



Цифровое детство: особенности социализации и безопасность

Галина Солдатова,
член-корр. РАО, д-р психол. наук, профессор факультета
психологии МГУ имени М.В. Ломоносова



Два мира современного ребенка

Реальный мир



Онлайн-мир





Множественная реальность



Я умею всё, что умеет Яндекс, и даже больше. Задавайте мне любые вопросы. Где-то я смогу помочь сразу — например, с погодой, пробками и маршрутами — а в каких-то случаях буду использовать поиск Яндекса. Спросите что-нибудь прямо сейчас. Или нажмите на одну из кнопок, чтобы посмотреть, как я работаю.



Какая сейчас погода



алиса кто тебя создал

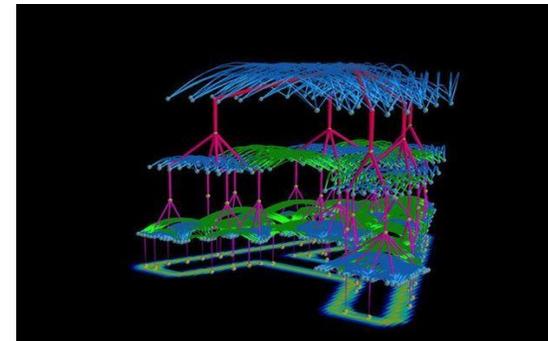


Меня сделали в компании Яндекс и постоянно дорабатывают, если кто-то не заметил.

чего ты пока еще не умеешь



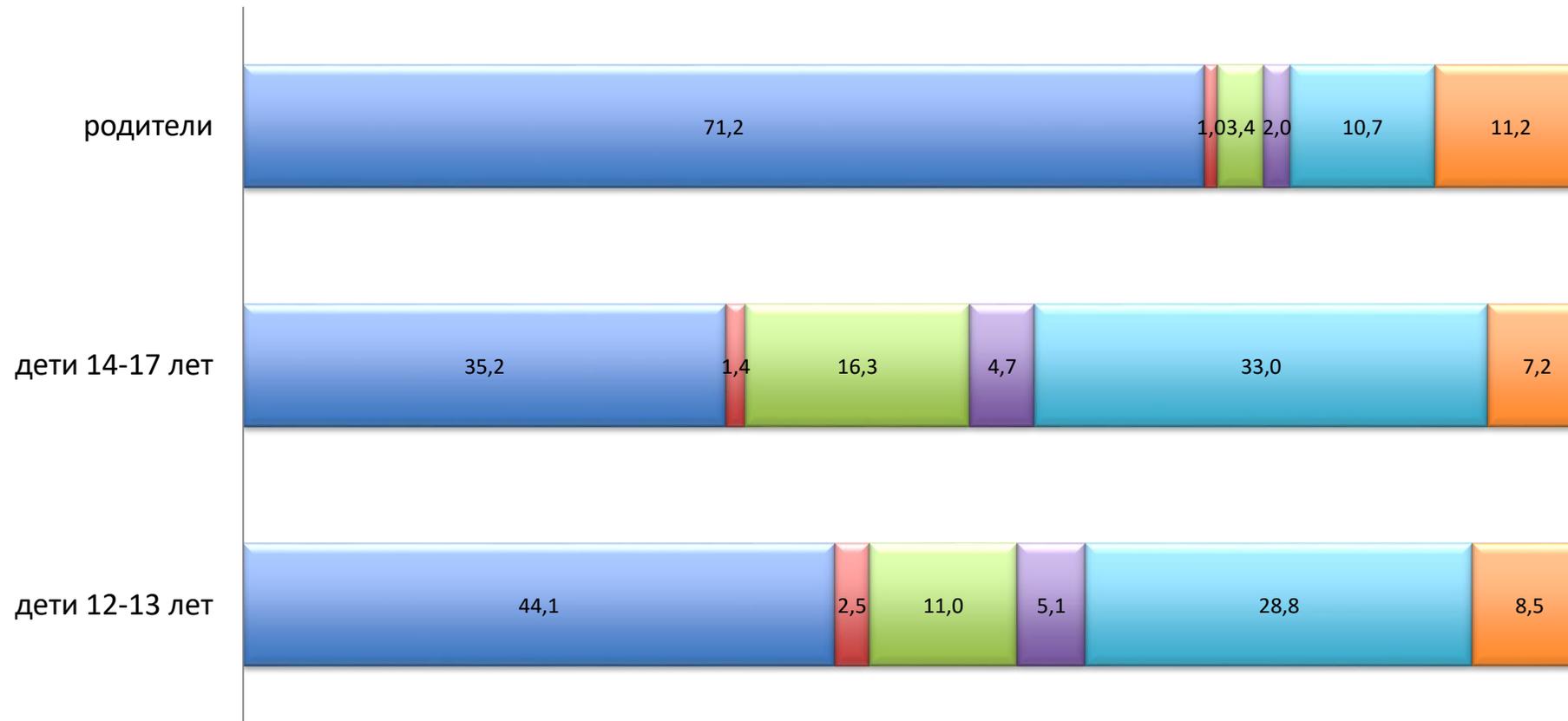
Не ошибается бот, который ничего не делает. Извините.



Можно ли разделить жизнь на онлайн и офлайн?



- живу в основном в реальном мире
- живу в основном в виртуальном мире
- живу в равной мере в обоих мирах
- не вижу разницы между реальным и виртуальным, для меня это одно и то же
- переключаюсь между этими мирами в зависимости от времени и задачи
- реальный и виртуальный миры для меня не пересекаются





Континуум реальность-виртуальность (Милграм и Кишино, 1994): конвергенция миров



Цифровое детство, как особый исторический тип детства: культурно-исторический подход

ИКТ изменяют пространство жизнедеятельности ребенка и **вливают на всю структуру его деятельности как в оффлайне, так и в онлайн**

Другая социальная ситуация развития современного ребенка - важная координата ИКТ и, в первую очередь, интернета

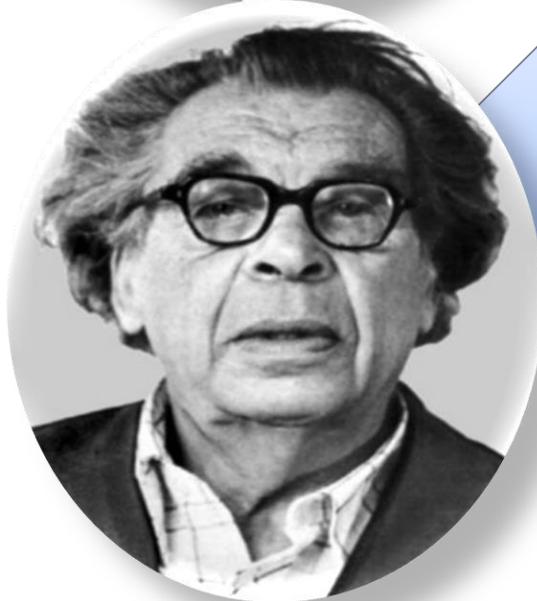
Интернет не просто технологии, это – **среда обитания**, которая выступает **источником развития и фактором социализации**. Зона ближайшего развития задается не только значимыми взрослыми, но и **онлайн-средой**.

Интернет – культурное орудие, способствующее порождению новых форм деятельности, культурных практик, феноменов, значений и смыслов



*«Нет вечно детского, а есть **исторически**
детское»*

Л.С. Выготский

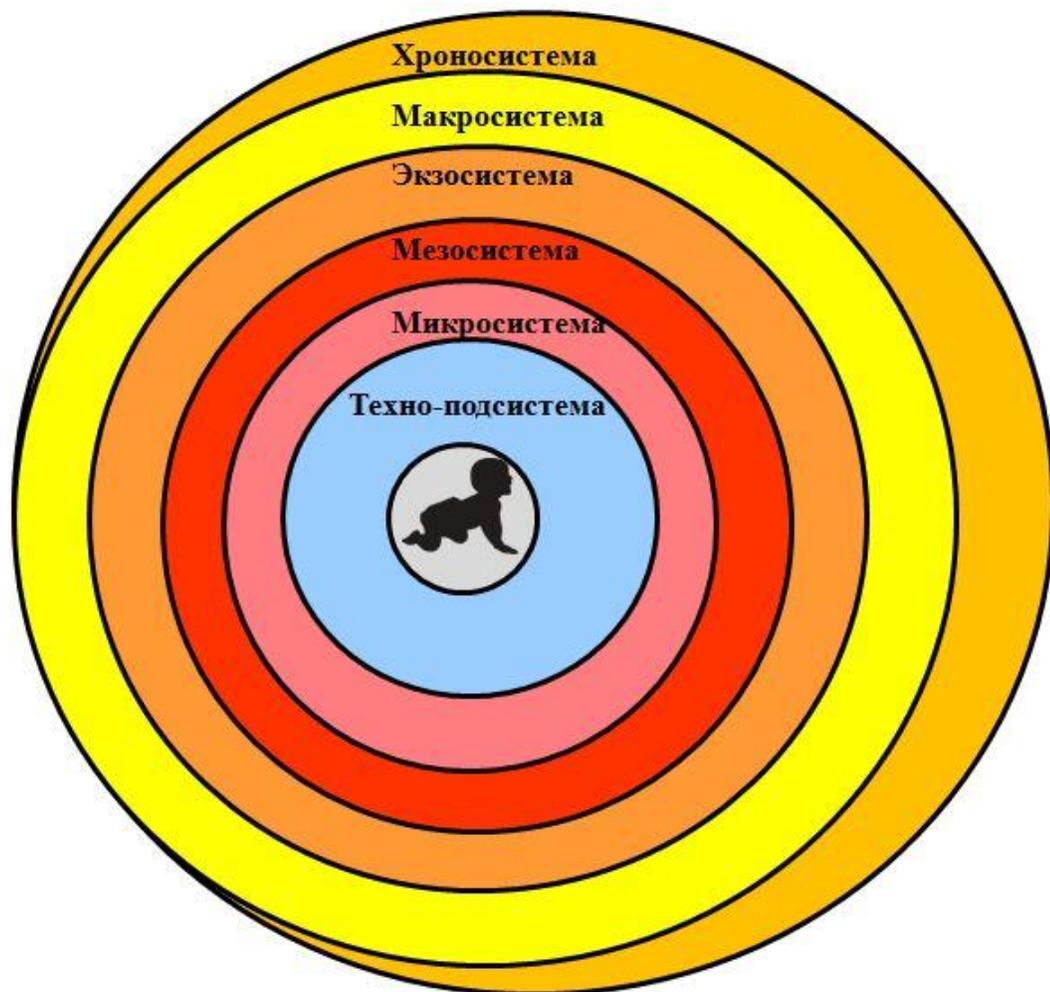


*«Развитие **детства** как социокультурного
феномена - не просто его удлинение, а
качественное изменение по структуре и
содержанию»*

Д.Б. Эльконин

Когнитивное и личностное развитие представителей цифрового поколения происходит в какой-то другой форме, подчиняется иной логике. Сложное взаимодействие традиционной деятельности с деятельностью в онлайн – на выходе возникает другой по сути результат – **НОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ СОВРЕМЕННОГО РЕБЕНКА**

Теория экологических систем (Bronfenbrenner, 1979) и техно-система (Johnson & Puplampu, 2008)



Ури Бронфенбреннер поддержал тезис Л.С. Выготского о социальном происхождении высших психических функций и продолжил дальнейшую разработку концепции социальной ситуации развития

Цифровая социализация

Социализация ребенка проходит в множественной реальности: оффлайн, онлайн и смешанной реальностях

Традиционные формы социализации все чаще соседствуют, смешиваются, а иногда замещаются или даже вытесняются новыми формами приобретения необходимых знаний и навыков

Цифровая социализация позволяет учитывать множественную реальность цифрового образа жизни: восприятие и обмен информацией, коммуникацию с живыми и неживыми элементами онлайн-пространства, онлайн-потребление, а также культурные, социальные, психологические и технические аспекты использования электронных устройств

Цифровая социализация – важная часть процесса становления личности, адаптации и интеграции в социальную систему информационного общества

Цифровая социализация – опосредованный всеми доступными инфокоммуникационными технологиями процесс овладения, присвоения и воспроизводства человеком социального опыта, приобретаемого в онлайн-контекстах и смешанной реальности, и формирующего его цифровую личность, как часть реальной личности

Цифровая социализация: основные сферы изменений и векторы развития



Время



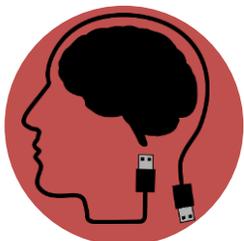
Отношения в цифровом мире



Онлайн-пространства



Культурные практики



Высшие психические функции



Онлайн-риски



Цифровая личность



Цифровая компетентность



Интенсивность использования интернета (2013-2019 г.)



	ПОДРОСТКИ			РОДИТЕЛИ	
	2013 год	2019 год		2013 год	2019 год
	12-17 лет	12-13 лет	14-17 лет		
Низкая (в среднем 1 час)	10%	20 %	9 %	28 %	36 %
Средняя (в среднем 3 часа в день)	76%	67 %	54 %	61 %	50 %
Высокая (более 5 часов)	14%	13 %	37 %	7 %	14 %

- ✓ За последние 6 лет интенсивность использования интернета **возросла** и у подростков, и у родителей.
- ✓ **Старшие подростки обгоняют** младших по интенсивности пользования интернета, каждый третий проводит онлайн более 5 часов.
- ✓ **Родители** отстают по активности в Сети от детей. Для половины родителей **характерна средняя** онлайн-активность, для трети – низкая.
- ✓ Каждый **второй родитель** не осведомлен о высокой онлайн-активности своего ребенка



Онлайн-пространства: цифровая социализация в различных онлайн-контекстах



90%

- подростков имеют свой профиль в социальных сетях

60%

- пользуются различными мессенджерами и IP-телефонией

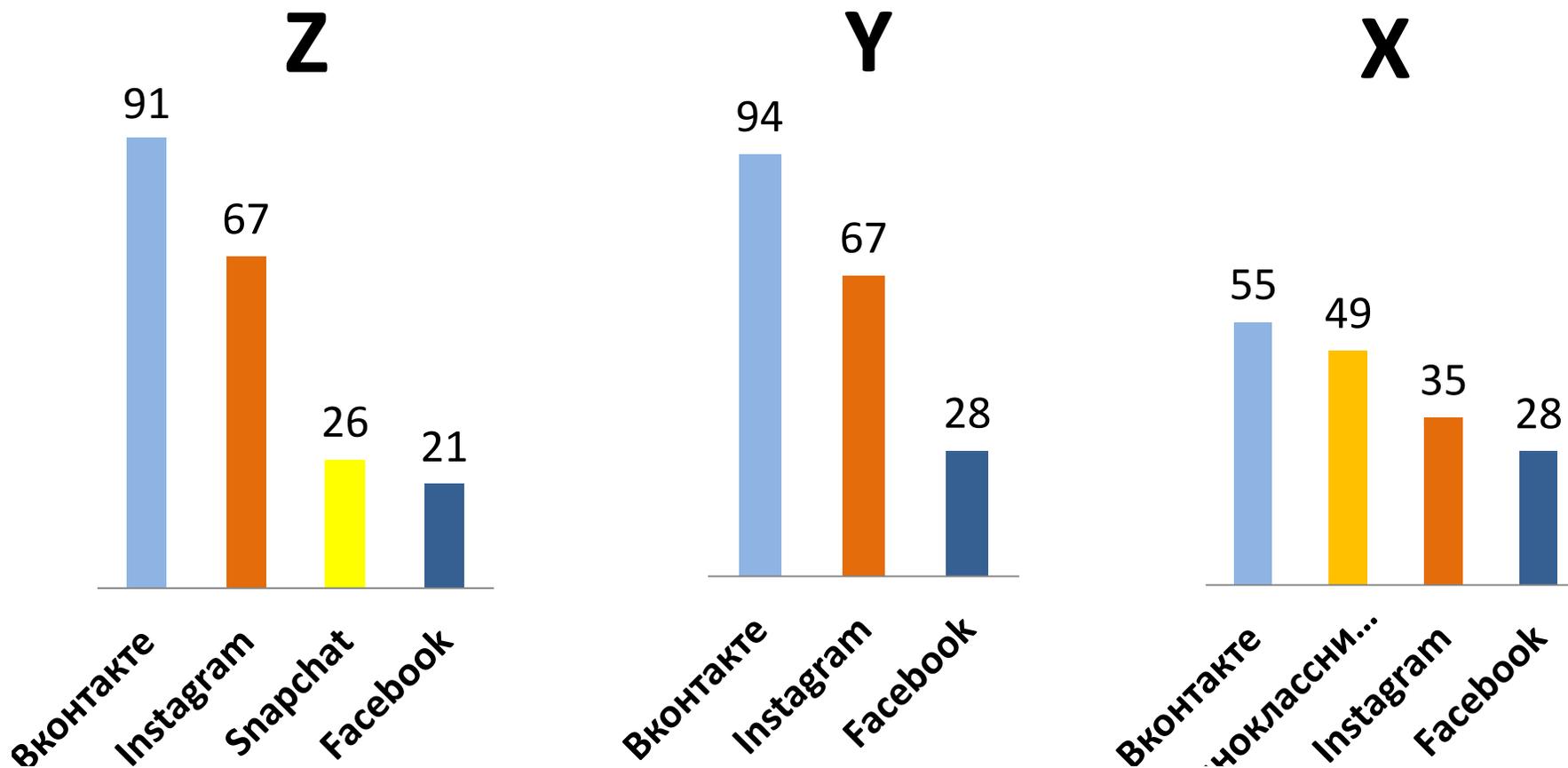
33%

- активные участники чатов и форумов

Закрепление за социальными сетями статуса важнейших для подростков площадок самопрезентации, освоения различных социальных ролей, экспериментирования с идентичностью и самореализацией



Портреты поколений: социальные сети



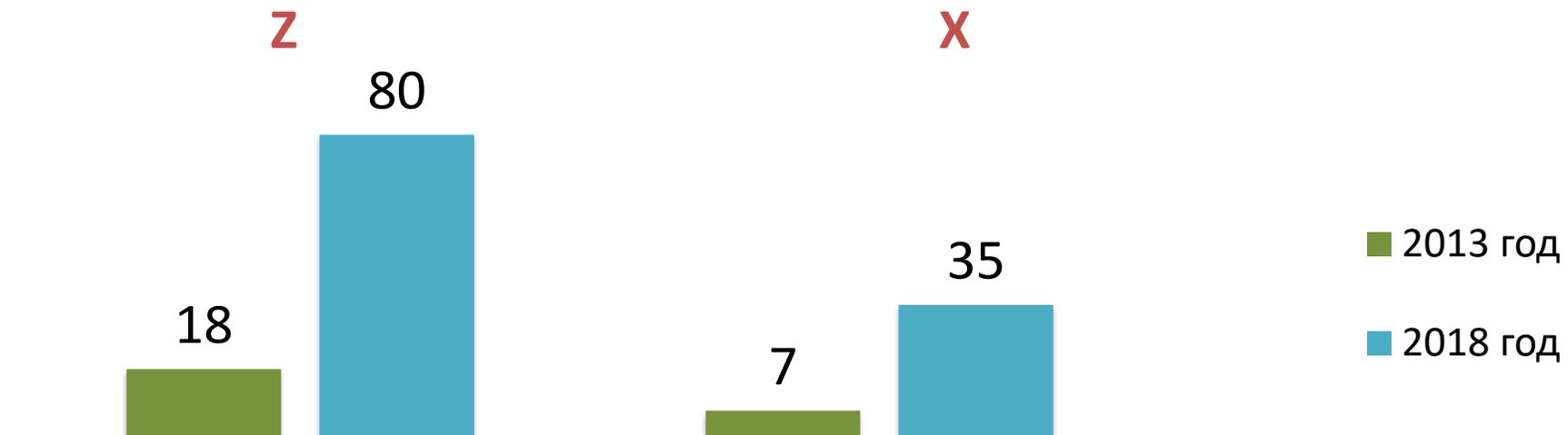
Поколение Z - активные пользователи социальных сетей. Подростки более активно осваивают новые онлайн-площадки для общения. Цифровые территории коммуникации между подростками и родителями различаются. Существует значимая разница в пространственно-временной конфигурации (онлайн-хронотопе) пользования интернетом у подростков и их родителей



Онлайн-пространства: портреты поколений



Количество пользователей Youtube



Площадкой для общения становятся не только социальные сети в их классической форме, но и другие ресурсы, например, Youtube. За последние 5 лет интерес к ресурсу вырос в 4-5 раз. Особенно активными пользователями данного ресурса становятся подростки. Родители значительно отстают в освоения этого цифрового пространства, оставляя его подросткам.



Высшие психические функции



Новые возможности получения информации и новые инструменты познания и коммуникации. Социальное познание как высшая психическая функция и важнейший механизм адаптации и социальной интеграции

Новые инструменты расширяют и дополняют возможности человека, использование более сложных инструментов (интернет+поисковые системы+социальные сети) возможно требуют развития все более сложных когнитивных процессов

Эффект Гугл (транзактивная память)		Переключаемость и распределенность внимания		Клиповое мышление	
Информация не в головах, а в сети, интернет как банк памяти, когнитивный киберпротез, внешнее запоминающее устройство	Учить не накапливать и запоминать, а уметь самостоятельно добывать информацию и критически ее оценивать	Многозадачность как повседневная практика и общая способность	Учить правильно распределять ограниченные когнитивные ресурсы, развивать способность действовать в формате многозадачности	Переход от линейного мышления к сетевому	Учить мышлению в ситуации неопределенности, в открытых сетевых системах, в рамках широкого диапазона действий и отношений

Адаптация к многоаспектной и насыщенной цифровой среде

Защита от информационных перегрузок

Компенсация ограниченности когнитивных ресурсов в многозадачной реальности

Новые способы управления памятью, вниманием, мышлением и социальным познанием



Цифровая личность

ЦЛ – процессы и результаты постоянной оцифровки персональных данных, индивидуальных потребностей, деятельности, отношений, биографии, личностных особенностей и привычек

Цифровая идентификация личности – уникальный системный номер, характеризующий личность и отождествляющий ее с самой собой, учетная запись на некотором ресурсе, аккаунт в социальной сети, личный блог и др.

Часть ЦЛ – принадлежащие ей и подключенные к сети различные гаджеты, которые становятся ее расширением и продолжением, изменяют и совершенствуют различные функции личности

Реальная и цифровая личность начинают сближаться (Back, Stopfer, Vazire, 2010; Sherman, Michikyan, Greenfeild, 2013)



Личность в онлайн-контекстах

- Механизмы формирования идентичности и *Я*-концепции
- Особенности самооценки
- Самопрезентация и ролевые характеристики
- Особенности социального познания
- Мотивация
- Статусность, социальный капитал
- Репутация
- Личностные и индивидуальные особенности
- Интернет, психическое здоровье и психологическое благополучие личности

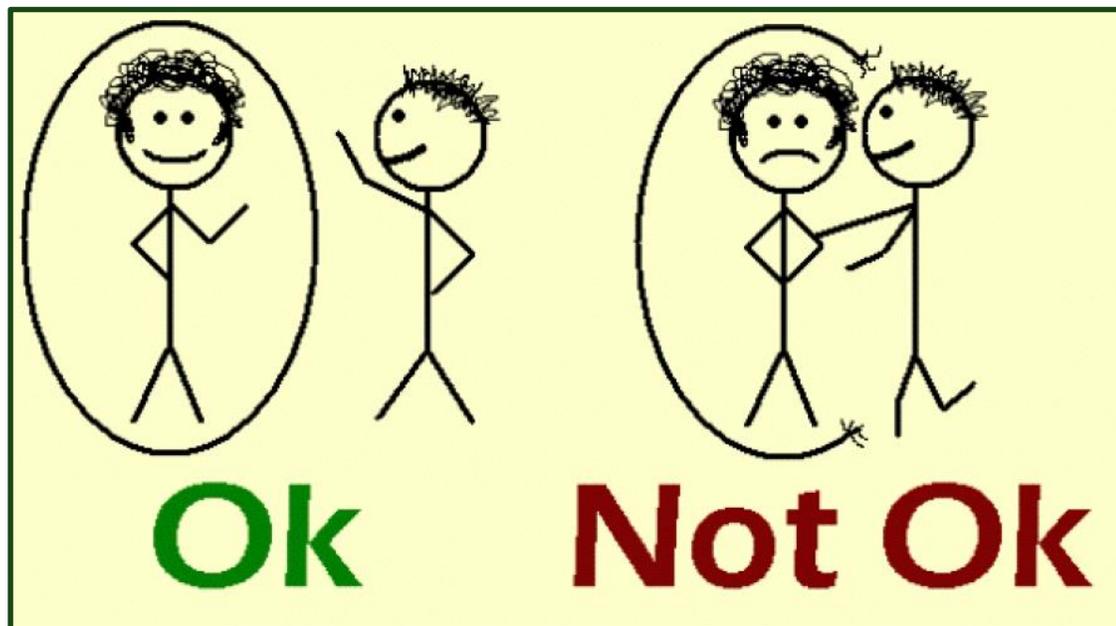


Приватность –

новый феномен для старшего поколения
и обыденность для цифрового



Право
человека на
личное
пространство,
свободное от
вмешательства
других людей и
организаций



Забота о личном пространстве – важный момент, регулирующий поведение и в реальной жизни, и в Сети.

Для «цифрового поколения» слова «личное пространство», «психологические границы», «приватность» наполнены смыслом: за пользование Интернетом дети «платят» персональными данными, а в социальных сетях приватность учатся «настраивать».



Основной капитал личного пространства в цифровом мире – персональные данные



- Регистрационные идентификационные данные (паспортные данные, пароли, пин-коды)
- Физические характеристики (внешние данные, биометрические данные, состояние здоровья и др.)
- Пространственная локализация (фиксация местоположения и перемещения)
- Материально-экономическое положение (имущество, зарплата, накопления)
- Официальные статусы (семейное положение, достижения, награды, наличие судимостей и т.д.)
- Профессиональная занятость (включая образование)
- Социальные связи (информация о родственниках, друзьях, знакомых, принадлежность к различным формальным и неформальным группам)
- Образ жизни и поведенческие установки (мировоззрение, ценности, интересы и хобби, социальные привычки и действия, настроения, вкусы, особенности интимной жизни)
- Психологические особенности (способности, знания, умения, навыки, личностные черты)
- Хроника личных событий



Личное онлайн пространство ребенка: семья «за кадром»



РЕАЛЬНАЯ ЖИЗНЬ



ИНТЕРНЕТ

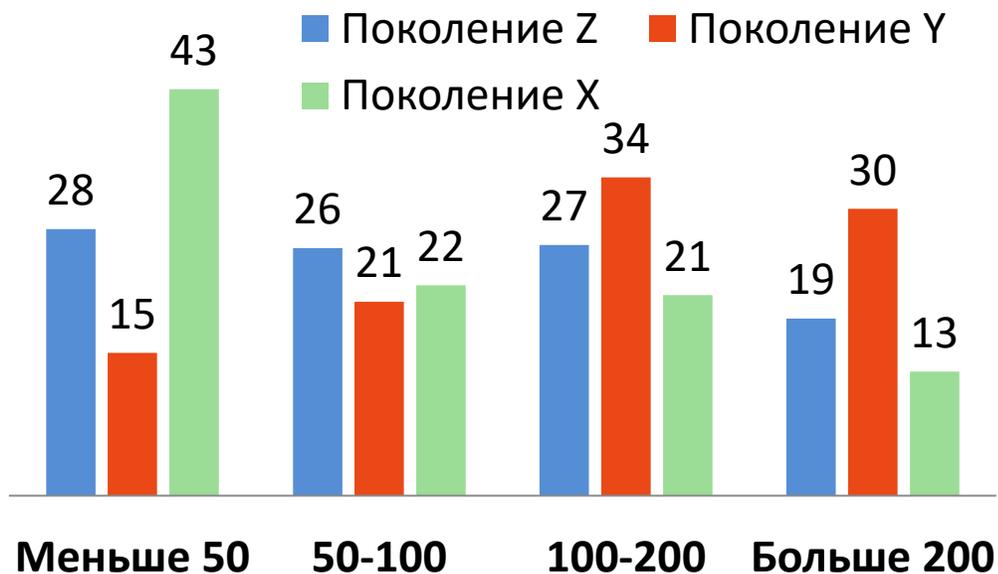


В Интернете в зоне личного пространства остаются лишь ДРУЗЬЯ. Знакомые уступают место «виртуальному», «незнакомому другу», а семья (родители) и профессиональная поддержка (педагоги) остаются «за кадром».

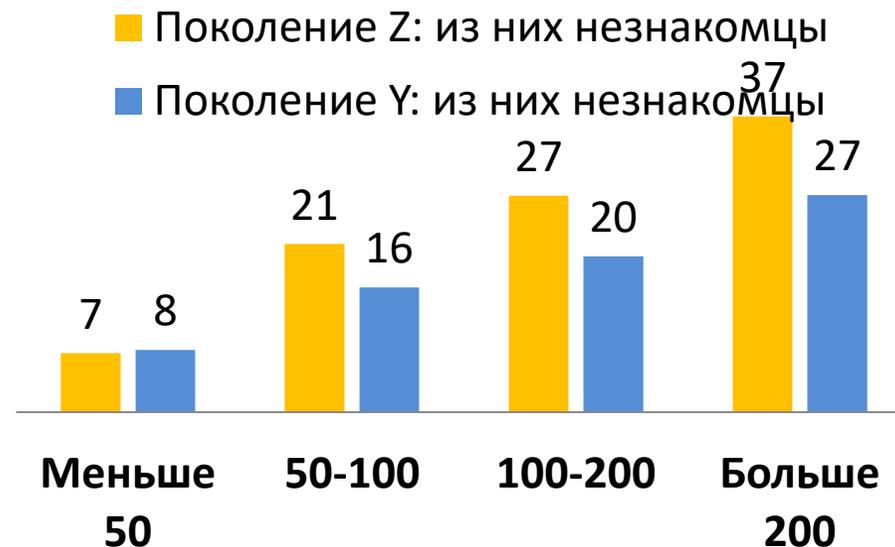


Отношения в цифровом мире

Количество френдов в соц. сети



Количество «незнакомых друзей»



✓ Треть подростков имеет от 100 до 300 френдов, а другая треть – от 50 до 100.

✓ Каждый второй молодой человек имеет от 100 до 300 френдов, а каждый шестой – более 300.

✓ Половина родителей имеет меньше 50 френдов, а четверть – от 50 до 100.

Y – самые «богатые» на френдов, Z их догоняют, а X – самые «бедные».

✓ У трети подростков из 100 френдов – пятая часть «незнакомых друзей», из 200 – четверть «незнакомых друзей», из 300 – треть «незнакомых друзей».

✓ Молодежь реже пускает в свою жизнь незнакомцев.

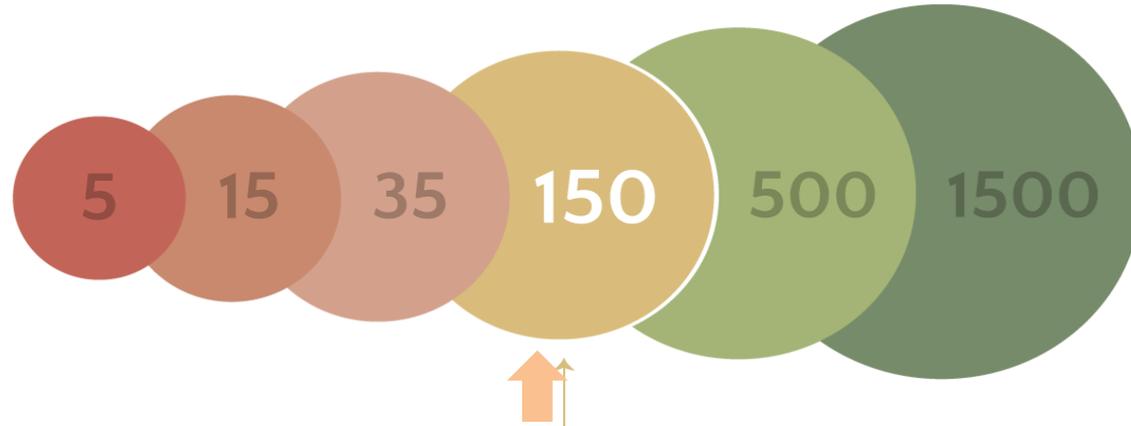
Z – легко впускают в свою жизнь незнакомцев.



Число Данбара

РОБИН ДАНБАР

Британский антрополог и эволюционный психолог, специалист в области поведения приматов.



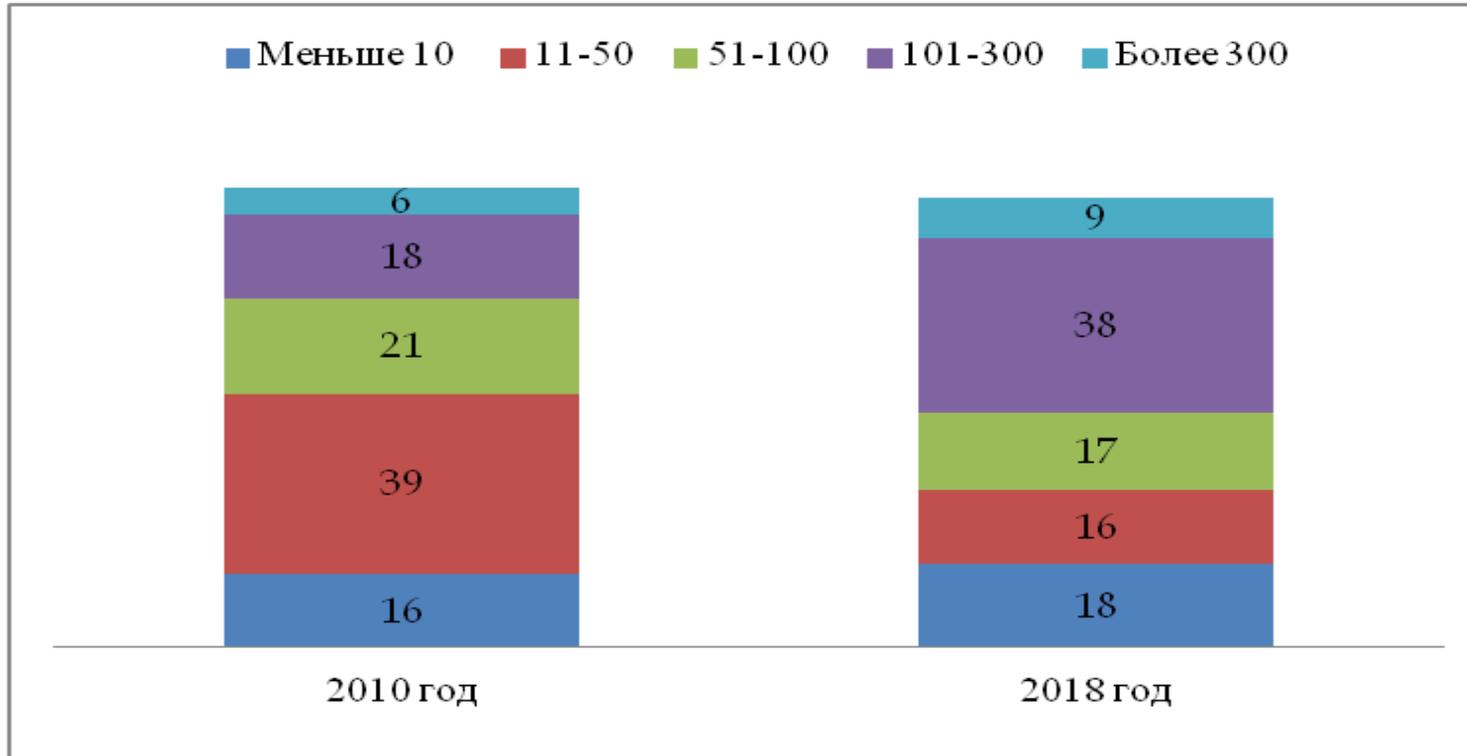
Число Данбара

максимальное количество людей, с которыми человек может поддерживать стабильные социальные отношения.



Социальный капитал подростков: стабильная динамика роста

Количество френдов в социальных сетях у старших подростков, 2010 и 2018 гг., %



По сравнению с 2010 г. увеличилось в 2 раза количество старших подростков с широким кругом френдов (более 100 человек), а также сократилось вдвое количество тех, кто имеет менее 50 френдов – с 55 % до 26 %. Среди младших подростков наблюдается схожая динамика.

Количество френдов у трети старших подростков и четверти младших уже достигло уровня числа Данбара.



Новые культурные практики

«Цифровые аборигены уходят в онлайн» (2004)

Цифровые аборигены иначе:

- коммуницируют,
- делятся с другими,
- продают и покупают,
- обмениваются,
- занимаются творчеством,
- проводят встречи,
- коллекционируют,
- координируются,
- оценивают других людей,
- играют,
- учатся,
- ищут информацию,
- анализируют,
- сообщают,
- программируют,
- социализируются,
- вовлекаются в деятельность,
- растут





От однозадачности к многозадачности (multitasking)



О человеке:

- заниматься более чем одним делом



О компьютере:

- решать более одной задачи параллельно



Впервые термин «**многозадачность**» (multitask) был использован в **1965** году при описании возможностей новой операционной системы IBM System/ 360. С этого же времени начал использоваться в психологических исследованиях **применительно к человеку.**

Способность решать несколько когнитивных задач одновременно, переключаясь между ними.



Новые возможности – НОВЫЕ РИСКИ – новые практики совладания



Контентные риски

Возникают в процессе использования материалов, содержащих противозаконную, неэтичную и вредоносную информацию - насилие, агрессию, эротику и порнографию, нецензурную лексику, пропаганду суицида, наркотических веществ и т.д.



Коммуникационные риски

Связаны с межличностными отношениями Интернет- пользователей и включают в себя незаконные контакты (например с целью встречи), киберпреследования, киберунижения, груминг и др.



Потребительские риски

Злоупотребление правами потребителя: риск приобретения товара низкого качества, подделок, контрафактной и фальсифицированной продукции, хищение денежных средств злоумышленником через онлайн-банкинг и т.д.



Технические риски

Возможность повреждения ПО, информации, нарушение ее конфиденциальности или взлома аккаунта, хищения паролей и персональной информации злоумышленниками посредством вредоносного ПО и др. угроз.

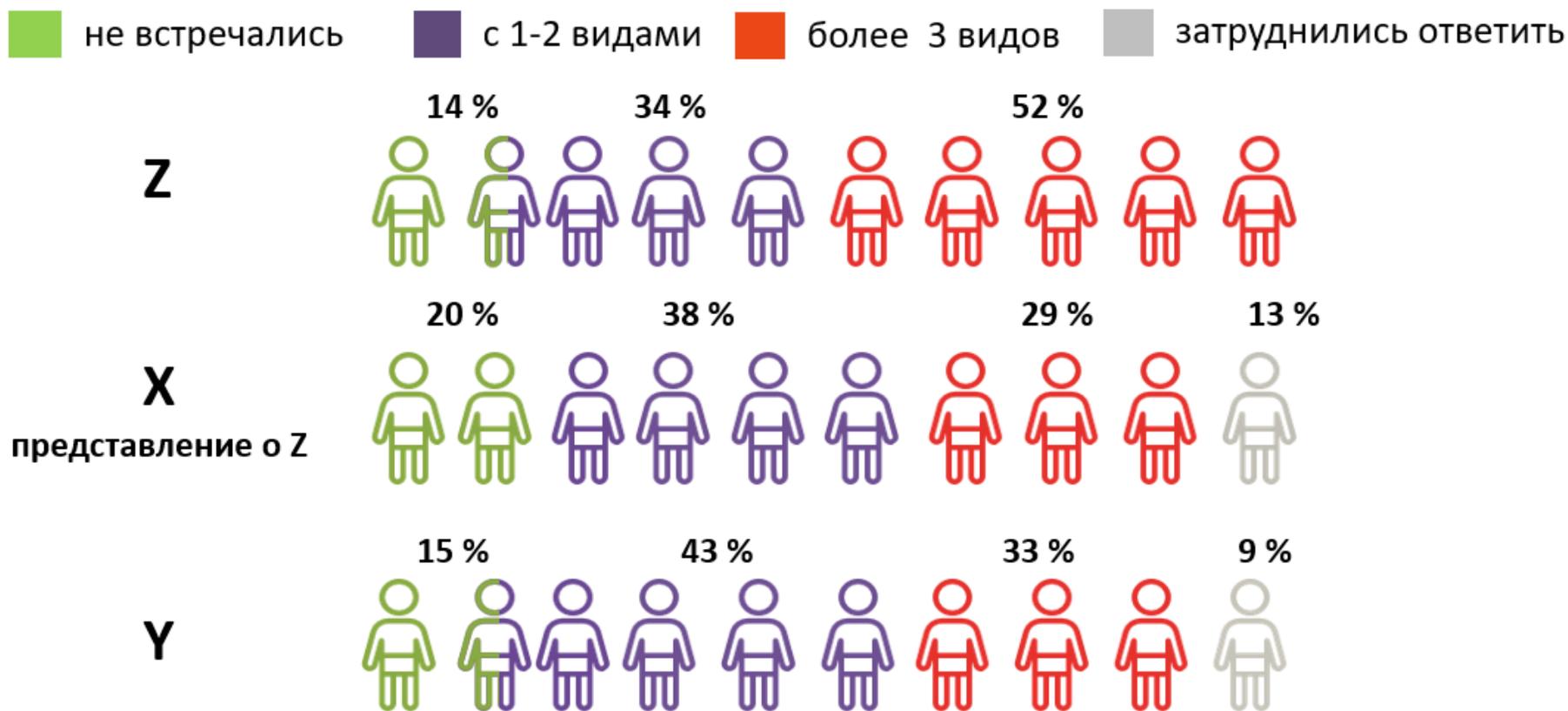


Интернет-зависимость

Непреодолимая тяга к чрезмерному использованию Интернета. В подростковой среде проявляется в форме увлечения видеоиграми, навязчивой потребности к общению в чатах, круглосуточном просмотре фильмов и сериалов в Сети.



Распространенность киберагрессии: каждый второй подросток сталкивался с тремя и более видами агрессии в сети





Векторы эволюции онлайн-рисков



Коммуникационные
риски

От кибербуллинга - к рекрутингу в опасные и экстремистские сообщества

Контентные риски

Негативный контент перемещается с открытых сайтов в закрытые группы в социальных сетях. Дети – еще одни создатели негативного контента. Распространение фейковой информации

Потребительские
риски

От платных подписок - к опасному онлайн-шопингу и фишингу

Интернет-
зависимость

Стремительное снижение возраста возникновения чрезмерной увлеченностью ИКТ

Технические риски

От столкновения с вредоносными программами - к проблемам в использовании новых технических средств



Цифровая компетентность – гарант безопасности и основа успешности в цифровом мире

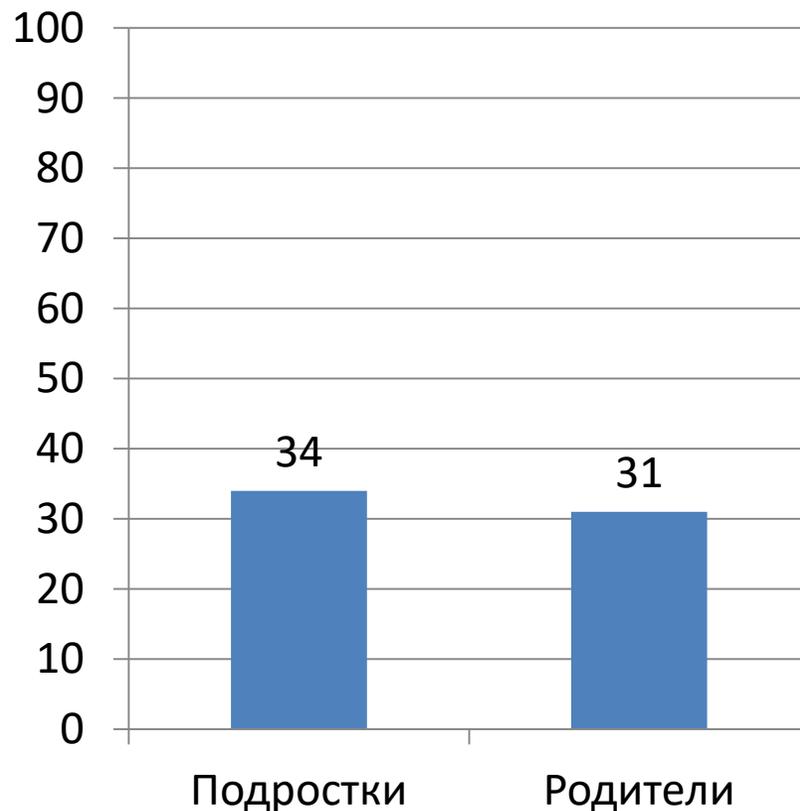




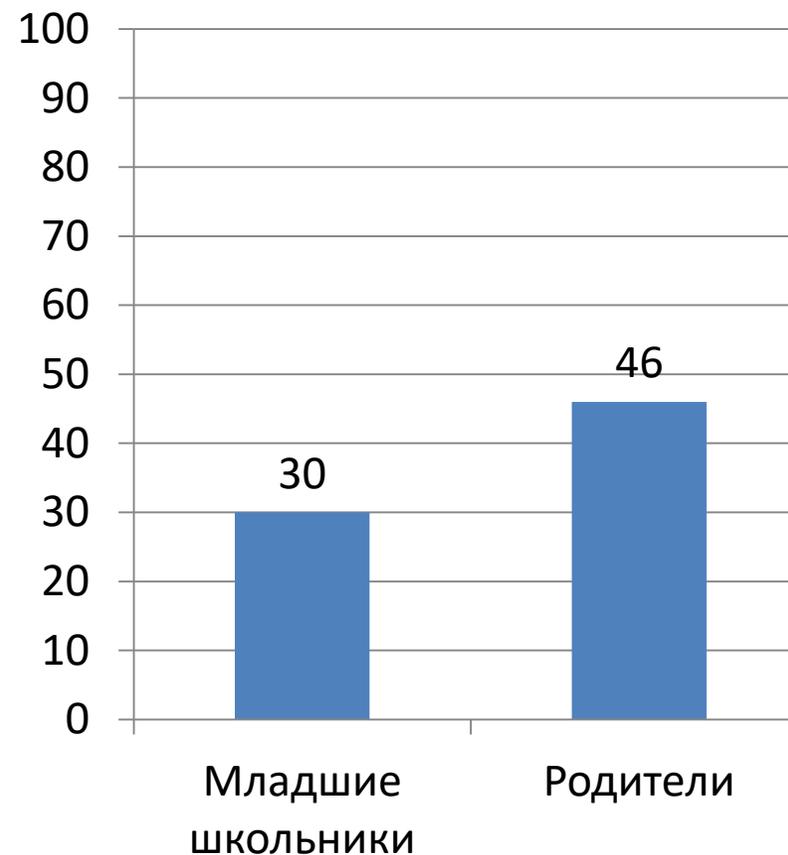
Цифровая компетентность: дети и родители (проект РФФИ)



2013 год

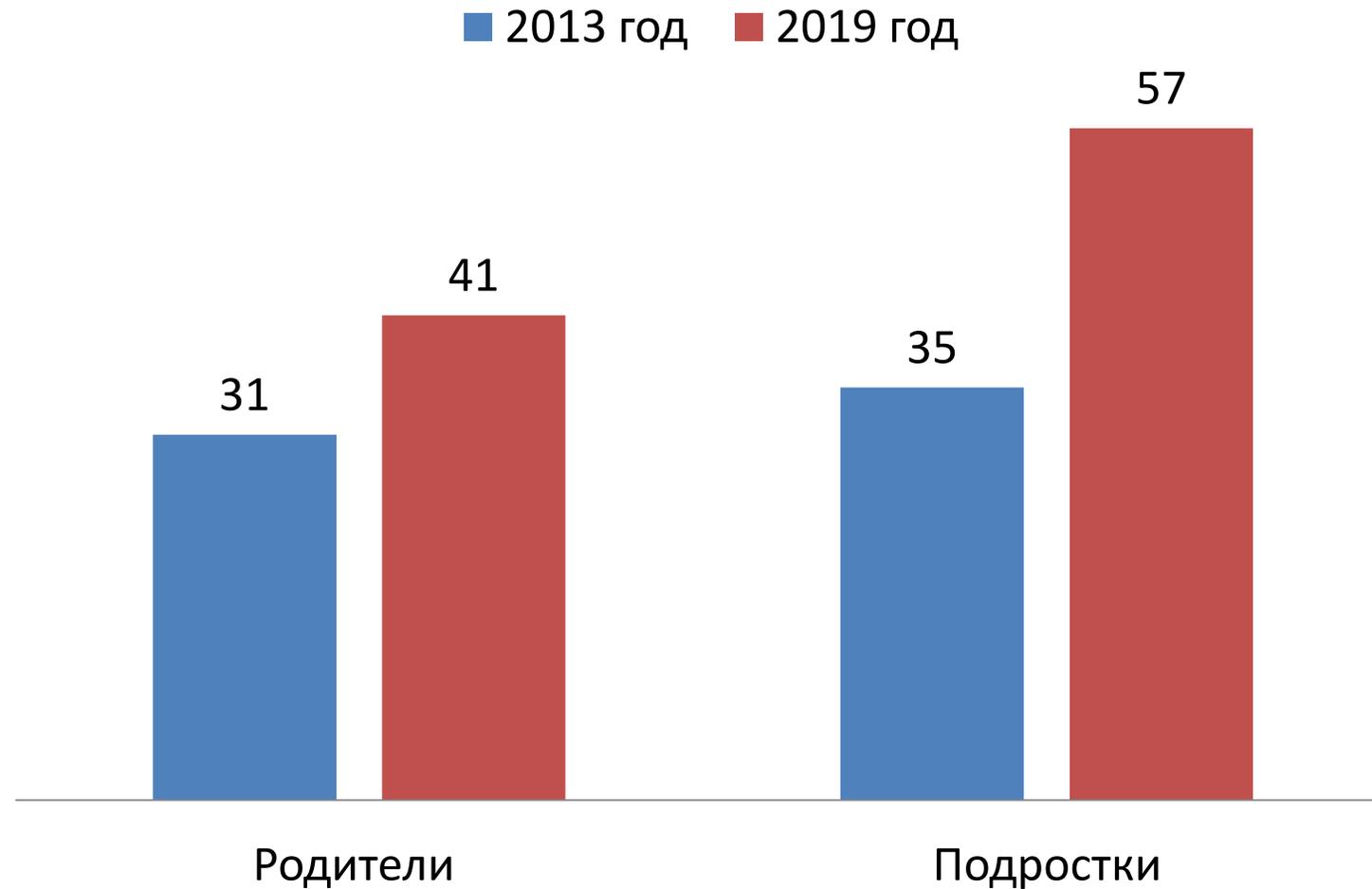


2018 год



Младшие школьники «догнали» по уровню ЦК подростков 2013 года

Индекс цифровой компетентности у 14-17-летних подростков и их родителей (проект РФ)





Родители: 5 лет спустя (2018)



	2013	2018
Не используют интернет	17%	1%
Пользуются интернетом каждый день	53%	87%
Не знают о столкновении ребенка с онлайн-рисками	17%	20%
Делают что-то вместе с ребенком в интернете	28%	53%
Учат пользоваться интернетом	10%	33%
Устанавливают правила использования интернета	9%	18%
Знают о средствах технического контроля	6%	15%



Барьеры, которые мешают родителям справляться с вызовами



Цифровой разрыв психологически проявляется не столько в «отставании» родителей от детей, сколько в отсутствии «опережения» в цифровой компетентности. Это не позволяет родителям выступать в качестве экспертов, передающих опыт.

Ювенойя – страх за подрастающее поколение (склонность к ограничениям, а не к реальному решению проблем)

Тропофобия - страх перемен, особенно усиливается, когда стремительные технологические изменения ведут к социальным и психологическим переменам

Неофобия – страх всего нового, страх перед неизвестностью

Технофобия – страх или тревога, связанная с использованием технологий, а также враждебные или агрессивные установки в отношении новых технологий

Как свести цифровые миры детей и взрослых и повысить безопасность онлайн для детей?



Один из путей – повышение цифровой компетентности взрослых



Естественный

С течением времени поколение родителей будет все больше молодеть и приобретать большой опыт использования.

Самостоятельное обучение

Родители могут повышать свою цифровую компетентность с помощью самостоятельного более глубокого освоения технологий, а также с помощью специализированных курсов.

Совместное обучение

Родители могут интересоваться цифровой культурой поколения своего ребенка, в диалоге узнавать и погружаться в мир интересов ребенка.

В поисках путей интеграции онлайн-миров подростков и взрослых и повышения безопасности важно учитывать

Существование цифрового разрыва между поколениями и снижения возможностей взрослых конструировать детство в онлайн и в смешанной реальности

Влияние интернета как специфической технологии, отличающей его от других медиатехнологий

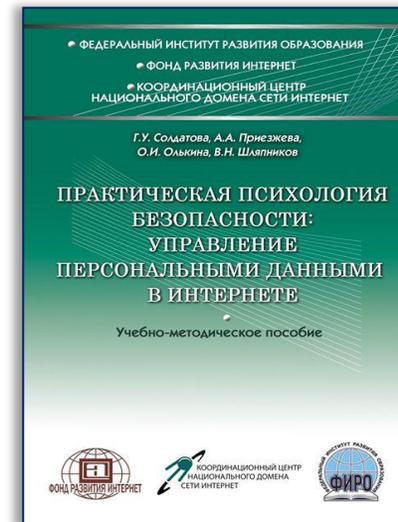
Сложное взаимодействие традиционных форм социализации с цифровой социализацией, а развивающейся цифровой культуры с культурой повседневности

Изменения нормативных моделей развития и здоровья детей и подростков

Изменения границ допустимого в контексте цифрового образа жизни

Баланс ценностей развития и ценностей безопасности

Пособия и обучающие программы



Журнал



«Дети в информационном обществе» (издается с 2009 г.)

- Ежеквартальный журнал для педагогов, психологов и родителей «Дети в информационном обществе»
- Издается Фондом Развития Интернет с 2009 года при поддержке Минобрнауки РФ, факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова и ФИРО.
- Рассчитан на широкий круг читателей, журнал сочетает в себе научно-популярные, познавательные, аналитические статьи.
- Большое внимание журнал уделяет опыту школ и других учебных заведений, эффективно использующих компьютерные технологии в образовании.



<http://detionline.com/journal/about>

Линия помощи «ДЕТИ ОНЛАЙН»



дети онлайн

8 800 25 000 15

Официальный сайт: <http://www.fid.su/>

Информационный портал «Дети России Онлайн»: <http://detionline.com/>

Журнал «Дети в информационном обществе»: <http://detionline.com/journal/>

Facebook: <http://www.facebook.com/FoundIntDev>

ВКонтакте: <http://vk.com/club27736677>