

# ПАМЯТКА

для педагогов-психологов

## *«Киберсоциализация детей и подростков: эффекты и риски»*

**Анапский филиал государственного бюджетного учреждения,  
осуществляющего психолого-педагогическую и медико-социальную помощь  
«Центр диагностики и консультирования»  
Краснодарского края**



*город-курорт Анапа*

Составитель:  
педагог-психолог  
Шаталова Анна-Мария Владимировна

## Что такое киберсоциализация?

**Киберсоциализация** - процесс качественных изменений структуры личности, происходящий в результате социализации человека в киберпространстве Internet -среды, то есть в процессе использования его ресурсов и коммуникации с «виртуальными агентами социализации» (в первую очередь, в процессе переписки по e-mail, на форумах, в чатах, блогах, телеконференциях и online-играх).

Киберсоциализация - это усвоение и трансляция норм культуры в сети Интернет. Это уже является частью современной жизни – мир изменился и это всего лишь один из видов социализации сегодня. Эти процессы имеют большое значение в жизни детей и подростков, к сожалению, во многом это происходит бесконтрольно.

## К каким эффектам приводит киберсоциализация?

### *1. Интернет как пространство возможностей для позитивного развития*

Интернет как «третье место» (после дома — «первое место» и работы — «второе место») в процессе социализации человека. Эти места являются оплотом нашей социализации и социального развития. Так, интернет, или, точнее, киберпространство стало таким «третьим» виртуальным местом, где люди встречаются, чтобы получать информацию, общаться, проводить досуг, развлекаться, искать или предлагать поддержку, а также принимать личные и групповые решения

### *2. Преимущества онлайн-образования для детей и подростков.*

Обучение на основе интернет-ресурсов привлекает множество молодых пользователей и становится все более распространенным явлением по всему миру. Стремительно развивается и новое направление в педагогике — «онлайн-педагогика». Онлайн-образование становится особенно востребованным у лиц с ОВЗ, у молодых людей, госпитализированных по состоянию здоровья, у молодежи, страдающей социофобией и другими расстройствами, затрудняющими непосредственные контакты с другими людьми.

*3. Беспрецедентные возможности для создания и реализации творческих проектов* (через плат формы, как, например, youtube.com, flickr.com и многие другие). Молодежь более погружена в эту совместно наполняемую медиасреду, чем любая другая возрастная группа.

Исследователи отмечают, что творческое сотрудничество в киберсреде дарит молодым людям ряд преимуществ, например: содействует развитию медиаграмотности и технических навыков; позволяет создавать уникальные художественные образы, жанры, манеры; способствует формированию ключевых параметров психологического благополучия (уважение, признание, чувство принадлежно-

психологического благополучия (уважение, признание, чувство принадлежности); укрепляет такие аспекты идентичности, как этническая принадлежность или культурное происхождение.

#### ***4. Способ проявления социальной инициативы через создание благотворительных сайтов и групп в социальных сетях.***

Видеохостинги (например, YouTube) и авторские блоги позволяют молодым людям продвигать свои социальные проекты, заниматься благотворительностью и быть активными участниками событий, происходящих в жизни общества.

#### **Какие риски сопровождают киберсоциализацию?**

Риски киберсоциализации, которые выделяют ряд авторов, мы можем разделить на две большие группы: **психологические** риски и **социальные** риски. К **психологической группе рисков** относятся:

**1. Информационные перегрузки и психоэмоциональное напряжение.** Это связано с огромным объемом информации, который человек получает в течение дня. Причиной этому служит неумение многих людей фильтровать получаемую информацию. Кроме того в потоке получаемой информации отсутствует система, то есть мы поглощаем данные из различных источников хаотично.

**2. Нарушение уровня самосознания.** Как отмечает Плешаков В.А., виртуальный мир для многих не несет в себе никакой опасности (он не такой стрессогенный, как другие факторы социализирующей реальной среды): он не требует обязательной ответственности за свои поступки.

**3. Может возникнуть угроза манипулятивного воздействия** на личность. Манипуляция – способ господства путем духовного воздействия на людей через программирование их поведения. Для успешной манипуляции необходима фальшивая реальность, где не будут ощущаться различные методы воздействия на психику человека. Сегодня идеальной средой для манипулирования является виртуальная реальность. Когда человек на чем-то сосредоточен, ему проще что-либо внушить. При «киберсеансе» человек свое внимание фиксирует на экране монитора. Этот момент и есть наиболее благоприятный для манипуляций его сознанием.

**4. Безмерное проведение времени на просторах Интернета может привести к социальному аутизму.** Иванова Д.И. под аутентичностью понимает способность человека отказываться от различных социальных ролей в общении и позволить проявлять подлинные, свойственные только данной личности мысли, эмоции и поведение. Интернет служит средством самоконструирования человека и способствует развитию аутентичности личности. Таким образом, будучи пассивным в социальной жизни, проявляет активность в виртуальной реальности. Примером этому служит высокая активность молодежи в социальных сетях. Отмече-

но, что в виртуальном пространстве общаться гораздо проще, чем в реальности. Одной из причин такой популярности коммуникационных ресурсов является выраженная тенденция индивидуализации, частичная утрата традиционных социальных связей, увеличение количества формальных контактов между людьми при сокращении доли «качественного общения».

**5. Может появиться иллюзия отсутствия психологических барьеров, затрудненность эмоционального компонента; стремление к нетипичному, ненормативному поведению.** При анонимности подросток способен проявлять чрезмерную свободу в высказываниях и собственную безответственность. Затрудненность эмоционального компонента проявляется в невозможности передать в послании важных чувств и переживаний. Из-за чего появляются специальные значки и символы, которые способны передать часть эмоций в сообщении. Но к сожалению, это ведет к деградации языка. Зачастую молодые люди не могут грамотно выразить свои мысли при непосредственном общении. Также необходимо отметить, что при виртуальном общении свойственно показывать себя с другой стороны, то есть такими, какими они не являются в действительности. Из-за такой свободы они могут проявлять нетипичное для них в реальном мире поведение. Чаще всего это поведение является ненормативным.

**6. Происходит смешение виртуального и реального миров.** Проявлением этого является перенесение модели поведения из виртуального мира в реальный, упрощение реального мира. Данное явление можно пронаблюдать на примере понимания красоты. Дубовицкая Д.И. отмечает, что в понимание биологической красоты входит здоровье, способность продолжать род, но в сегодняшнее понимание красоты неестественные образы, который являются полной противоположностью красоте физической.

К **социальной группе рисков** виртуальной социализации мы можем отнести:

**1. Нарушение основных функций социализации.** К основным функциям относят обеспечение преемственности в развитии, трансмиссии культуры из поколения в поколение. Это сказывается на уровне культуры и духовного развития современного поколения. В условиях киберсоциализации происходит уход от традиций. Это, в свою очередь, ведет к нарушению этнической идентичности личности. Происходит размытие границ таких важных понятий как добро и зло, нравственность и безнравственность, долг, совесть и т.д.

**2. Может способствовать возникновению у отдельных индивидуумов агрессивных форм поведения.** Ряд авторов считает, что это служит основанием для молодежного радикализма. Одним из факторов развития агрессии являются сетевые игры. Отношение к сетевым играм в современном мире неоднозначно. Существуют как положительные так и отрицательные эффекты от участия в таком роде деятельности. Плешаков В.А. отмечает у геймеров развитые стратегическое мышление и когнитивные способности. Также для некоторых людей, играющих в сетевые игры, сам процесс помогает избавиться от стресса. Но наряду с этим, может

возникнуть *кибераддикция (зависимость)*. Кроме того, при систематическом участии в подобных играх, происходят существенные изменения в сознании адепта. Он может отождествлять себя с персонажем игры и заимствовать у него некоторые, характерные только для виртуального мира, черты и особенности. В реальности из-за невозможности удовлетворить собственные потребности, он начинает проявлять агрессивное поведение. А из-за информационной незащищенности такой подросток подвержен риску вовлечения в различные криминальные группы или экстремистские движения.

**3. Доступ к информации сомнительного содержания.** 29 декабря 2010 г. был принят Федеральный закон N 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию». Данный закон регламентирует безопасное пользование различной медиа-продукцией. К информации сомнительного содержания относят информацию, причиняющую вред здоровью и (или) развитию детей. Этот закон эффективен для телевидения, радио, печати. *Но в условиях Интернет пространства он не действует.* Мы можем найти и огромное количество информации, которая научит нас, к примеру, производить наркотики в домашних условиях или информации порнографического содержания. Конечно, если доказано, что человек является производителем и распространителем данной информации, он понесет соответствующее наказание. Но ведь видео или статья уже попали в Интернет, их успели просмотреть. А это значит, что они успели негативно повлиять на общество.

**4. Нарушение процесса включения индивида в качестве дееспособного субъекта в систему общественных отношений.** Человек в виртуальном мире может удовлетворить свои потребности, не затрачивая на это больших усилий. Ему легче реализовать себя там, чем в реальности. Ростовцева М.В., Машанов А.А. и Хохрина З.В. считают, что следствием этого является рост уровня алкоголизма, наркомании, суицида и безработицы.

*Наличие рисков означает необходимость их всевозможного предотвращения. Но киберпространство является неотъемлемой частью современного человека. Поэтому неразумно в качестве профилактики возможных негативных последствий предлагать изолировать человека от Интернета, да и на практике сделать это было бы не реально, потому что дальнейшее развитие общества без современных информационных и коммуникационных технологий невозможно. В настоящее время ученые разрабатывают **киберпедагогическую концепцию**. Плешаков В.А. понимает под киберпедагогикой «инновационную отрасль психолого-педагогической мысли, научно обосновывающую специально организованную целенаправленную и систематическую деятельность по кибервоспитанию, киберобучению и киберобразованию современного человека в процессе его киберсоциализации средствами современных информационно-коммуникационных технологий».*