

Подрастающее поколение в мире киберкультуры

памятка для родителей,

составлена педагогом-психологом ГБУ ДО ЦППМСП Харьковом В.И.

1. Общие сведения о киберкультуре

Понятие «киберкультура» определяется в литературе по-разному. Мы будем использовать следующее определение: «киберкультура — вид современной массовой культуры, которая появилась от использования компьютерных сетей для коммуникации, развлечения и бизнеса».

Сегодня многие дети и подростки испытывают на себе влияние киберкультуры. Прежде всего, это большие затраты их времени. Например, всего лишь 1 час в день, проведённый в играх или социальных сетях даёт 30 часов в месяц — а это уже 1 учебная неделя.

Киберкультура может иметь как положительное, так и отрицательное влияние на учащихся. К положительным возможностям относятся: а) знакомства с ценной информацией; б) формирование установок на самообразование и достижение успеха благодаря ему; в) развитие готовности реализовывать свои законные права и свободы и защищать их; г) развитие компетентности в области информационных технологий. К рискам относятся: а) ухудшение здоровья (глаза, позвоночник и т. д.); б) формирование асоциальных установок под влиянием вредной информации; в) развитие привычки к компьютерным развлечениям в ущерб учёбе и другим социально полезным видам деятельности; г) смещение познавательного интереса с литературы на видеофильмы, и, как результат, недостаток учебной самостоятельности (трудности в оперировании большими объёмами текста); д) другие специфические изменения личности. Для понимания последних стоит обратиться к понятию «киберделия».

Киберделия — это псевдоантропный режим (состояние) сознания¹, при котором человек получает удовольствие от непрерывного странствования по возможным жизненным мирам в киберпространстве. Для этого состояния характерны: спонтанность возникновения, фрагментарность мироощущения, изменение статуса телесности, изменение статуса сознания, личности и воли. Эти особенности подтверждены объективными исследованиями.

Понятие «киберделия» создано по аналогии с «психоделией» (ударение в обоих словах на предпоследний слог). В 60-х гг. XX в. некоторыми субкультурными группами психоделики (такие, как ЛСД) воспринимались как практики расширения сознания. Опытным путём было замечено, что тот же эффект может вызвать и мелькание цветов под ритмичную музыку и определённые тексты. Было выявлено, что это состояние вызывает привыкание, изменяет структуру интересов, которые, в свою очередь, со временем могут сформировать новые потребности. Особенно это важно для понимания механизма влияния вредной информации на детей.

Ниже приводим перечень вредной информации, взятый из ФЗ РФ 436.

Виды информации, причиняющей вред здоровью и (или) развитию детей²

1. К информации, запрещенной для распространения среди детей, относится информация:

- побуждающая детей к совершению действий, представляющих угрозу их жизни и (или)

¹ Прилагательное «псевдоантропный» означает, что данный режим сознания внешне выглядит как человеческий, хотя по своей сути не позволяет реализовывать основные возможности сознания, присущие человеку (например, свободный выбор).

² ФЗ РФ 436 «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», статья 5 (первый абзац п. 2 незначительно перефразирован для удобства понимания).

здоровью, в том числе к причинению вреда своему здоровью, самоубийству;

- способная вызвать у детей желание употребить наркотические средства, психотропные и (или) одурманивающие вещества, табачные изделия, алкогольную и спиртосодержащую продукцию, пиво и напитки, изготавливаемые на его основе, принять участие в азартных играх, заниматься проституцией, бродяжничеством или попрошайничеством;
- обосновывающая или оправдывающая допустимость насилия и (или) жестокости либо побуждающая осуществлять насильственные действия по отношению к людям или животным, за исключением случаев, предусмотренных настоящим Федеральным законом;
- отрицающая семейные ценности и формирующая неуважение к родителям и (или) другим членам семьи;
- оправдывающая противоправное поведение;
- содержащая нецензурную брань;
- содержащая информацию порнографического характера.

2. Также есть информация, которая не может быть доступна несовершеннолетним до достижения ими определённых возрастов (а сами медиапродукты должны иметь соответствующие возрастные рейтинги: 6+, 12+, 16+, 18+):

- представляемая в виде изображения или описания жестокости, физического и (или) психического насилия, преступления или иного антиобщественного действия;
- вызывающая у детей страх, ужас или панику, в том числе представляемая в виде изображения или описания в унижающей человеческое достоинство форме ненасильственной смерти, заболевания, самоубийства, несчастного случая, аварии или катастрофы и (или) их последствий;
- представляемая в виде изображения или описания половых отношений между мужчиной и женщиной;
- содержащая бранные слова и выражения, не относящиеся к нецензурной брани.

Таким образом, киберкультура может быть средством развития личности учащихся, но для этого их нужно учить ответственно её использовать. В частности, нужно преодолевать негативное влияние киберкультуры и усиливать её позитивное влияние.

Рекомендации по преодолению негативного влияния киберкультуры

1. Обучение детей искусству ставить и достигать цели, в том числе при работе с информацией.
2. Раскрытие взаимосвязи между качественным образованием и успехом в жизни. Причём, желательно привлекать учащихся к участию в такой деятельности, которая будет давать им возможность почувствовать это на собственном опыте.
3. Демонстрация ценности происходящего в реальности, активной жизненной позиции. Например, в беседе с ребёнком, детально сравнивая результаты школьника в компьютерной игре и в реальной жизни, можно сделать акцент на том, что даже маленькое дело в реальности больше влияет на изменение жизни, чем крупная победа в компьютерной игре. То есть надо показать иллюзорность результатов, достигнутых в киберсреде по сравнению с реальной жизнью и помочь ребёнку увлечься чем-то реальным.
4. Популяризация информационной среды, включающее в себя полезные интернет-сайты. При этом желательно, чтобы полезные сайты давали возможность интерактивного участия школьников в их деятельности (содержали площадки для обсуждения, игровые элементы и т.п.).
5. Использование фильтров родительского контроля для вредной информации.

Примеры полезных сайтов для учащихся

Ege.edu.ru – официальный портал Единого Государственного Экзамена

Proforientator.ru – Центр профориентации школьников при МГУ. Полезная информация, высококачественные онлайн-тесты

Shkolniky.ru – информационно-справочная система по выбору профессии «В помощь школьнику.ру»;

Uznay-presidenta.ru – Президент России гражданам школьного возраста

Elementy.ru – «Элементы большой науки»: доступное и увлекательное изложение сложнейших научных концепций

2. Психологический портрет «цифрового поколения»

Известный отечественный психолог, академик Р.М. Грановская отмечает, что сегодня существуют 2 типа детского развития по их отношению к информации.

«Дети книги»	«Дети экрана»
<ol style="list-style-type: none">1. Перерабатывают информацию глубоко, но, как правило, более медленно.2. Имеют более высокий интеллектуально-творческий потенциал.3. Готовы решать задачи нестандартно.4. Сохраняют интерес к чтению.	<ol style="list-style-type: none">1. Быстро усваивают информацию, находят отдельные причинно-следственные связи. При этом многие связи игнорируются, нарушается логика.2. Ищут «краткую готовую инструкцию»; в итоге, в голове — набор инструкций, а не научная картина мира.3. Интерес к чтению снижен, много времени проводят у экранов.

В последнее время у детей и подростков всё чаще наблюдается «клиповое мышление». Под ним понимают особенность человека воспринимать мир посредством короткого, яркого посыла, воплощенного в форме либо видеоклипа (отсюда и название), либо теленовости³. Среди причин развития «клипового мышления» Р.М. Грановская называет высокий темп современной жизни, а также требование актуальности информации (а значит, и её постоянного «обновления», на которое уходит значительная часть психических резервов). В результате нарушается целостность картины мира, мышление становится поверхностным, специализированным на конкретных алгоритмах, а человек хуже представляет себе ситуацию в целом. Для обновления алгоритмов требуются время и силы, и, таким образом, круг развития «клипового мышления» замыкается.

Исследователи проблемы влияние цифровых технологий на детей и подростков, отметили ряд характерных черт «цифрового поколения»⁴.

³ Азаренок Н.В. Клиповое сознание и его влияние на психологию человека в современном мире (полное название источника приведено в списке использованной литературы в конце памятки).

⁴ Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. — М.: Google, 2013. — 137 с.

Положительные черты	Отрицательные черты
<ol style="list-style-type: none"> 1. Потенциально высокая информированность в различных вопросах; 2. Открытость образовательным возможностям мира; 3. Привычка к оперированию большими объёмами информации, постоянному «обновлению» сведений о мире; 4. Готовность к высокой социальной активности, социальной мобильности; 5. Многозадачность: возможность управления широким набором процессов и оттого — высокой продуктивности. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Память стала «неглубокой» и «короткой»; 2. Способность к концентрации внимания уменьшилась в 10-15 раз; 3. «Клипное мышление», нехватка гибкости; 4. Мозаичность и текучесть мировосприятия; 5. Ослабление способности суждения, «перманентное отрочество», дезорганизация поведения; 6. Боязнь самопознания, избегание существенных вопросов; 7. Снижение креативности в области культуры, размывание критериев научности.

3. Компьютерные игры как феномен киберкультуры

Компьютерные игры — это феномен массовой культуры (а именно, его раздела, связанного с миром цифровых технологий). Поэтому имеет смысл подробно рассмотреть, что они представляют, какие «информационные послания» несут.

Общим свойством игр является размывание субъектности. Игрок привыкает к тому, что цели и средства ему даёт игра, а в реальности за их выбор несёт ответственность сам человек. Другое свойство — некоторый «отрыв от реальности». Если реальная игра всегда предполагала взаимодействие с неким Другим, то в виртуальном мире вместо Другого появляется его симуляция; в результате игровой процесс — это мир собственных переживаний, и по сути эгоцентрическое отрицание Другого. А так как игра это всего лишь симуляция, то человек до конца не реализуется в ней. Чтобы преодолеть это, человеку нужно либо интенсифицировать переживания, либо уйти из игры.

Было бы заблуждением утверждать, что сейчас играют только дети и подростки. Напротив, большинство игроков-россиян — взрослые люди, их средний возраст — 30 лет.

Игра может быть направлением социализации, альтернативным реальной жизни. В нём ребёнок может повышать свой социальный статус, приобретать друзей по интересам. С другой стороны, человек может нарушать моральные нормы, не неся за это ответственности (например, в игре GTA). Игра может быть способом познания мира, как например, популярные сегодня Minecraft и Civilization, имеющее весьма подробное «дерево игровых технологий». Многие игры предполагают командное взаимодействие (например, Counter Strike и Dota 2) и поэтому могут в некоторой степени развивать навыки общения (особенности этого процесса зависят от специфики игры и других деталей).

Отдельно стоит упомянуть о таком явлении, как киберспорт. Это тенденция рассматривать компьютерные игры в качестве спортивной дисциплины, по которой проводятся чемпионаты, ведётся рейтинг, разыгрываются крупные призы и т. п. Игроки-профессионалы говорят о том, что киберспорт способствует развитию человека, предъявляя высокие требования к его физическому

состоянию, а также интеллектуальным и социальным навыкам. Многие учащиеся говорят, что в будущем хотят стать профессиональными игроками, и оправдывают этим свою лень в учёбе, но эта мечта не выдерживает критики. Дело в том, что заработать на этом деле могут лишь единицы, которые регулярно получают какие-то призы. Сотни тысяч других игроков, пусть даже и регулярно «тренируясь», остаются простыми потребителями игровой продукции и содержателями этой индустрии.

Поэтому при коррекции чрезмерного увлечения играми мало регулировать время, которое ребёнок тратит на них. Нужно ещё и учитывать специфику игровой деятельности и место игры в жизни ребёнка, помогать ему правильно осмысливать это.

Рекомендации по учёту особенностей игр при воспитании

1. Помогайте ребёнку сравнивать информацию, полученную из игр, с реальными сведениями о мире и делать выводы.
2. Используйте игровой опыт ребёнка для преодоления беспомощности (вспомни, как ты в игре...), для поддержки уверенности в себе с уточнением контекста принятия решения (сделать задачу, это как в игре... *описание*, но... *уточнение*).
3. Помогайте детям нормировать время игр, а также, в качестве вынужденной меры по снижению вреда, популяризируйте игры, которые обладают развивающим потенциалом.
4. При коррекции чрезмерного увлечения играми определяйте, какие потребности ребёнка удовлетворяет в игре и помогайте ему найти альтернативные способы их удовлетворения. Выявляйте и преодолевайте ложные представления о мире, которые мешают ребёнку удовлетворять свои потребности, сохранять здоровье.
5. Помните о том, что, хотя киберспорт обладает некоторым развивающим потенциалом, компьютерные игры могут наносить вред здоровью и развитию, а также лишь в единичных случаях становятся источником ощутимого дохода для игрока. Обсуждайте эту тему с ребёнком, помогайте ему трезво оценить реальность.

Более подробную информацию можно получить по телефону горячей линии помощи «Дети онлайн»: 8 800 25 000 15.

Линия помощи «Дети онлайн» — бесплатная всероссийская служба телефонного и онлайн консультирования для детей и взрослых по проблемам безопасного использования интернета и мобильной связи. На Линии помощи профессиональную психологическую и информационную поддержку оказывают специалисты факультета психологии МГУ имени М.В.Ломоносова и Фонда Развития Интернет.