



УДК 028.1.02:002.1-028.25-028.27](045)

Микола Сенченко,

директор Книжкової палати України, професор,

e-mail: director@ukrbook.net

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7445-5185>

Від ери Гутенберга до ери Цукерберга*

П'ять причин, щоб відірвати дитину від гаджетів

Ще 20 років тому важко було уявити, наскільки діти стануть залежними від гаджетів: відеоігри замінили активний відпочинок, а спілкування в соцмережах — компанії однолітків.

Аналітики різних онлайн-шкіл навели результати опитування, які свідчать, що в середньому діти проводять перед екранами електронних пристроїв по чотири години на день, і лише 1% витрачають на гаджети менше ніж годину на день. Понад половину опитаних зауважують, що використовують комп'ютери та смартфони здебільшого для розваг і спілкування в соцмережах.

"Оптимісти" вважають, що тотальна гаджетизація не становить жодної загрози. Мовляв, безглуздо опиратися "прогресу", і якщо сучасні діти проводять значну частину життя у віртуальному цифровому середовищі, то ліпше їм не заважати, а допомогти адаптуватися. Таку позицію, зокрема, поділяють лобісти цифровізації вітчизняної освіти, якою керують українські чиновники.

Щоб довести абсурдність цього погляду, наведемо простий приклад: якщо вчений винайде новий синтетичний наркотик, а дилери розповсюджуватимуть його в школах, то дітей теж слід адаптувати, а не захищати від плодів "прогресу"? Мені заперечать, що гаджет не наркотик, а комп'ютери та смартфони приносять багато користі. Безумовно, це так, однак наркотичні речовини також з успіхом використовують у медицині, проте це не заважає їм завдавати серйозної шкоди за безконтрольного споживання. Питання не в тому, чи корисні електронні пристрої, а в тому, який вплив вони чинять на фізичний, психологічний і розумовий розвиток юних поколінь. Питання в тому, чи мусять батьки максимально зменшити час, який дитина проводить у віртуальному світі?

Щоб отримати відповідь, ознайомимось з думками науковців і фахівців із різних країн щодо впливу гаджетів на інтелектуальний, фізичний і психічний розвиток дітей.

Гаджети та розумовий розвиток

Група австралійських науковців, яку очолює Дитячий дослідницький інститут Мердока (Murdoch Childrens Research Institute, MCRI), провела масштабне дослідження впливу цифрових пристроїв на навчання. В експерименті взяли участь 1239 учнів третіх класів. Саме у віці 9—10 років, як стверджують фахівці, більшість дітей розпочинають активно користуватися гаджетами.

Спочатку дослідники визначили рівень знань третьокласників. Через два роки провели повторне дослідження, розділивши дітей на дві групи: в одній були школярі, які часто й тривало користувалися гаджетами, а в іншій ті, хто ними майже не послуговувався. Результати експерименту виявили, що за два роки учні, які витрачали на смартфони та комп'ютери менш як годину на день, значно перевершували шанувальників інтернету, відеоігор і спілкування в соцмережах за багатьма шкільними предметами, насамперед за читанням і математикою. Відрив у знаннях, за оцінками науковців, був еквівалентним чотирьом місяцям навчання. На переконання австралійських дослідників, ці результати є серйозним аргументом для відмови від цифрової освіти.

Схожі показники здобули американські учні з Ратгерського університету. Зокрема, діти середнього шкільного віку (13—14 років), які проводять в інтернеті, соціальних мережах чи відеоіграх по кілька годин на день, мають значно нижчі оцінки, ніж школярі, які не приділяють гаджетам багато часу. Більше того, прихильники цифрових розваг стають соціально менш активними, їм важче налагодити контакт з однолітками, вони частіше нудьгують в школі й пропускають заняття.

Отже, захоплення гаджетами чинить серйозний негативний вплив на навчання, і що раніше дитина "підсаджується" на пристрій, то активніше й повніше він формуватиме її майбутнє.

Гаджети та фізичне здоров'я

Завзятих геймерів не дарма зневажливо називають "задротами", їх неважко відрізнити

* Продовження. Початок див.: Вісник Книжкової палати. 2022. № 6. С. 3—6; № 7. С. 3—4.

навіть зовні. Низький життєвий тонус, зайва вага, сутулість, проблеми із зором і хребтом — ось список найпоширеніших проблем, які породжує постійне сидіння перед екраном. Поєднувати таку форму дозвілля з активним способом життя та регулярними фізичними заняттями навряд чи вийде.

Про високий рівень негативного впливу гаджетів на здоров'я дітей свідчать дослідження лікарів-офтальмологів з Омська. Згідно зі статистикою, за 2020 р. число учнів із короткозорістю зросло вдвічі — із 20 до 40% обстежених школярів. У період пандемії діти стали більше часу проводити вдома перед екранами комп'ютерів та смартфонів, і результат позначився миттєво.

Ще один загрозливий висновок зробили канадські учені з Монреальського університету: у завзятих геймерів об'єм сірої речовини в гіпокампі менший, ніж у їхніх однолітків, які проводять за екраном значно менше часу. Це відкриття викликає занепокоєння, оскільки з погіршенням функціональності цього відділу мозку підвищується вірогідність розвитку низки серйозних захворювань: депресії, шизофренії та хвороби Альцгеймера.

Гаджети та соціалізація

Не лише зовнішній вигляд відрізняє "комп'ютерного задрота", а й проблеми з живим спілкуванням, адже любитель гаджетів занадто занурений у віртуальний світ. Науковці з'ясували, що в дітей, які багато часу присвячують відеоіграм, виникає емоційна тупість, тобто нездатність відчувати іншу людину й співпереживати їй.

Група психологів і педагогів використовувала тест, розроблений британськими психологами Г. та С. Айзенк для того, щоб виявити різницю в рівні емпатії (здібності до співпереживання) у дітей, частина з яких були завзятими гравцями. Результати виявилися доволі красномовними: геймери набрали в середньому 3,8 бала за шкалою емпатії, тоді як негеймери — 5,5 балів.

Що ж тут дивного? Спілкування з комп'ютерними персонажами не вимагає жодних зусиль: не потрібно шукати спільну мову з партнерами, гру завжди можна перезавантажити й пройти знову, вже задалегідь знаючи, як поводитися з певним персонажем, у віртуальній реальності зручно приховувати власні комплекси й недоліки тощо.

Чи можуть соцмережі або онлайн-ігри замінити школяреві повноцінне спілкування? Зрозуміло, що ні, оскільки воно не обмежується лише обміном фразами. Контактуючи живцем, людина також отримує від співрозмовника велику кількість невербальної інформації — з голосу,

зовнішнього вигляду, міміки. Уміння тонко відчувати іншу людину — це і є емпатія, і жодні комп'ютери не здатні навчити школярів мистецтва спілкування.

Що більше переживань та емоцій учень спрямовує у світ віртуальний, то складніше йому відчувати радість живої взаємодії з іншою людиною. Віддаючи перевагу гаджетові, дитина власноруч підштовхує себе до самотності в дорослому житті.

Гаджети та психічне здоров'я

Про те, що відеоігри й соцмережі негативно впливають на емоційний і розумовий розвиток дітей, заявила й одна з провідних британських дослідниць фізіології мозку, колишня професорка Оксфордського університету С. Гринфілд. Дослідниця стверджує, що використання гаджетів також вкрай негативно позначається на психіці дітей, зокрема здатності тривалий час концентрувати увагу (тобто формується "кліпове" мислення), самотійно думати й приймати рішення.

С. Гринфілд виступає за законодавче обмеження доступу дітей до відеоігор і соціальних мереж, щоб захистити нестійку психіку від руйнівного впливу спокус цифрового світу. Учена також вважає, що слід суворо контролювати виробників ігор щодо використання технологій, які спричиняють у користувачів залежність.

Гаджети та залежність

Всесвітня організація охорони здоров'я зауважує, що ігрова залежність (чи ігровий розлад) за Міжнародною класифікацією хвороб визначається як поведінка захопленої відеоіграми людини, яка віддає дедалі більшу перевагу віртуальним розвагам замість будь-якої іншої діяльності. Це призводить до негативних наслідків в особистій, сімейній, соціальній, освітній і професійній сферах життя геймера.

Наскільки часто зустрічається залежність у дітей, які обирають відеоігри як основну форму дозвілля? Згідно з висновками С. Койн, американської дослідниці сімейного життя з Університету Бригама Янга, ознаки серйозної комп'ютерної залежності спостерігалися у 10% підлітків-геймерів, ще у 18% виявлено ознаки помірної залежності. Отже, можна зробити висновок про те, що кожен четвертий поціновувач інтерактивних видів дозвілля набуває залежності від ігор.

Природа цього непереборного потягу добре відома науковцям. Під час гри учасник отримує винагороду за певні дії, що викликає в організмі хімічну реакцію, пов'язану з викидом дофаміну ("гормону задоволення"). Часто цей процес спри-

чиняє звикання й ігрову залежність, що за природою не відрізняється від наркотичної. Окремі фахівці дедалі частіше наголошують, що відеоігри перетворюють нинішнє покоління на "цифрових наркоманів".

Не слід хибно вважати дитяче захоплення гаджетами невинною й безпечною забавкою. Подібно до того, як куріння й алкоголь чинять особливо руйнівну дію на дитячий організм, комп'ютери та смартфони здатні завдати величезної шкоди й фізичному, й психічному здоров'ю.

Різниця лише в тому, що алкоголь і сигарети дітям заборонено, а гаджети — поки що ні.

Якщо ми бажаємо своїм дітям добра й щасливої долі, якщо прагнемо, аби вони вирости здоровими та повноцінними, то найкраще, що можемо зробити, — вимкнути комп'ютер і відібрати смартфон чи принаймні обмежити роботу з гаджетом до мінімально необхідної межі, заборонивши до повноліття будь-які цифрові розваги.

(Далі буде)

Список використаної літератури

1. Сенченко М. Від ери Гутенберга до ери Цукерберга... Переваги і недоліки сприйняття друкованого і електронного тексту / Микола Сенченко, Оксана Сенченко. — Київ : Ліра-К, 2021. — 128 с.

Надійшла до редакції 10 серпня 2022 року

КНИГОЗНАВСТВО. ВИДАВНИЧА СПРАВА



УДК 655.4/.5(477)"2021"(045)

DOI: 10.36273/2076-9555.2022.8(313).5-13

Анжела Воронцова,

завідувач відділу статистичного моніторингу та аналізу друку Книжкової палати України,

e-mail: stat@ukrbook.net

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5443-745X>

Ганна Черняк,

старший науковий співробітник

відділу статистичного моніторингу

та аналізу друку Книжкової палати України,

e-mail: stat@ukrbook.net

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9805-1302>

Книговидавнича діяльність в Україні за підсумками 2021 року

В аналітичному огляді досліджено сучасний стан випуску книг і брошур в Україні у 2021 р., подано загальну характеристику книговидання у 2020—2021 рр. Визначено кількісні та якісні показники, проаналізовано стан українського книговидання у 2021 р. за асортиментом видавничої продукції, її мовною та територіальною ознаками.

Наведено статистичні дані щодо випуску книг і брошур провідними вітчизняними видавництвами різної форми власності, у тому числі сфери управління Держкомтелерадіо.

Аналітичний огляд проведено на основі статистичних даних, опублікованих у статистичному збірнику "Друк України (2020)" і зведених статистичних звітах про випуск в Україні неперіодичних видань у 2020, 2021 рр.

Ключові слова: статистичний облік; видавнича продукція; кількісні показники; аналіз випуску видань; видавництва; видавнича діяльність; книговидання; статистичні дані

Постановка проблеми. У сучасних умовах розвитку суспільства важливу роль відіграє книга, що є пам'яткою матеріальної та духовної культури, свідком значущих історичних подій, основним джерелом накопичення знань, забезпечення духовних та інформаційних потреб людства. З огляду на непересічну роль книги та читання в житті суспільства важливим є облік та аналіз статистики випуску друкованої продукції, що дає змогу дослідити стан і перспективи розвитку української книговидавничої галузі.

У пропонованій статті проаналізовано показники випуску книжкової продукції за 2020—2021 рр., завдяки чому можна порівняти динаміку розвитку вітчизняного книговидання за окреслений період.

Аналіз попередніх досліджень і публікацій. З метою інформування суспільства про тенденції розвитку вітчизняної видавничої галузі в науково-практичному журналі "Вісник Книжкової палати" систематично публікуються статистичні дані щодо випуску друкованих видань [1],