accent Graphics Communications, 2014. Issue 5. С. 248-264.
5. Токарева Н.М., Шамне А.В., Макаренко Н.М. Сучасний підліток у системі психолого-педагогічного супроводу : монографія. Кривий Ріг, 2014. С. 104-107.
6. Тульчинський Г.Л., Лисенкова А.А. Постінформаційне суспільство, недовіра і нові ідентичності. *Питання культурології*. 2015. №10. С. 30-35.
7. Bostrom, N. (2003). Are you living in a computer simulation? Faculty of Philosophy, Oxford University Published in *Philosophical Quarterly*, Vol.53, №211, С. 243-255.
8. Enriquez, J. When our private lives be come public online ... will it make us more or less tolerant? TED Talk. Retrieved from <https://blog.ted.com/when-our-private-lives-become-public-online-will-it-make-us-more-or-less-tolerant/>
9. De Sousa e Silva A. 2006. From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. *Space and Culture*, 261-278. Retrieved from <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1206331206289022?journalCode=saca>
10. Gee J. P. 2005. Semiotic social spaces and affinity spaces: From The Age of Mythology to today's schools. In D. Barton and K. Tusting (Eds.) *Beyond communities of practice: Language power and social context*. Cambridge, UK : Cambridge University Press.
11. Pew Reseach Center / Teens and Internet, Device Access Fact Sheet// <https://www.pewresearch.org/internet/fact-sheet/teens-and-internet-device-access-fact-sheet/>
12. Turkle, S. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books, 2011 – С. 86-104.

13. Turkle, S. Life on the screen: Identity in the age of the Internet. New York: Simon and Schuster 1997. Retrieved from [https://public.wsu.edu/~hegglund/courses/548space/Virtuality\\_and\\_its\\_Discontents\\_Turkle.pdf](https://public.wsu.edu/~hegglund/courses/548space/Virtuality_and_its_Discontents_Turkle.pdf)

### References

1. Derevianko S. P. Cognitive psychology: a textbook. Chernihiv, 2012. P. 182-184.
2. Maleeva, N.S. Dependence on social networks as a social and psychological phenomenon. Bulletin of Odesa National University. Series: Psychology, Vol. 20, Issue 3, 2015. P. 62-70.
3. Nemesh O.M. Virtual activity of a personality: structure and dynamics of psychological content: Monograph / O.M. Nemesh. Kyiv: Slovo, 2017.
4. Psychology of communicative activity in the Internet space // Fundamental and applied researches in practice of leading scientific schools - Hamilton, ON : Accent Graphics Communications, 2014. Issue 5. P. 248-264.
5. Tokareva N.M., Shamne A.V., Makarenko N.M. Modern adolescent in the system of psychological and pedagogical support: monograph / N.M. Tokareva, Kryvyi Rih, 2014. P. 104-107.
6. Tulchynskiy H.L., Lysenkova A.A. Post-information society, distrust and new identities. Issues of Cultural Studies. 2015. №10. P. 30-35.
7. Bostrom, N. (2003). Are you living in a computer simulation? Faculty of Philosophy, Oxford University Published in Philosophical Quarterly, Vol.53, №211, C. 243-255.
8. Enriquez, J. When our private lives be come public online ... will it make us more or less tolerant? TED Talk. Retrieved from <https://blog.ted.com/when-our-private-lives-become-public-online-will-it-make-us-more-or-less-tolerant/>
9. De Sousa e Silva A. 2006. From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. Space and Culture, 261-278. Retrieved from <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1206331206289022?journalCode=saca>
10. Gee J. P. 2005. Semiotic social spaces and affinity spaces: From The Age of Mythology to today's schools. In D. Barton and K. Tusting (Eds.) Beyond communities of practice: Language power and social context. Cambridge, UK : Cambridge University Press.
11. Pew Reseach Center / Teens and Internet, Device Access Fact Sheet// <https://www.pewresearch.org/internet/fact-sheet/teens-and-internet-device-access-fact-sheet/>
12. Turkle, S. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books, 2011. C. 86-104.
13. Turkle, S. Life on the screen: Identity in the age of the Internet. New York: Simon and Schuster 1997. Retrieved from [https://public.wsu.edu/~hegglund/courses/548space/Virtuality\\_and\\_its\\_Discontents\\_Turkle.pdf](https://public.wsu.edu/~hegglund/courses/548space/Virtuality_and_its_Discontents_Turkle.pdf)