

ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ СЕРЕДОВИЩНИХ МАРКЕРІВ ПОВЕДІНКИ ОСОБИСТОСТІ В ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Гоцуляк Н. Є.

ВСТУП

Проблема поведінки особистості цифровому середовищі є актуальною для сучасного суспільства з низки причин. По-перше, глобальна цифровізація всіх сфер життєдіяльності сучасної людини призводить до зміни організації життєвого простору особистості – міжособистісних взаємин до навчально-професійної діяльності. По-друге, нові форми діяльності у цифровому середовищі сприяють трансформації особистості, результатом якої стають новоутворення у структурі її психіки. По-третє, різноманіття цифрових ризиків може впливати на користувачів, що мають різну специфіку поведінки в цифровому середовищі. Особливо цифровим ризикам виявляються користувачі цифрового середовища підліткового та юнацького віку.

Як правило, в сучасних дослідженнях окрема увага приділяється вивченню особистості, що вже склалася, проте становлення особистості в цифровому середовищі, а також облік її сензитивних періодів залишаються за рамками наукового аналізу¹. І, нарешті, цифрове середовище, як і будь-яке інше, має амбівалентність, що тягне за собою необхідність дослідження маркерів поведінки в її рамках для виявлення особливостей цієї поведінки з урахуванням особистісних характеристик та конструювання портрета користувача. Зазначені причини актуальності дослідження спричиняють методологічні та емпіричні питання, які в повному обсязі не розглянуті в науковій літературі, але потребують аналізу для формування концептуальної моделі.

Важливо, що цифрове середовище є середовищем, сформованим на основі техногенного простору і включає взаємодію користувачів і технічних засобів у його рамках. До цифрового середовища належать віртуальне середовище, інтернет-середовище, медіасередовище та інші. На даному етапі розвитку науки переважна більшість українських та іноземних досліджень містить інформацію про складові цифрового середовища. Як правило, йдеться про особливості віртуального

¹ Twenge J., Cooper A., Joiner T., Duffy M., Binau S. Age, period, and cohort trends in mood disorder indicators and suicide-related outcomes in a nationally representative dataset, 2005-2017. *Journal of abnormal psychology*. 2019. Vol. 128. P. 185–199. URL: <https://doi.org/10.1037/abn0000410>

середовища, що значно звужує уявлення про розвиток особистості в епоху цифровізації².

У межах вивчення механізмів поведінки особистості в цифровому просторі варто виділити низку середовищних маркерів, що впливають на формування особистісних установок щодо цифрового середовища та проявляються у поведінці різної спрямованості³.

Теоретичний аналіз наукових джерел із цієї проблематики показав, що середовищні маркери можуть бути представлені такими показниками, як дереалізація, оборотність часу, невизначеність, смисли цифрового середовища, ретроспектива, бар'єри у цифровому середовищі та стратегії їх подолання.

1. Організація емпіричного дослідження поведінки особистості в цифровому середовищі

У нашому дослідженні ми виходимо з припущення, що характер поведінки особистості в цифровому середовищі може змінюватися залежно від специфіки зазначених маркерів. Відповідно, можна очікувати взаємозв'язку між цифровим досвідом особистості та рівнем її активності у цифровому просторі.

У зв'язку з цим були визначені такі завдання емпіричного дослідження:

1. За допомогою авторського опитувальника «Цифрове занурення» виявити рівні активності респондентів у цифровому середовищі.

2. На основі самозвітів дослідити показники дереалізації, оборотності часу та невизначеності серед респондентів із різними рівнями цифрової активності.

3. Вивчити показники смислів цифрового середовища, ретроспективи, бар'єрів та стратегій їх подолання серед респондентів із різними рівнями активності.

У класичному розумінні висока активність особистості в цифровому середовищі зазвичай асоціюється з активними користувачами інтернету, які проводять значну кількість часу в соціальних мережах. Водночас існують методологічні суперечності: по-перше, уявлення про активність у соціальних мережах є недостатнім для опису цифрової активності загалом, оскільки цифрове середовище є ширшим і охоплює різноманітні види діяльності; по-друге, класифікувати сучасного

² Anderson E., Steen E., Stavropoulos V. Internet use and Problematic Internet Use: a systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth*. 2016. Vol. 22. P. 430–454. URL: <https://doi.org/10.1080/02673843.2016.1227716>

³ Naselaris T., Prenger R., Kay K., Oliver M., Gallant J. Bayesian reconstruction of natural images from human brain activity. *Neuron*. 2009. Vol. 63. P. 902–915. URL: <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2009.09.006>

інтернет-користувача лише за кількістю годин, проведених онлайн, складно, адже перенесення багатьох реальних видів діяльності у цифровий простір призвело до розмиття меж між віртуальним і реальним. Як наслідок, особистість часто не розрізняє час, проведений у різних середовищах.

Аналіз результатів фокус-груп і самозвітів користувачів дозволили сформувати розширене уявлення про поведінку особистості в цифровому середовищі та виокремити високий, середній і низький рівні цифрової активності.

2. Огляд результатів емпіричного дослідження поведінки особистості в цифровому просторі

За результатами фокус-груп, поведінка особистості в цифровому просторі охоплює:

- інструментальні навички;
- відмінності між реальним та цифровим образом;
- особливості емоційної сфери;
- установки щодо майбутнього (невизначеного);
- специфіку реакцій на стресові ситуації та зворотний зв'язок;
- мотивацію цифрової діяльності;
- ставлення до цифрового середовища загалом.

Результати емпіричного дослідження активності особистості в цифровому середовищі наведені в Таблиці 1.

Таблиця 1

Аналіз даних фокус-груп у рамках дослідження високого рівня активності у цифровому середовищі (1 позиції)

№ з/п	Показник цифрової поведінки	Кількість респондентів підліткового віку (у%)	Кількість респондентів юнацького віку (у%)
1.	Інструментальні навички	92,68%	90,23%
2.	Відмінний від реального цифрового образу	76,01%	68,57%
3.	Особливості емоційної сфери 67,17% 89,02%	67,17%	89,02%
4.	Настанови щодо майбутнього (невідомого)	75,25%	89,32%
5.	Реакція на стресові ситуації та зворотний зв'язок	64,39%	66,92%
6.	Мотивація цифрової діяльності	75,51%	86,62%
7.	Ставлення до цифрового середовища	84,09%	81,35%

Зазначимо, що інструментальні навички охоплюють знання, уміння та навички взаємодії з технічними засобами. Йдеться не стільки про володіння всіма видами техніки – від транспортної до побутової, – скільки про загальні уявлення щодо принципів її функціонування, уміння користуватися базовими технічними засобами, розуміння інструкцій і здатність переносити набуті навички з одного виду цифрової діяльності на інший. Таким чином, інструментальні навички є важливою умовою ефективної поведінки особистості в цифровому середовищі.

Наступним значущим компонентом поведінки в цифровому просторі, за результатами обговорень учасників фокус-груп, виступають відмінності між реальним образом особистості та її цифровим відображенням. У попередніх розділах ми вже зверталися до досліджень, які дозволили висунути припущення про існування «цифрової особистості» – своєрідної надбудови над реальною особистістю, що може відрізнятися від неї низкою характеристик.

Респонденти зазначали, що в їхньому уявленні цифрова особистість, відокремлена від реальної, проявляється у таких аспектах:

1. Зміна зовнішнього вигляду користувача. Сучасні соціальні мережі, програмні застосунки та технічні засоби надають можливість оцифрувати власний фізичний образ «Я» (рис. 1). Оцифрована фотографія може передавати реальний вигляд особи як у первинному, так і в зміненому варіанті.

Передбачається, що ступінь модифікації зображення залежить від низки чинників – передусім від самооцінки користувача та наративу, який він прагне донести через свій цифровий образ.



Рис. 1. Приклад оцифрування фізичного образу Я

2. Зміна особливостей комунікації користувача. Якщо у ранніх дослідженнях інтернет-середовища низка вчених зазначала, що особистість може змінювати комунікативні стратегії та тактики з метою отримання нового досвіду, компенсації існуючих труднощів або реалізації механізмів психологічного захисту у більш безпечному просторі, то сучасні користувачі цифрового середовища відзначають появу нових феноменів онлайн-комунікації.

Йдеться про трансформацію способів взаємодії, зокрема:

- зростання ролі візуальних і невербальних засобів спілкування (емодзі, GIF-анімацій, мемів);
- переорієнтацію комунікації з діалогічної на монологічну форму (через блоги, сторіз, пости);
- зміщення фокусу з глибини змісту на швидкість і яскравість реакції.

Таким чином, цифрове середовище породжує нові комунікативні практики, що формують специфічну культуру спілкування та впливають на соціально-психологічну адаптацію користувача.

3. Зміна поведінкових стратегій користувача. Цікавим є те, що ще 5–7 років тому дослідники інтернет-середовища відзначали психотерапевтичну функцію соціальних мереж, блогів та інших онлайн-платформ. Для багатьох користувачів вони ставали простором самовираження, формування навичок публічних виступів, самопрезентації та відстоювання власних ідей. Однак на сучасному етапі, за даними фокус-груп, цифрове середовище – особливо соціальні мережі – все частіше виявляє дисгармонійні тенденції у розвитку особистості. Це пов'язано із надмірною порівняльністю, інформаційним перевантаженням та необхідністю постійного самопредставлення.

У цьому контексті можна виокремити кілька типів поведінкових стратегій у соціальних мережах:

- реалістичні стратегії, що не відрізняються від моделей поведінки у реальному житті;
- цифрово-специфічні стратегії, сформовані під впливом самого середовища (анонімність, віртуальна сміливість, демонстративність);
- інтегровані стратегії, які поєднують реальні та цифрові моделі поведінки.

Емоційні особливості поведінки в цифровому середовищі. Ще одним важливим компонентом цифрової поведінки є емоційна сфера користувача. Оскільки онлайн-комунікація зазнала суттєвих змін під впливом цифрових технологій, трансформувалися і способи вираження емоцій. Респонденти фокус-груп визначили кілька типових форм емоційного реагування на інформацію:

1. Приховане або внутрішнє емоційне реагування. У цьому випадку користувач переживає емоцію, але не вважає за потрібне її публічно проявляти. Частково така поведінка залежить від рівня інструментальної грамотності: респонденти юнацького віку відзначали, що зі зростанням досвіду перебування у цифровому середовищі відбувається зниження диференційованості емоційних реакцій. Натомість користувачі з меншим досвідом активніше прагнуть вербалізувати навіть найінтенсивніші емоційні стани.

2. Зовнішнє, експресивне емоційне реагування. У цьому випадку користувач відкрито виражає емоції за допомогою емодзі, мемів, GIF-зображень, голосових повідомлень або відеореакцій. Такий спосіб реагування є найбільш поширеним і трапляється на всіх соціальних платформах цифрового середовища.

3. Коли емоційна реакція є і користувач виявляє її у формі емоджі, мема, сміху у голосовому повідомленні. Це досить поширена форма реагування та її можна зустріти на всіх соціальних майданчиках цифрового середовища.

4. Коли є сильна емоційна реакція та користувач висловлює її у формі написання текстового повідомлення. Наприклад: «це дуже смішно», «я так довго сміявся, що впав», «істерика». Багато учасників фокус-груп відзначили, що їм та їхнім знайомим властиві подібні реакції та особливість цих реакцій полягає в тому, що одне або кілька слів у рамках сучасного цифрового мовлення здатні відобразити весь емоційний спектр ситуації.

5. Коли емоційної реакції немає, але користувач показує її співрозмовнику. Як зазначили респонденти, це може бути пов'язане як із виявом ввічливості, так і з когнітивізацією гумору. Виходить, що користувач представляє, у яких ситуаціях отримана інформація може бути смішною, або доводить її до абсурду. Такі елементи онлайн-комунікації одержали назву «прання».

Настанови щодо майбутнього (невідомого), згідно з даними фокус-груп, можуть впливати на поведінку в цифровому середовищі в цілому. Будь-яка інформація, що фруструє або здатна фруструвати, відбивається на поведінкових стратегіях користувача і може набувати різних форм, у тому числі деструктивних.

Специфіка реакції на стресові ситуації та зворотний зв'язок може бути зумовлена мотивацією діяльності користувача й проявлятися як у підвищенні цифрової продуктивності, так і у відмові від цифрових форм активності загалом. Так, користувачі з високою чутливістю до цифрових ризиків і реакцій на їхню діяльність можуть адаптувати власний контент до соціально прийнятних норм або вдаватися до

різних форм віртуального «суїциду» – видалення сторінки, тривалого перебування офлайн тощо.

Останнім, але вагомим компонентом поведінки особистості в цифровому середовищі є ставлення до самого цифрового простору. За результатами фокус-груп, досвід сім'ї та соціального оточення має важливе значення у формуванні ставлення до цифрової діяльності.

Узагальнюючи, можна зазначити, що основні компоненти поведінки особистості в цифровому середовищі поділяються на когнітивні, афективні, мотиваційні та середовищні. Залежно від поєднання та вираженості цих компонентів формуються різні рівні цифрової активності – високий, середній і низький. Для диференціації рівнів активності в цифровому середовищі, окрім авторського опитувальника «Цифрове занурення», були використані самозвіти користувачів.

Рівні активності особистості в цифровому середовищі

1. Високий рівень активності. Респонденти цієї групи характеризуються сталістю цифрової діяльності та частим перебуванням у цифровому просторі. Їм притаманні або позитивні установки щодо майбутнього, або негативні адаптовані установки, з якими вони здатні ефективно впоратися. Такі користувачі мають високі інструментальні навички, стабільну мотивацію цифрової активності та позитивне ставлення до цифрового середовища. Їхній цифровий образ може бути як близьким до реального, так і повністю трансформованим, але для цієї групи характерна константність цифрового образу «Я». Особливості емоційної сфери виявляються у вмінні взаємодіяти з емоційним тоном аудиторії через використання трендів, мемів, сучасних форматів спілкування. Реакція на стресові ситуації та зворотний зв'язок здебільшого ситуативна, проте респонденти зберігають стійку цифрову активність навіть за негативного інформаційного фону.

2. Середній рівень активності. Респонденти з середнім рівнем активності демонструють нейтральне ставлення до цифрового середовища, що проявляється у висловлюваннях типу: «Мені потрібен інтернет, щоб не було нудно», «Без техніки погано, але ще ніхто не помирав», «Людина може пережити все, навіть відключення інтернету», «Головне – знайти свій інтерес у віртуальному світі, тоді він здаватиметься іншим всесвітом».

Мотивація цифрової діяльності у цієї групи вибіркова: користувачі визначають ті форми активності, які не потребують значних зусиль або відповідають їхнім тимчасовим інтересам. Інструментальні навички зазвичай розвинені, хоча можуть виникати труднощі в опануванні нових технологій. Як і у користувачів із високим рівнем активності, цифровий образ «Я» може бути реальним, близьким до реального або повністю оцифрованим.

Щодо емоційних проявів, респонденти цієї групи виявляють ригідність – тобто обмежену гнучкість у прийнятті емоційних норм цифрового середовища. Реакції на стрес та негативний зворотний зв'язок переважно ситуативні: при надмірному негативі користувачі можуть тимчасово припинити цифрову активність або повертатися до неї після паузи.

3. Низький рівень активності. Респонденти з низьким рівнем активності здебільшого мають нейтральне або негативне ставлення до цифрового середовища, що виражається у судженнях на кшталт: «Інтернет – зло», «Люди збожеволіли через гаджети», «Мене лякає різноманіття техніки».

Мотивація цифрової діяльності у цієї групи низька або нестабільна. Їхня зацікавленість у цифрових можливостях проявляється епізодично, часто у відповідь на зовнішні стимули. Інструментальні навички зазвичай обмежені або фрагментарні. Користувачі, як правило, мають реальний або близький до реальності цифровий образ «Я». Реакції на стресові ситуації, негативний зворотний зв'язок та емоції інших користувачів ригідні – зазвичай це уникнення цифрової взаємодії або вихід із середовища, що супроводжується посиленням негативних установок щодо цифрової реальності.

Для підтвердження результатів фокус-груп та об'єктивного вивчення рівня активності у цифровому середовищі розроблено та стандартизовано авторський дослідницький опитувальник «Цифрове занурення». Інтегральний показник шкали опитувальника вказує на виразність активності особистості – висока, середня (ситуативна) чи низька.

В рамках емпіричного дослідження опитувальник є групуючим. У дослідженні взяли участь 396 підлітків (12–14 років) та 665 юнаків (17–25 років).

Таблиця 2

**Розподіл рівня активності у цифровому середовищі
серед респондентів**

Група	Низький рівень	Середній рівень	Високий рівень
Підлітки (396 осіб)	12,88%, 41 особа	24,24%, 96 осіб	56,06%, 222 особи
Юнаки (665 осіб)	9,47%, 23 особи	11,73%, 78 осіб	73,98%, 492 особи

Отримані результати дозволили встановити, що у двох групах вибірки переважна кількість респондентів демонструє високий рівень активності у цифровому середовищі:

- серед підлітків – 56,06%,
- серед юнаків – 73,98%.

Цікавою виявилася динаміка показників низького рівня активності: серед підлітків – 12,88%, серед юнаків – лише 9,47%.

Такі результати, ймовірно, зумовлені масовою цифровізацією сучасного суспільства, яка охоплює всі сфери життєдіяльності – від побутових до навчально-професійних. Показники середнього рівня активності у цифровому середовищі також залишаються відносно невисокими. Одним із можливих пояснень цього феномена є етапність входження особистості у цифрове середовище: респонденти можуть перебувати на проміжних стадіях формування цифрової ідентичності, що позначається на вираженості їхньої активності.

Таким чином, рівень цифрової активності можна розглядати як індикатор цифрової мотивації, інструментальних навичок та ступеня включеності особистості у цифровий простір.

Одним із завдань нашого емпіричного дослідження було вивчення за допомогою самозвітів показників дереалізації, оборотності часу та невизначеності серед респондентів із різними рівнями активності у цифровому середовищі. Передусім необхідно уточнити поняття дереалізації у цифровому контексті. Якщо у психіатрії та клінічній психології термін «дереалізація» визначається як спотворення сприйняття реальності, за якого навколишній світ здається нереальним, віддаленим або «позбавленим життя», а також може супроводжуватися частковими порушеннями пам'яті, то в рамках психології цифрової поведінки це явище набуває специфічного змісту.

Дереалізація у цифровому середовищі – це стан дезорієнтації особистості унаслідок надмірної взаємодії з цифровими ресурсами. Вона може проявлятися у відчуженні від цифрових стимулів, зниженні емоційної залученості, а також у прагненні скоротити тривалість або інтенсивність перебування в онлайн-просторі.

У процесі дослідження було виявлено групу користувачів, які переживали прояви цифрової дереалізації. Вони відзначали такі симптоми:

- часткове забування елементів реального простору;
- зниження концентрації уваги на подіях реального життя;
- погіршення загального самопочуття після тривалого перебування онлайн.

Результати дослідження показників дереалізації у групах респондентів із низьким рівнем активності в цифровому середовищі наведено у Таблиці 3.

Таблиця 3

**Показники дереалізації у групах вибірки з низькою активністю
у цифровому середовищі**

Група	Не виражена	Часткова	Високий рівень
Підлітки (41 особа)	53,66%, 22 особи	17,07%, 7 осіб	29,27%, 12 осіб
Юнаки (23 особи)	52,17%, 12 осіб	17,39%, 4 особи	30,43%, 7 осіб

Як видно на Таблиці 3, перша позиція серед підлітків та юнаків з низькою активністю у цифровому середовищі – низький рівень дереалізації або її повна відсутність. При статистичному дослідженні зазначених показників значних відмінностей не виявлено ($U_{emp} = 152$, при $p = 0,951$).

Другу позицію в обох групах вибірки займає високий рівень дереалізації ($U_{emp} = 96$, при $p = 0,664$). Дереалізація цих користувачів полягає в труднощі адаптації до цифрового середовища – від сенсорного до когнітивного. Як зазначили самі респонденти у самозвітах, цифрове середовище викликає у них змішані емоції та довге неприйняття.

Звернемо увагу на те, що коли респондентам у рамках експерименту запропонували одночасно слухати лектора, дивитися презентацію на мультимедійному екрані та відповідати на повідомлення в соціальних мережах – вони відчували розгубленість, декоцентрацію уваги і не могли згадати відповіді на питання з дисципліни, якими володіли раніше.

Таблиця 4

**Показники дереалізації у групах вибірки із середньою активністю
у цифровому середовищі**

Група	Не виражена	Часткова	Високий рівень
Підлітки (96 осіб)	91,67%, 88 осіб	5,21%, 5 осіб	3,13%, 3 особи
Юнаки (68 осіб)	88,46%, 69 осіб	5,13%, 4 особи	6,41%, 5 осіб

У рамках дослідження показників дереалізації у групах вибірки із середньою активністю у цифровому середовищі встановлено, що серед підлітків та юнаків досліджуваній компонент не виражений ($U_{emp} = 113$, при $p = 0,16$), проте є нетипові випадки. Припускаємо, що подібні результати можуть бути пов'язані з нейтральними настановами респондентів стосовно цифрового середовища та виборчої мотивації діяльності в ньому (табл. 5).

Таблиця 5

Показники дереалізації у групах вибірки з високим рівнем активності у цифровому середовищі

Група	Не виражена	Часткова	Високий рівень	Рівень значимості χ^2 -критерію, ρ
Підлітки (222 осіб)	89,64%, 199 осіб	7,21%, 16 осіб	3,15%, 7 осіб	$\chi^2_{\text{емп}}=9,817 > \chi^2_{\text{крит}}=6,635$, при $\rho \leq 0,01$
Юнаки (492 осіб)	93,29%, 459 осіб	1,02%, 5 осіб	5,69%, 28 осіб	

Як показано в Таблиці 5, першу позицію серед підлітків і юнаків із високим рівнем активності у цифровому середовищі займає низький рівень дереалізації або її повна відсутність ($U_{\text{емп}} = 55$, при $\rho = 0,073$). Однак у ході подальшого аналізу було виявлено суттєві фактори, що впливають на вираженість дереалізації. Аналіз самозвітів респондентів дозволив зафіксувати симптоматику дереалізації у частини опитаних юнацького (17,28%, $n = 85$ осіб) та підліткового (22,97%, $n = 51$ особа) віку, які водночас характеризуються високим рівнем цифрової активності ($\chi^2_{\text{емп}} = 9,817 > \chi^2_{\text{крит}} = 6,63$).

У науковій літературі дереалізація (деперсоналізація) визначається як стійке або періодичне відчуття зміненої або роздвоєної ідентичності, порушення цілісності власного «Я», сприйняття тіла чи когнітивних процесів. У контексті цифрової взаємодії це явище набуває специфічних рис. Цифрова деперсоналізація може виникати внаслідок інтеграції реальної та віртуальної ідентичності користувача, зниження тілесної чутливості під час переходу з реального простору в цифровий, а також появи нових когнітивних структур і форм самосприйняття.

Подальший статистичний аналіз показав, що існують значущі відмінності у рівнях дереалізації між підлітками з високим, середнім та низьким рівнем активності у цифровому середовищі ($H_{\text{емп}} = 22$, при $\rho = 0,02$). Серед юнаків дереалізація виявлена вираженіше у групі респондентів із низьким рівнем цифрової активності, ніж у групах із середнім та високим рівнями ($H_{\text{емп}} = 17$, при $\rho = 0,03$).

Отже, можна припустити, що висока включеність у цифрове середовище сприяє формуванню стабільного цифрового «Я» і знижує ризик дереалізаційних проявів, тоді як низька активність може супроводжуватись емоційною дезорієнтацією та зниженням відчуття реальності.

Наступним досліджуваним параметром став показник оборотності часу. У квантовій механіці фізичний процес вважається оборотним у часі, якщо його динаміка зберігається навіть за зміни послідовності тимчасових станів на протилежні. Цей принцип певною мірою можна

екстраполювати й на цифрове середовище, де сприйняття часу користувачем також має власну логіку.

У процесі аналізу самозвітів було виокремлено декілька варіацій сприйняття часу в цифровому просторі:

1. Сприйняття часу як незворотного процесу. Частина респондентів вважала, що все створене у цифровому середовищі залишає постійний слід і не може бути повністю змінене чи видалене. У цьому контексті цифровий простір сприймається як архів подій, де минуле набуває статусу незмінного факту.

2. Сприйняття часу як оборотного процесу. Інша група респондентів підкреслювала багатофункціональність і динамічність цифрового середовища, що дозволяє переписувати власну історію, оновлювати особистісний образ, розпочинати нові види діяльності або модифікувати попередні практики. Такі уявлення свідчать про гнучкість часових меж у цифровому просторі, де особистість може змінювати своє «теперішнє» та «минуле» шляхом редагування цифрового контенту.

Таким чином, сприйняття часу у цифровому середовищі може виступати психологічним маркером рівня саморефлексії, контролю та гнучкості особистості. Високий рівень цифрової активності, як правило, пов'язаний із відчуттям оборотності часу та можливості самотрансформації, тоді як низький рівень активності – з відчуттям фіксованості та незворотності цифрових подій.

В рамках емпіричного дослідження виявлено показники сприйняття оборотності часу юнацькими та підлітковими групами вибірки (Таблиця 6; Таблиця 7; Таблиця 8).

Таблиця 6

Показники сприйняття оборотності часу у підлітковій групі

Рівень активності в цифровому середовищі	Сприймають час як зворотний процес	У структурі сприйняття час необоротний	χ^2 -критерій, при $\rho \leq 0,05$
Респонденти з високим рівнем активності (222 особи)	75,23%, 167 осіб	24,77%, 55 осіб	$\chi^2_{\text{емп}}=7,140 > \chi^2_{\text{крит}}=5,991$, при $\rho \leq 0,05$
Респонденти із середнім рівнем активності (96 осіб)	35,42%, 34 особи	64,58%, 62 осіб	
Респонденти з низьким рівнем активності (41 особа)	24,39%, 10 осіб	75,61%, 31 особа	

Отже, у групі підлітків з високим рівнем активності переважає сприйняття часу як оборотного процесу, на відміну від підлітків із середнім та низьким рівнем активності у цифровому середовищі ($\chi^2_{\text{емп}} = 7,140 > \chi^2_{\text{крит}} = 5,991$, при $\rho \leq 0,05$).

Зазначимо, що підлітки з високим рівнем активності у своїх самозвітах визначали такі особливості організації та сприйняття часу у цифровому середовищі (узагальнені дані):

1. Людина має над часом. Найчастіше респонденти пояснювали подібну тезу тим, що за певний період часу вони можуть бути у цифровому середовищі як споживачами, так і творцями. Відповідно, на думку користувачів, лише їм вирішувати, як організувати час.

2. Час – це та одиниця, яка має значення. Ця теза розкриває ставлення підлітків із високою активністю до цифрового середовища. Респонденти наголосили, що цифрове середовище пропонує безліч можливостей, які людина може реалізовувати у будь-який час та будь-яку кількість часу.

3. У цифровому середовищі не бійся проявляти себе. Як зазначили респонденти підліткового віку, у цифровому середовищі кожна людина може заявити про себе, проявляти себе або починати все спочатку. Нерідко зустрічалися приклади з блогерами у соціальних мережах – користувач міг отримати вкрай негативний зворотний зв'язок від глядачів, після чого змінював концепцію блогу та подання інформації. І, в результаті, ставлення глядачів до особистості блогера також змінювалося (Таблиця 7).

Таблиця 7

**Показники сприйняття оборотності часу у юнацькій групі
(порівняння розподілу показників між групами)**

Рівень активності в цифровому середовищі	Сприймають час як зворотний процес	У структурі сприйняття час необоротний	χ^2 -критерій, при $p \leq 0,05$
Респонденти з високим рівнем активності (492 особи)	83,54%, 411 особа	16,46%, 81 особа	χ^2 эмп = 11,804 > χ^2 крит = 9,210, при $p \leq 0,01$
Респонденти із середнім рівнем активності (78 осіб)	19,23%, 15 осіб	80,77%, 63 особи	
Респонденти з низьким рівнем активності (23 особа)	17,39%, 4 особи	82,61%, 19 осіб	

Як видно на Таблиці 8, як і в групі підлітків, існують відмінності за показником сприйняття оборотності часу серед респондентів юнацького віку з високим, низьким та середнім рівнем активності у цифровому середовищі (Немп = 16,500, $p = 0,03$).

Тут доречно припустити причини подібних відмінностей. З одного боку, на сприйняття часу як оборотного процесу може впливати знання

цифрового середовища та інструментальні навички. З іншого боку, зробимо припущення, що у цифровому середовищі можуть важливу роль відігравати сенси цього середовища, що спрямовують поведінку (Таблиця 8).

Таблиця 8

Статистичні показники відмінностей у сприйнятті часу у групах вибірки

Показник	Значення Uemp	Рівень значущості, p
Сприйняття оборотності часу	99	0,93

Цікавим є той факт, що між юнацькою та підлітковою групами вибірки немає статистично достовірних відмінностей за показником сприйняття зворотності часу. Крім того, в ході дослідження постало питання про можливі причини зв'язку сприйняття оборотності час і рівня активності в цифровому середовищі ($r = 0,71$, при $p = 0,01$).

Подібне дослідження необхідне для порівняння виразності показника в реальному просторі та цифровому середовищі та емпіричного підтвердження можливого впливу цифрового середовища на особистість. Узагальнені дані аналізу самозвітів користувачів представлені у Таблиці 9.

Таблиця 9

Сприйняття оборотності часу користувачів підліткового та юнацького віку

Твердження, пов'язані з оборотністю часу	У реальному середовищі	У цифровому середовищі	Рівень U-критерія, p
Можна змінити обрану спеціальність	Не згодні: 72,51% респондентів серед юнаків та 67,66% серед підлітків.	Згодні: 92,7% респондентів серед юнаків та 90,42% серед підлітків	Uemp = 65, Uemp = 71, при $p = 0,03$
Можна змінити свій образ в очах інших людей	Не згодні: 53,28% респондентів серед юнаків та 59,28%	Згодні: 62,04% респондентів серед юнаків та 60,48% серед підлітків	Uemp = 108, Uemp = 57, при $p = 0,05$
Можна стати абсолютно іншою людиною, не схожою колишнього себе	Не згодні: 89,05% респондентів серед юнаків та 70,66% серед підлітків	Не згодні: 54,99% респондентів серед юнаків та 67,07% серед підлітків	Достовірні відмінності не виявлено
Це нормально – часто змінювати інтереси та захоплення	Згодні: 61,07% респондентів серед юнаків та 71,26% серед підлітків	Згодні: 97,57% респондентів серед юнаків та 78,44% серед підлітків	Достовірні відмінності не виявлено

Table 9 (continuance)

Якщо з людиною припинилися стосунки, то завжди їх можна відновити.	Згодні: 72,75% респондентів серед юнаків і 52,1% серед підлітків	Згодні: 76,89% респондентів серед юнаків та 85,03% серед підлітків	Достовірні відмінності не виявлено
Будь-яку невдалу подію в житті можна змінити – якщо відкотити ситуацію назад і почати з початку	Не згодні: 75,91% респондентів серед юнаків та 67,07% серед підлітків	Згодні: 70,07% респондентів серед юнаків та 65,27% серед підлітків	Uemp = 142, Uemp = 128, при $\rho = 0,04$

Таким чином, твердження, пов'язані з оборотністю часу, сприймаються респондентами, виходячи з особливостей середовища, до якого вони були застосовані. У ході аналізу отриманих результатів виявлено, що відмінностей у сприйнятті твердження «Можна стати абсолютно іншою людиною, не схожою колишнього себе» для реального простору та цифрового середовища практично не виражено.

У ході аналізу самозвітів груп вибірки з високим рівнем активності встановлено, що саме цифрове середовище вплинуло на формування уявлень про можливу мінливість особистості. Саме соціальні мережі, де транслюється різний контент, що підтримує особистість, сприяли зміні установок респондентів.

Більше того, відсутність значних відмінностей у сприйнятті затвердження «Якщо з людиною припинилися стосунки, то завжди їх можна відновити» для реального простору та цифрового середовища також пояснено респондентами груп. Так, користувачі вказують на те, що цифрове середовище загалом спростило комунікацію. Наприклад, якщо стався конфлікт між людьми, то лайк на пост чи рілс можуть сприяти їхньому зближенню. По суті, цифрове середовище – це, певною мірою, єдиний семантичний простір, де існує різноманіття комунікативного інструментарію особистості.

Тут важливо відзначити, що низка дослідників пов'язує подібні комунікативні зміни у житті особистості та зниження емоційного інтелекту. Згідно з вченими, такий зв'язок може пояснюватися буквально докладною інструкцією вираження емоцій та ставлення до ситуацій для користувачів. Визнаючи значимість зазначених досліджень, відзначимо, що проблема емоцій користувачів досліджена не в повному обсязі – на даному етапі не розроблені тестові методики, що дозволяють вивчити виразність та особливості афективного інтелекту особистості в цифровому середовищі, а отримані раніше результати потребують поглибленого аналізу.

Наступне твердження, яке за результатами кількісного аналізу сприймається особистістю однаково і в реальному просторі, і

в цифровому середовищі – «Будь-яку невдалу подію в житті можна змінити – якщо відкотити ситуацію назад і почати з початку».

Якісний аналіз отриманих результатів показав такі причини відсутності відмінностей: насамперед вплив досвіду цифрового середовища на особистість користувача. По-друге, як зазначили підлітки та юнаки з високою активністю у цифровому середовищі, такі погляди можуть вказувати на переживання бунту проти усталених правил та спроби протистояти прийнятим у суспільстві настановам.

Отже, проведений аналіз сприйняття оборотності часу показав відмінності для реального простору та цифрового середовища. За досліджуваним показником не виявлено статистично достовірних вікових відмінностей.

Наступним досліджуваним параметром у межах вивчення середових маркерів поведінки у цифровому середовищі стала невизначеність. Невизначеність – це психологічна категорія, яка описує низку особистісних особливостей, у тому числі, невпевненість людини в чомусь і відсутність певного плану дій у можливій стресовій ситуації. Підкреслимо, що цифрова невизначеність є відношенням до нововведень, трендів та вимог у цифровому середовищі.

Нами проведено вивчення ставлення до невизначеності у цифровому середовищі, за результатами якого можна виявити виразність показника серед груп вибірки, а саме: нейтральне ставлення до невизначеності, позитивне (функціональне) ставлення до невизначеності та негативне (заперечне) ставлення до невизначеності у цифровому середовищі. Результати дослідження наведено у Таблиці 10, Таблиці 11.

Таблиця 10

**Розподіл показників цифрової невизначеності
у підліткових групах вибірки**

Рівень активності у цифровому середовищі	Виразено позитивне (функціональне) відношення	Виразено нейтральне відношення	Виразено негативне (негативне) ставлення	χ^2-критерій, при $p \leq 0,05$
Респонденти з високим рівнем активності (222 особи)	40,99%, 91 особа	51,80%, 115 осіб	7,21%, 16 осіб	$\chi^2_{\text{емп}} = 6,124 >$ $\chi^2_{\text{крит}} = 5,991$, при $p \leq 0,05$
Респонденти із середнім рівнем активності (96 осіб)	31,25%, 30 осіб	38,54%, 37 осіб	30,21%, 29 осіб	
Респонденти з низьким рівнем активності (41 особа)	9,76%, 4 особи	34,15%, 14 осіб	56,1%, 23 особи	

Таким чином, серед респондентів підліткового віку з високим рівнем активності у цифровому середовищі найбільше виражено позитивне (функціональне) ставлення та нейтральне ставлення до цифрової невизначеності. Нетиповим ставленням до цифрової невизначеності в рамках цієї групи респондентів стало негативне (від'ємне) відношення (χ^2 емп = 6,124 > χ^2 крит = 5,991, при $\rho \leq 0,05$).

Позитивне (функціональне ставлення) до цифрової невизначеності передбачає високий інтерес респондентів до можливих цифрових змін та викликів, а також готовність їх прийняти, підтримати та впровадити у свою цифрову діяльність. У свою чергу, нейтральне ставлення до цифрової невизначеності вказує на низький рівень цифрового середовища як елемент, що фруструє.

Зазначимо, що серед респондентів підліткового віку із середнім рівнем активності у цифровому середовищі не виявлено домінуючого показника. У цій групі виявлено позитивне (функціональне), нейтральне, негативне (негативне) ставлення до цифрової невизначеності приблизно в одному відсотковому співвідношенні (χ^2 емп = 6,124 > χ^2 крит = 5,991, при $\rho \leq 0,05$) (Таблиця 10).

Цікавими є результати дослідження підлітків з низьким рівнем активності в цифровому середовищі. Виявлено, що респондентам цієї групи, більшою мірою, притаманне негативне (від'ємне) ставлення до цифрової невизначеності, меншою – позитивне (функціональне) відношення (χ^2 емп = 6,124 > χ^2 крит = 5,991, при $\rho \leq 0,05$). Негативне (негативне) ставлення до цифрової невизначеності є сприйняттям ризиків і трансформацій у цифровому середовищі як щось лякаюче, шкідливе, а часто не має ніякого сенсу. Тут важливо уточнити, що респонденти з низьким рівнем активності, найчастіше, відзначають саме безглуздість активного використання цифрового середовища та дотримання його нововведень (Таблиця 11).

Таблиця 11

**Розподіл показників цифрової невизначеності
у юнацьких групах вибірки**

Рівень активності у цифровому середовищі	Виражено позитивне (функціональне) ставлення	Виражене нейтральне відношення	Виражено негативне (функціональне) ставлення	χ^2-критерій, при $\rho \leq 0,05$
Респонденти з високим рівнем активності (492 особи)	70,33%, 346 осіб	25,20%, 124 особи	4,47%, 22 особи	χ^2 емп = 7,347 > χ^2 кри т = 5,991, при $\rho \leq 0,05$
Респонденти із середнім рівнем активності (78 осіб)	11,54%, 9 осіб	71,79%, 56 осіб	16,67%, 13 осіб	

Table 11 (continuance)

Респонденти з низьким рівнем активності (23 особи)	17,39%, 4 особи	39,13%, 9 осіб	47,83%, 11 осіб	
--	--------------------	-------------------	--------------------	--

Як видно за наслідками, наведеними в Таблиці 11, високі показники позитивного (функціонального) відношення притаманні групі респондентів юнацького віку з високим рівнем активності; виражене нейтральне ставлення – юнакам із середнім рівнем активності у цифровому середовищі; виражене нейтральне ставлення та негативне (заперечне) відношення – також юнакам із середнім рівнем активності (χ^2 емп = 7,347 > χ^2 крит = 5,991, при $\rho \leq 0,05$).

У ході емпіричного дослідження встановлено, що існують відмінності за вираженістю позитивного (функціонального) ($U_{\text{емп}} = 61$, при $\rho = 0,01$) та нейтрального ($U_{\text{емп}} = 205$, при $\rho = 0,01$) відношення серед груп підлітків та юнаків з високим рівнем активності у цифровому середовищі. Незважаючи на те, що позитивне (функціональне) ставлення до цифрової невизначеності у великому відсотку також виявлено серед підлітків, юнаки демонструють вищі значення показника.

Нейтральне ставлення до цифрової невизначеності виявлено, переважно, серед респондентів підліткового віку. Тут слід зазначити можливі причини зазначених відмінностей. Зазначимо, що обидві групи мають активну поведінку у цифровому середовищі та залучені до цифрової діяльності.

Якщо виходити з припущення, що рівень активності не залежить від кількості часу, що проводиться в цифровому середовищі, а від ряду інструментальних, когнітивних, мотиваційних та афективних показників, то можемо встановити наступну робочу гіпотезу – припускаємо, що на відношення до цифрової невизначеності також може впливати технічний досвід взаємодії з техногенним простором. Тут, важливо відзначити, йдеться не про інструментальні навички особистості, а про знання та уявлення про цифрові можливості та ресурси.

Зазначимо, що існують відмінності за показниками позитивного (функціонального) ($U_{\text{емп}} = 99$, при $\rho = 0,02$), нейтрального ($U_{\text{емп}} = 173$, при $\rho = 0,02$), негативного (заперечного) ($U_{\text{емп}} = 82$, при $\rho = 0,02$) відношення із середнім рівнем активності. Так, юнацькій групі із середнім рівнем активності в цифровому середовищі, переважно, властиво нейтральне ставлення, ніж підлітковій групі.

Цікаво відзначити той факт, що серед підлітків із середнім рівнем активності розподіл показника ставлення до цифрової невизначеності приблизно однаковий, у той час як у юнаків є переваги. Можемо припустити, що такі результати насамперед пов'язані з віковими

особливостями – можливі цифрові ризики фруструють підлітків більшою мірою, ніж юнаків. З іншого боку, має місце цифрова динаміка. Тобто доступ до певних цифрових засобів та ресурсів розхитує деякі установки та припущення щодо використання цифрового середовища особистістю.

ВИСНОВКИ

Реалізовано емпіричне дослідження користувачів підліткової та юнацької груп у цифровому середовищі, яке дозволило визначити групи користувачів з урахуванням низької, середньої та високої активності у цифровому середовищі. Уточнено переважання високого та середнього рівня активності в емпіричній вибірці. Виявлено додаткові та підтверджені раніше наведені змінні, здатні вплинути на рівень активності особистості в цифровому середовищі, до яких входять інструментальні навички, відмінний від реального образ у цифровому середовищі, особливості емоційної сфери, установки щодо майбутнього (невідомого), реакція на стресові ситуації та зворотний зв'язок. Встановлено відмінності у вираженості та поєднанні маркерів поведінки особистості у цифровому середовищі серед юнацьких та підліткових груп з різним рівнем активності ($p \leq 0,05$).

Підтверджено, що поведінка особи у цифровому середовищі може трансформуватися у процесі переходу з одного цифрового етапу на інший. Основними цифровими етапами визначено доцифровий етап, етап цифрового занурення, етап цифрової архітектури, етап цифрової адаптації, гібридний етап та етап цифрової самореалізації. На кожному з наведених етапів є користувачі, що показують типові для цього етапу маркери поведінки, а також користувачі, які мають ряд нетипових відмінностей ($p \leq 0,05$). Доведено можливість існування проміжних рівнів між етапами, на яких знаходяться користувачі, що володіють одночасно маркерами поточного та наступного етапу. Виявлено групи користувачів, що знаходяться на цифрових етапах – початківці, вивчаючі, звикаючі, адаптовані, просунуті та супервізори. Доведено різницю між наведеними групами за показниками маркерів поведінки особистості в цифровому середовищі ($p \leq 0,05$).

Виявлено, що групі користувачів «початківці», що перебувають на доцифровому етапі, властиві дереалізація, сприйняття часу як незворотного процесу, негативне ставлення до цифрової невизначеності, негативні цифрові установки, цифрові бар'єри та деструктивні стратегії розв'язання цифрових бар'єрів. Відзначено когнітивні спотворення на кшталт емоційного обгрунтування, навішування ярликів, уявного фільтра, повинності, дихотомічного мислення, катастрофізації, читання думок, когнітивна карта шляху, труднощі

у вирішенні цифрових логічних завдань, гіпердільність, «небезпечна» ментальна репрезентація; когнітивні фрейми за типом негативного впливу та невизначеності. Крім того, респондентам групи властиві споживча цифрова мотивація, а також високі показники фрустрації, ригідності та агресивності. Як правило, психофізіологічні показники знижено та відзначається погіршення когнітивної діяльності в цілому.

Уточнено, що групі користувачів «вивчаючі», що знаходиться на етапі цифрового занурення, властиві сприйняття часу як оборотного, так і незворотного процесу, нейтральне та негативне ставлення до цифрової невизначеності, негативні та конструктивні цифрові установки, цифрові бар'єри та деструктивні стратегії розв'язання цифрових. Крім того, користувачам властиві когнітивні спотворення на кшталт знецінення позитивного, навішування ярликів, уявного фільтра, дихотомічного мислення, катастрофізації, читання думок і повинності, когнітивна карта шляху, труднощі у розв'язанні логічних завдань, гіпердільність і захисна уникнення, фрейми за типом негативного впливу та невизначеності. Визначено, що цій групі користувачів притаманна споживча мотивація та високі показники фрустрації, ригідності та агресивності. Також відзначено динаміку психофізіологічних показників стресу, самопочуття та когнітивної діяльності при переході в цифрове середовище. Образ реального та оцифрованого тіла ідентичний, а образ Я в цифровому середовищі залишається несформованим.

Таким чином, доречно прогнозувати наявність етапів входження людини у цифрове середовище. Крім того, на цих етапах входження в цифрове середовище можуть бути користувачі з різними рівнями активності. Припускаємо, що перехід з одного етапу на інший супроводжується підвищенням інструментальної грамотності, якщо зміни відбуваються у когнітивній, афективній та мотиваційних сферах особистості.

АНОТАЦІЯ

Емпіричне дослідження присвячене вивченню середовищних маркерів поведінки особистості в цифровому середовищі. Метою роботи є виявлення взаємозв'язків між особливостями онлайн-взаємодії та індивідуально-психологічними характеристиками користувачів різного віку. У дослідженні застосовано кількісні та якісні методи аналізу, зокрема анкетування, контент-аналіз профілів у соціальних мережах та спостереження за цифровою активністю. У дослідженні взяли участь 396 підлітків віком 12–14 років та 665 юнаків віком 17–25 років. Результати показали, що інтенсивність користування соціальними мережами, тематика контенту та стиль комунікації

відрізняються залежно від вікової групи та рівня екстраверсії, відкритості до нового досвіду й емоційної стабільності. Виявлено, що цифрові маркери поведінки можуть бути індикаторами соціальної адаптації та самоідентифікації особистості у віртуальному просторі. Доведено, що онлайн-спільноти відіграють значну роль у формуванні поведінкових патернів молоді. Практичне значення дослідження полягає у можливості використання отриманих результатів у психологічній діагностиці та профілактиці цифрових ризиків. Отримані дані підтверджують, що цифрове середовище є не лише платформою комунікації, а й відображенням.

ЛІТЕРАТУРА

1. Anderson E., Steen E., Stavropoulos V. Internet use and problematic internet use: A systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth*. 2017. Vol. 22, № 4. P. 430–454. URL: <https://doi.org/10.1080/02673843.2016.1227716>
2. Naselaris T., Prenger R., Kay K., Oliver M., Gallant J. Bayesian Reconstruction of Natural Images from Human Brain Activity. *Neuron*. 2009. Vol. 63, № 6. P. 902–915. URL: <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2009.09.021>
3. Twenge J., Cooper A., Joiner T., Duffy M., Binau S. Age, period, and cohort trends in mood disorder indicators and suicide-related outcomes in a nationally representative dataset, 2005–2017. *Journal of abnormal psychology*. 2019. Vol. 128. P. 185–199. URL: <https://doi.org/10.1037/abn0000410>

Information about the authors:

Hotsuliak Natalia Yevhenivna,

Candidate of Psychological Sciences,

Associate Professor,

Associate Professor at the Department of General
and Practical Psychology

Kamianets-Podilskiy Ivan Ohienko National University

61, Ohienko St, Kamianets-Podilskiy, 32300, Ukraine