

К ВОПРОСУ ОБ ИССЛЕДОВАНИИ СОСТАВЛЯЮЩИХ КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИИ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖИ

Крылова М.А.

ФГБОУ ВО «Тверской государственной университет», РФ, г. Тверь

В статье рассматриваются особенности киберсоциализации современной молодежи. Представлены сравнительные выводы о четырех составляющих киберсоциализации восьмиклассников (93 человека) и студентов (146 человек): 1) ориентация в киберпространстве (широта осведомленности о ресурсах, умение находить нужный ресурс или его аналог, умение выбрать наиболее отвечающий поставленным задачам); 2) культура и кибергигиена (умения распознавать признаки мошеннических сайтов и приложений, сохранять личные данные, умение не поддаваться на провокации, вести себя достойно и вежливо в сети); 3) эмоциональная регуляция и устойчивость к зависимости от использования сотовой связи и гаджетов (умение распределить время между жизнью в реальности и киберпространстве, умение не зависеть от контента киберпространства); 4) наличие или отсутствие представлений о превосходстве киберпространства над реальной жизнью (вера в цифровые ресурсы, искусственный интеллект и нейросети, способные со временем полностью заменить живого человека в подавляющем большинстве сфер жизни).

Ключевые слова: киберсоциализация, подростки, киберпространство, кибергигиена.

Сегодня тесно переплелись внешкольная цифровая жизнь обучающихся, где по большей мере происходит киберсоциализация, и их жизнь в школе. А. еще 10 лет назад отмечал, что «социализация человека в киберпространстве может быть рассмотрена как «социально-педагогический полигон» для многочисленного и относительно безопасного апробирования разных и выработки оптимальных моделей жизнедеятельности человека, так и имеющий квазисоциализирующий эффект процесс» [3]. Айсина Р.М. и Нестерова А.А. [1] указывают, что в свое время С.В. Бондаренко под социализацией в киберпространстве понимал «процесс интеграции пользователя в электронную социокультурную среду посредством освоения технологий коммуникации, информационной культуры, социальной навигации, электронной грамотности, а также социальных норм, ценностей и ролевых требований». Киберсоциализация – часть социализации, изучению которой в настоящее время уделено недостаточно внимания со стороны авторов в рамках психолог-педагогических исследований. Большая часть исследований имеющих носитель публицистический характер. Вместе с тем, сбор конкретных фактов, касающихся данного явления, чрезвычайно важен для разработки технологий воспитания и обучения в условиях проникновения киберпространства во все стороны повседневной жизни. Кроме того, взрослые: родители, учителя, – часто очень полярно относятся к

провождению времени детей и обучающихся в киберпространстве: приложениях, играх, любой виртуальной и интернет среде. Часть взрослых видят только вредные последствия киберсоциализации и стремятся минимизировать нахождение детей киберпространстве. Часть рассматривает его как уникальное место для развития, а следствия киберсоциализации как самые перспективные, уникальные и ничем не восполняемые для выживания в современном мире.

В 2022–2023 учебном году нами было проведено исследование специфики киберсоциализации разных возрастных групп: 1) подростки, ученики восьмых классов общеобразовательных школ города Твери (93 человека), 2) студенты педагогических направлений подготовки вторых – пятых курсов Тверского государственного университета (146 человек) с помощью анкетирования.

Анкета включала вопросы, касающиеся четырех составляющих киберсоциализации, отмечаемых подавляющим большинством исследователей этого явления (Буренина С.Ю., Калинина С.Б. [2], Чванова М.С., Анурьева М.С., Киселева И.А. [4]):

1) ориентация в киберпространстве (широта осведомленности о ресурсах, умение находить нужный ресурс или его аналог, умение выбрать наиболее отвечающий поставленным задачам);

2) культура и кибергигиена (умения распознавать признаки мошеннических сайтов и приложений, сохранять личные данные, умение не поддаваться на провокации, вести себя достойно и вежливо в сети);

3) эмоциональная регуляция и устойчивость к зависимости от использования сотовой связи и гаджетов (умение распределить время между жизнью в реальности и киберпространстве, умение не зависеть от контента киберпространства);

4) наличие или отсутствие представлений о превосходстве киберпространства над реальной жизнью (вера в цифровые ресурсы, искусственный интеллект и нейросети, способные со временем полностью заменить живого человека в подавляющем большинстве сфер жизни).

Интересны различия в указанных четырех составляющих киберсоциализации школьников и студентов, тем более что разница в их возрасте всего 5-8 лет.

В плане **ориентации** опрошенных в киберпространстве выявлены следующие особенности:

1) ежедневно используемыми в равной мере приложениями среди студентов являются: Вконтакте, Telegram, WhatsApp, Discord, среди восьмиклассников – Вконтакте, WhatsApp, Тик-Ток. При этом интернет на смартфоне включен всегда, в том числе и ночью;

2) восьмиклассники в два раза чаще, чем студенты, используют «умные вещи» (умные часы, фитнес-браслеты), при этом у подавляющего числа восьмиклассников, использующих данные гаджеты, основная их

функция – отслеживать состояние организма, здоровья, сопровождать диеты, выпить лекарства, повод показать свою взрослость. Студенты значительно реже используют указанные гаджеты, наряду с этим в их анкетах появляются умные вещи, нужные в хозяйстве (роботы-пылесосы, GPS-розетки). Кроме того студентов возрастает число приложений быстрого голосового поиска (Алиса, Маруся), планировщики событий и задач (гугл-календарь, уборка дома);

3) ожидаемо студенты знают и используют больше разнообразных платформ и цифровых сред для обучения (цифровая среда вуза (MSTeams, lms), Quizzlet, Литрес, Интернет-школы (Умная школа, Foxford, OpenEducation)), отдыха (IVI, Кинопоиск, Ютуб, Инстаграм), общения (Вконтакте, Telegram, Discord), творчества (Ютуб, Инстаграм, Фикбук) и покупок (Озон, Вайлдберис, Авито, Алиэкспресс).

У большинства школьников платформы и среды для обучения либо не указаны, в том числе не указан официальный Сетевой город, либо указан Ютуб. В качестве платформ для отдыха и общения у школьников лидирует Тик-ток, Ютуб, Вконтакте. Ресурсы для творчества чаще всего не указаны или назван Тик-ток. Платформы для покупок аналогичны тем, что указывают студенты;

4) треть студентов ведет свой блог или канал, среди восьмиклассников таких 50%.

В плане **культуры и кибергигиены** среди опрошенных выявлены следующие тенденции:

1) студенты в два раза чаще указывают, что в случае если в интернете в знакомой или незнакомой группе кто-то начинает провоцировать их на конфликт, они прекратят диалог и выйдут из группы или беседы. У восьмиклассников преобладает желание доказать собеседнику, что он не прав или взаимно унижить его, вероятно это связано с возрастными особенностями в подростковом возрасте, как более эмоционально заражаемом и огромном стремлении доказать свою правоту;

2) примерно половина из опрошенных как студентов, так и восьмиклассников одинаково часто выкладывают свои личные данные в сети (фото, реальные имена, место проживания, учебы, имена родных, сведения об интересах), другая половина намерено и целенаправленно сохраняет анонимность;

3) восьмиклассники в отличие от студентов почти в 2,5 раза чаще указывают, в интернете больше мошенников, чем в реальности, и надо быть осторожнее. Скорее всего, это связано с постоянными разговорами в семье и школе о случаях обмана в интернете. При этом почти треть всех опрошенных студентов выбирают эмоциональный ответ, что «только глупцы попадают на удочку мошенников, надо просто уметь думать головой», среди школьников выбор такого ответа единичен;

4) в полтора больше студентов, чем восьмиклассников указывают, что в интернете больше, чем в реальной жизни, стремятся контролировать свои высказывания. Школьники указывают, что в интернете ведут себя более раскрепощенно, где «можно пошло пошутить и нецензурно высказаться и написать с ошибками»;

5) две трети студентов стремятся отличить в интернете истинную информацию от ложной. Среди восьмиклассников преобладает ответ «скорее нет, мне это не нужно». Это скорее всего связано со спецификой обучения в школе и вузе. В школе как правило, обучающему не требуется искать дополнительную к учебнику информацию, приложения к учебнику приводят на нужные ресурсы, либо учителя сами и по просьбе родителей дают наводку, какие сайты и приложения рекомендованы. В вузе студент сталкивается с многополярностью мнений по самым простым вопросам, поэтому вынужден проверять найденную информацию на истинность;

б) почти все школьники указывают, что не всегда и со всеми должны быть на связи, что у каждого должно быть свое личное время. В то время как большинство студентов указывает, что на связи должны быть всегда с родителями и близкими людьми.

В плане эмоциональной регуляции и устойчивости к зависимости от использования сотовой связи и гаджетов среди опрошенных выявлены следующие тенденции:

1) две трети восьмиклассников и студентов не страдают, если отсутствует интернет, выбирая вариант ответа, что «это досадно, но можно обойтись»;

2) треть опрошенных и среди восьмиклассников, и студентов отмечает «приступы» почти 24-часовой вовлеченности в игры, фан-сообщества на выходных и каникулах.

В плане наличия или отсутствия представлений о превосходстве киберпространства над реальной жизнью среди опрошенных выявлены следующие тенденции: восьмиклассники в 2 раза чаще студентов верят в создание в будущем нейросетей, чат-ботов, искусственного интеллекта, новых гаджетов и приложений, которые позволят разрешить вопросы и проблемы, ныне кажущиеся нерешаемыми (болезни, преступления, голод и войны). При этом у 6,5% восьмиклассников (7 человек) встречается ответ, который не указан как вариант в анкете: «это вечные проблемы, они никогда не будут решены». Такой ответ встречается только у 2% опрошенных студентов (1 человек).

Среди студентов мнение о том, что поможет в будущем разрешить указанные вопросы, разделились примерно так: «за счет подготовки специальных людей, которые будут отвечать за эти проблемы» – 31% опрошенных студентов. «Люди сами станут умнее и внимательнее к окружающему миру, за счет развития способностей конкретных личностей» – 57 %.

Полученные результаты позволяют сделать следующие выводы. Несмотря на то, что идея о появлении цифровой образовательной среды, цифровых образовательных платформ и тренажёров, которые могли бы школа более активно перенимать из сети Интернет, из виртуальной среды, из компьютерных игр то, что подросткам, привычно, любимо и легко, кажется здоровой, сами обучающиеся похоже не готовы к этому. Судя по проведенному опросу, жизнь учеников в цифровой среде вне школы существенно богаче, ярче и привлекательнее на эмоциональном уровне, чем то, что предлагается в даже самых разработанных цифровых средах и платформах. Потому что последние ориентированы не на досуг, а на учебную деятельность, которая требует большего времени на выполнение даже относительно простых действий, большего волевого усилия и достаточно отдаленный во времени результат, который скажет ученику о его успехе.

Несмотря на разнообразие цифровых платформ и сервисов, молодежь затрудняется указать узко-функциональные ресурсы, позволяющих создавать нечто уникальное в плане хобби – художественное, музыкальное, литературное творчество и прочее. Только один – два человека из группы всех опрошенных и восьмиклассников, и студентов смогли указать программный продукт, позволяющий создать творческий или иной продукт (Flipbookcreator, 3dMax, Googleforms). Подавляющее число опрошенных не знают и не умеют использовать цифровые ресурсы для самовыражения, при том, что в реальной жизни их хобби также малопродуктивно и сводится к просмотру фильмов, видеороликов в социальных сетях, Интернет-серфингу. Поэтому наполнение цифровой образовательной среды разными возможностями для большинства обучающихся проходит мимо и нуждается в сопровождении процесса обучения со стороны умеющего увлечь данными инструментами педагога.

Цифровая среда вне школы, естественно, отличается по способу мировосприятия от цифровой образовательной среды. В первой преобладает стремление почерпнуть информацию быстро через просмотр клипов, общение через мемы, упрощение письменной речи через сленг, пиктограммы, эмодзи. Она не требует использования критического мышления. Поэтому школьники не стремятся отличать в интернете истинную информацию от ложной. Студентов сама многополярная картина научных школ подвигает к стремлению выполнять это действие.

Цифровая внешкольная среда эксплуатирует приземленные мотивационно-ценностные установки школьников: главное – успеть сделать видео или фото события без моральной оценки происходящего и выложить в сеть быстрее других или вступить в спор даже в незнакомой группе ради спора, разжигания конфликта и отрицательных эмоций, потроллить или побуллить эмоционально слабого собеседника. Под

влиянием цифровой внешкольной среды и виртуальной реальности изменяется привычный ролевой функционал школьников: они теперь не просто дети чьих-то родителей, чьи-то друзья, зрители, читатели, ученики или покупатели и пассажиры – относительно пассивные и управляемые извне роли. В условиях киберсоциализации они становятся более активны, независимы, напористы и агрессивны, новые роли требуют проявления личности. Теперь школьники могут стать блогерами, стриммерами, администраторами групп и каналов, нашедших свою аудиторию, могут стать авторами прозы и стихов, которые к тому же можно свободно опубликовать в виде электронной или бумажной книги или странички сайта, независимо от качества получившегося произведения. Теперь школьникам по плечу быть даже продавцами, например, своего контента или аккаунта. Теперь школьники – военачальники, ведущие в бой виртуальные танковые дивизии или свою команду к победе над боссами, в создании целой страны в игре виртуального мира. Теперь у них много самостоятельности, возможностей для проявления инициативы и умений.

Казалось бы идея побуждения, раскрытия самостоятельности молодежи как инструмента развития их личности, в разные эпохи высказываемая как перспективная философами, педагогами, психологами, нашла реальное воплощение в киберпространстве. Однако эффект оказывается совсем не тот, который ожидался, и требует пошагового управления учащимися со стороны взрослых, разработки методик киберсоциализации личности в разных возрастных группах.

Список использованных источников

1. Айсина Р.М., Нестерова А.А. Киберсоциализация молодежи в информационно-коммуникационном пространстве современного мира: эффекты и риски // Социальная психология и общество. 2019. Том 10. № 4. С. 42–57. DOI: 10.17759/sps.2019100404. – Дата обращения: 23.05.2023
2. Буренина С.Ю., Калинина С.Б. Киберсоциализация как фактор адаптации студентов вуза к условиям дистанционного обучения // Самарский научный вестник. 2022. Т. 11, № 1. С. 281–287. DOI: 10.55355/snv2022111303.–Дата обращения: 20.05.2023
3. Плешаков В.А. Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен // Преподаватель XXI век, 2009. № 3. С. 32-39. Режим доступа: <https://vapleshakov.livejournal.com/2423.html>. – Дата обращения: 21.05.2023
4. Чванова М.С., Анурьева М.С., Киселева И.А. Влияние интернета на социализацию молодежи // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2017. Т. 22, № 5 (169). С. 23–36. DOI: 10.20310/1810- 0201-2017-22-5(169)-23-36. – Дата обращения: 20.05.2023

THE FEATURES OF CYBERSOCIALIZATION OF MODERN YOUTH

Krylova M.A.

Tver State University, Russian Federation, Tver

The article discusses the features of cybersocialization of modern youth. Comparative conclusions are presented about the four components of cybersocialization of eighth-graders (93 people) and students (146 people): 1) orientation in cyberspace (the breadth of awareness about resources, the ability to find the right resource or its analogue, the ability to choose the one that best suits the tasks); 2) culture and cyber hygiene (the ability to recognize signs of fraudulent sites and applications, save personal data, the ability not to succumb to provocations, to behave decently and politely online); 3) emotional regulation and resistance to dependence on the use of cellular communications and gadgets (the ability to allocate time between life in reality and cyberspace, the ability not to depend on the content of cyberspace); 4) the presence or absence of ideas about the superiority of cyberspace over real life (belief in digital resources, artificial intelligence and neural networks that can eventually completely replace a living person in the vast majority of areas of life).

Keywords: cybersocialization, teenagers, cyberspace, cyberhygiene.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

КРЫЛОВА Марина Андреевна, кандидат психологических наук, доцент, Тверской государственной университет, Россия, г. Тверь, e-mail: fabmarine@rambler.ru

Дата поступления рукописи в редакцию: 02.10.2023.

Дата принятия рукописи в печать: 16.10.2023.