

УДК 316.004

ЦИФРОВАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ЖИЗНЕННОГО МИРА СОВРЕМЕННОГО ПОДРОСТКА

Кислова Ольга Николаевна – кандидат социологических наук, доцент кафедры методов социологических исследований Харьковского национального университета имени В. Н. Каразина

Статья посвящена исследованию изменений жизненного мира подростка, обусловленных вторжением цифровых технологий в обыденный мир человека XXI века. На основании анализа эмпирического материала, полученного в результате опроса школьников г. Харькова и Харьковской области, продемонстрировано, что подавляющее большинство современных подростков включено в виртуальный мир Интернета, не наблюдается культурного противостояния «онлайновых» и «оффлайновых», которое предсказывал известный исследователь новых медиа Норберт Болц. Существует иная проблема – цели использования технологических нововведений носят потребительский характер; несмотря на наличие условий для развития цифровых компетенций, большинство подростков ограничивается приобретением простейших навыков навигации во вселенной Интернета, которых явно недостаточно, чтобы стать полноценным «гражданином цифрового мира».

Ключевые слова: цифровые аборигены, компьютер, Интернет, социальные сети, виртуальная реальность, жизненный мир.

Стаття присвячена дослідженню змін життєвого світу підлітка, зумовлених вторгненням цифрових технологій у буденний світ людини XXI століття. На підставі аналізу емпіричного матеріалу, отриманого в результаті опитування школярів м. Харкова та Харківської області, продемонстровано, що переважна більшість сучасних підлітків включена у віртуальний світ Інтернету, не спостерігається культурного протистояння «онлайнових» і «оффлайнових», яке передбачав відомий дослідник нових медіа Норберт Болц. Існує інша проблема - цілі використання технологічних нововведень носять споживчий характер; незважаючи на наявність умов для розвитку цифрових компетенцій, більшість підлітків обмежується набуттям лише найпростіших навичок навігації у всесвіті Інтернету, яких явно недостатньо, щоб стати повноцінним «громадянином цифрового світу».

Ключові слова: цифрові аборигени, комп'ютер, Інтернет, соціальні мережі, віртуальна реальність, життєвий світ.

The article investigates changes in teenager's life-world caused by digital technologies entering the everyday life of the XXI century person. Based on the analysis of empirical data obtained during the survey of schoolchildren in Kharkiv and Kharkiv region it is demonstrated that the vast majority of modern teenagers is involved in virtual world of the Internet, and there is no cultural confrontation «online» VS «offline», which was predicted by a well-known researcher of new media Norbert Bolz. But there is another problem exists - the purpose of use of technological innovations has a consumer nature; despite of good conditions for digital competences development, most teenagers restrict themselves to the basic skills of navigation in the Internet universe that is not enough for becoming a full-fledged «citizen of the digital world».

Keywords: digital natives, computer, Internet, social networks, virtual reality, the life-world.

Мы творим наши орудия, а затем наши орудия творят нас
Маршалл Маклюэн

Бурное развитие информационных технологий и повсеместная компьютеризация безвозвратно изменили естественную среду обитания человека XXI века, включив в нее в качестве необходимых компонентов многообразные технические устройства: компьютер, Интернет, мобильный телефон, а также разнообразные «гаджеты», сопровождающие человека везде: дома, на работе или учебе, на отдыхе и даже в пути. Появилась возможность постоянно быть в Сети, в любое время иметь доступ к информации «обо всем», коммуницировать, невзирая на разделяющее расстояние, т.е. жить в режиме онлайн, пребывая одновременно в двух мирах: материальном (физическом) и цифровом (виртуальном). Все это немислимым ранее образом

модифіцировало мир повсякденності. Мир техніки і життєвий мир людини² злились воедино, що проявилось в провозглашенні «епохи доповнення людства» (см. виступлення Ерика Шмідта в 2010 році на конференції IFA в Берліні [1]). «Умні» мобільні пристрої (ноутбуки, смартфони, планшети і пр.) стали необхідними атрибутами існування цивілізованого людини, «доповнили» його.

Ці зміни обумовили появу нового виду соціального нерівності, отримавшого назву «цифровий розрив» (англ. Digital divide) — обмеження можливостей соціальної групи через відсутність у неї доступу до сучасних інформаційно-комунікаційних технологій. Цей розрив виникає не тільки внаслідок фізичного відсутності цих технологій або вартості доступу до них, але і в результаті недостатності навичок їх використання. Марк Пренскі навіть ввів в науковий обіг відповідні терміни, що відображають диференціацію людей за їх участю в цифровій реальності: «цифрові аборигени» — «цифрові іммігранти» [2].

Цифрові іммігранти (Digital Immigrants) — це люди, які народилися до цифрової революції, але живуть у світі цифрових технологій. Вони навчилися (хто-то краще, хто-то гіше) користуватися технологічними новинками, щоб адаптуватися до змінюваної оточуючої середовища, але «мова техніки» для них не рідною. Тому, як говорив М. Пренскі, цифрові іммігранти, «общаясь» з сучасними технологіями, завжди говорять з «акцентом».

Цифровими аборигенами (Digital Natives) він назвав людей, народившихся в час розквіту цифрових технологій і активно використовують їх у своїй повсякденній житті, людей, життєвий мир яких формувался під впливом наявності (і надлишку) різноманітної «умної» техніки. Сучасні підлітки — уроженці цифрової епохи, епохи звичності і доступності «девайсів». Вони суттєво відрізняються від підлітків попередніх епох своїми повсякденними практиками, в яких все більше ваги набуває онлайнова складова.

Слід зауважити, що актуальність вивчення «цифрових аборигенів» вже усвідомлено. Так, наприклад, в останньому звіті «Вимірювання інформаційного суспільства — 2013», підготовленому Міжнародним союзом електросвязи, зазначається, що «цифрові аборигени» є рушійною силою інформаційного суспільства і тому заслуговують пристального уваги питання, пов'язані з вивченням динаміки їх чисельності, а також їх регіональні особливості: «Хоча в літературі немає єдиного думки по відношенню до точного впливу, яке ІКТ надають на молодих людей, існує загальна згода з тим, що цифрові мультимедіа змінюють те, як вони навчаються, грають, готуються до життя в суспільстві і беруть участь в громадянському житті» [3, с. 19]. В даному контексті наше звернення до дослідження цифрової складової життя і діяльності школярів г. Харків і Харківської області представляється дуже своєчасним і актуальним.

Метою даної статті є дослідження ролі, яку грають комп'ютер, Інтернет і соціальні мережі в житті молодого покоління, а також специфічні риси наших вітчизняних «цифрових аборигенів». Для досягнення поставленої мети ми звернулися до емпіричного матеріалу, отриманому в результаті соціологічного дослідження «Життєвий світ підлітків Харківщини», проведеного в 2013 році кафедрою соціології Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна під керівництвом Л. Г. Сокур'янської і за участю автора (опитано 1909 осіб, з них 986 — підлітки г. Харків, 923 — Харківської області).

У першу чергу, подивимося, наскільки поширеним феноменом є участь наших підлітків у цифровій реальності, породженій Інтернетом.

Аналіз емпіричних даних показує, що абсолютна більшість (96,6%) підлітків Харківщини володіють навичками використання комп'ютера, використовують Інтернет (97,2 %) і зареєстровані в соціальних мережах (94,4 %), причому частіше за все не в одній, а в декількох. Таким чином, для переважної більшості опитаних комп'ютер і комп'ютерні технології — природний атрибут існування (см. рис. 1-4).

² Ми розуміємо життєвий світ людини як «сумму непрямої очевидності, які задають форми орієнтації і людського поведіння» (Е. Гуссерль). При цьому фокус нашого інтересу зосереджений не на теоретичному аналізі концепції життєвого світу або особливостях її трактування Е. Гуссерлем, А. Шюцем, Ю. Хабермасом і др., а на зміні «непрямої очевидності», обумовленій широким поширенням інтернет-технологій.

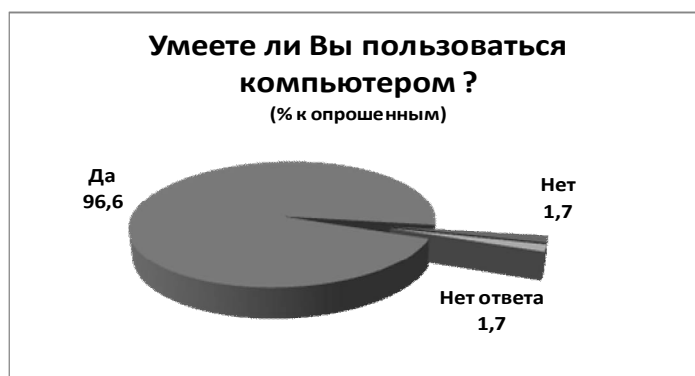


Рис. 1. Распределение ответов школьников на вопрос: «Умеете ли Вы пользоваться компьютером»

Обратим внимание на то, что навыки общения с компьютерной техникой практически не дифференцированы по социально-демографическим критериям. Так, например, умеют пользоваться компьютером 98,5 % городских школьников и 98,2 % школьников области (различия статистически не значимы). Небольшие (на уровне 1%), различия наблюдаются по признаку «пол»: 98,8 % девушек против 97,7 % обладают компьютерными компетенциями. Возрастная дифференциация также выражена слабо: умеют пользоваться компьютером 98,7 % семиклассников, 98,3 % девятиклассников и 98,0 % учащихся одиннадцатого класса.

При этом надо отметить, что те подростки, которые указали, что не умеют пользоваться компьютером все равно пользуются им (см. табл. 1). Это свидетельствует о том, что минимальные навыки «общения» с компьютером не рассматриваются ими как «умение работать с компьютером». Другими словами, навыки включения компьютера, чтобы поиграть в любимую игру, посмотреть фильм или почитать новости совершенно правомерно не воспринимается нашими респондентами как полноценное использование возможностей компьютерной техники.

Таблица 1.

Распределение ответов на вопрос: «Где Вы обычно пользуетесь компьютером?» среди подростков с разным уровнем компьютерных компетенций*

Где Вы обычно пользуетесь компьютером?		Умеете ли Вы пользоваться компьютером?		Всего по массиву
		Да	Нет	
Дома (имеют собственный компьютер)	Частота	1725	11	1736
	% по строке	99,4%	0,6%	100%
	% столбцу	94,1%	47,8%	93,5%
В Internet-классе в школе	Частота	71	2	73
	% по строке	97,3%	2,7%	100%
	% столбцу	3,9%	8,7%	3,93
У друзей (знакомых), у которых есть компьютер	Частота	109	9	118
	% по строке	92,4%	7,6%	100%
	% столбцу	5,9%	39,1%	6,36
В Internet-кафе	Частота	35	1	36
	% по строке	97,2%	2,8%	100%
	% столбцу	1,9%	4,3%	1,94
На работе у родителей (знакомых)	Частота	26	1	27
	% по строке	96,3%	3,7%	100%
	% столбцу	1,4%	4,3%	1,45
Другое	Частота	25	3	28
	% по строке	89,3%	10,7%	100%
	% столбцу	1,4%	13,0%	1,51
Всего	Частота	1833	23	1856

* Поскольку признак «Где Вы обычно пользуетесь компьютером?», измерялся номинальной шкалой с совместимыми альтернативами, процент по столбцу превышает 100%.

Исследование показало, что 93,5% опрошенных предпочитают прибегать к благам высоких технологий, используя собственный компьютер, иные способы являются малораспространенными (см. табл. 1). Кроме того, мы видим, что в настоящее время неумение пользоваться компьютером не может быть оправдано ни его отсутствием, ни материальными трудностями в семье. Те подростки, у кого нет собственного компьютера, имеют возможность научиться работать с ним и включиться в цифровую среду существования, используя компьютеры друзей, технические ресурсы школы, доступные интернет-кафе и пр.

Опрос показал, что Интернетом пользуются 96,2% школьников, не мысля без него своей жизни. Этот показатель мало варьирует по месту проживания (Интернет используют 98,4% школьников города и 95,9% области), по возрасту (Интернет используют 94,7% семиклассников, 98,3% девятиклассников и 99,2% учащихся одиннадцатых классов) и по полу (Интернет используют 98,1% девушек и 96,2% юношей).



Рис. 2. Распределение ответов школьников на вопрос: «Пользуетесь ли Вы Интернетом?»

Не наблюдается корреляции и между материальным положением семьи подростка и практикой использования Интернета (см. табл. 2). Даже среди самых малообеспеченных школьников большая часть (16 из 20 чел.) пользуются Интернетом, доступ к которому есть и в школе, и у друзей. Таким образом, «дигитальный раскол», провоцирующий изменения в социальных разделениях и противостояние «онлайновые (подключенные) и оффлайновые (неподключенные)» (см. [4; 5]), нами не был выявлен.

Таблица 2.

Практика использования Интернета в зависимости от материального положения семьи подростка

Материальное положение семьи	Пользуются Интернетом	Не пользуются Интернетом	Итого
Денег не хватает даже на самые необходимые продукты	80,0%	20,0%	100,0% (20 чел.)
Вся зарплата уходит на продукты и покупку необходимых недорогих вещей	94,3%	5,7%	100,0% (141 чел.)
В основном денег хватает, но приобретение товаров длительного пользования (телевизор, холодильник, мебель и т.д.) вызывает определенные трудности	97,3%	2,7%	100,0% (486 чел.)
Живут в достатке, но приобрести некоторые дорогие вещи (автомобиль, квартиру и т.д.) не в состоянии	98,4%	1,6%	100,0% (818 чел.)
Могут приобрести практически все, что пожелают	96,2%	3,8%	100,0% (373 чел.)
Итого	97,2%	2,8%	100,0% (1838 чел.)

В настоящее время более насущной является проблема целей использования Интернета, поскольку именно они определяют, принесет ли он «благо» или же «зло». Итак, проанализируем, для чего наши подростки используют информационные технологии: для саморазвития, познания, включения в «глобальную деревню» или для развлечения и ухода от социальных проблем (см. рис. 3).



Рис. 3. Цели использования Интернета в подростковой среде (ответили на вопрос 1866 чел. из 1909 опрошенных, шкала измерения – номинальная с совместимыми альтернативами)

Как показывает рисунок 3, наиболее распространенная цель – общение с друзьями и знакомыми. 81,6% респондентов указали, что используют Интернет именно для этого. Результаты опроса свидетельствуют, что цели использования высоких информационно-коммуникационных технологий школьниками, к сожалению, значительно отличаются от тех, на которые рассчитывал отец-основатель Интернета Тим Бернерс-Ли, идеалистично полагавший, что его детище должно помогать человечеству продвигаться в познании законов природы и общества, обеспечив возможность свободного обмена идеями и сотрудничества. Большинство наших подростков под «сотрудничеством» чаще всего понимают обмен рефератами, контрольными работами, шпаргалками, а не идеями. Более половины (51,4%) школьников используют высокотехнологичный Интернет с его возможностями «интеллектуального поиска» для поиска готовых рефератов и контрольных работ.

Представленные на рисунке 3 цели использования Интернета подтверждают тезис о том, что технологии не являются ни «плохими», ни «хорошими»: они таковы, каковы использующие их люди. Если человек нацелен на гедонистический образ жизни, он будет использовать «чудо техники» для отдыха, посещения развлекательных сайтов (38,4%), если он игроман – для компьютерных игр (41,5%). Если для подростка важной ценностью является образование, то Интернет поможет ему в этом (27,3%). Если он стремится к познанию, то Интернет будет использоваться для поиска информации по интересующим его научным проблемам (26,9%). Если подросток интересуется жизнью общества – для чтения газет, сайтов новостей (20,2%).

Вернемся к анализу главной цели использования Интернета – расширение/изменение способов общения, которое обусловлено появлением и взрывообразным ростом онлайн-социальных сетей³ – программных платформ, онлайн-сервисов или веб-сайтов, опосредующих коммуникацию людей, организующих ее по сетевому принципу «многие многим».

Обращает на себя внимание тот факт, что в социальных сетях зарегистрировано 94,3% опрошенных, причем дифференциация по критерию «город/область» не слишком значительна (рис. 4), так же как и по другим социально-демографическим характеристикам. Кстати результаты нашего исследования аналогичны результатам, полученным российскими социологами, выявившими тенденцию тотального погружения подростков в интернет-реальность [6, с. 20].

³ Мы предпочитаем говорить просто «социальные сети», поскольку в настоящее время они прочно отождествлены с онлайн-составляющей.

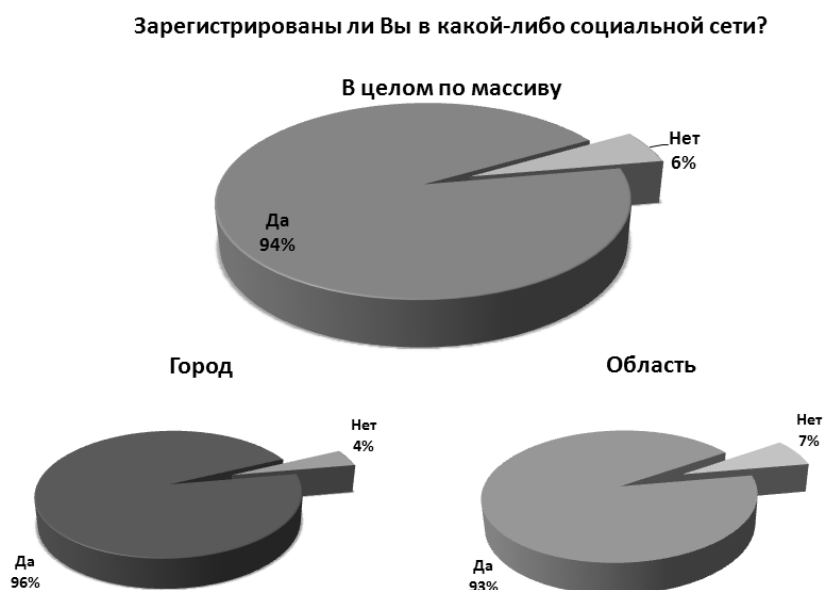


Рис. 4. Включенность подростков в социальные сети (% к опрошенным)

Для современного подростка «пользоваться Интернетом» практически означает «присутствовать в социальных сетях». Подчеркнем, что в социальных сетях большинство подростков именно «присутствует», поскольку преобладающие в них формы коммуникации вряд ли можно отнести к разряду полноценного общения. В социальных сетях необязательно писать собственные тексты, можно просто обмениваться ссылками. Для выражения собственного мнения или эмоций по поводу некоего события достаточно обойтись смайликом. Для презентации себя можно выложить собственные фотографии вместо рассказа о своем внутреннем мире. Информация в социальных сетях превратилась из цели в средство: главным стало не столько содержание информации, сколько факт коммуникации по поводу информации. Большая часть подростков стремится не столько высказать собственное мнение, плодотворно поговорить, сколько просто «потусоваться», поучаствовать в процессе коммуникации, цель которой – обозначить свое присутствие, заявить на всю сеть: «я коммуницирую, значит, существую». Все это свидетельствует о том, что общение в социальных сетях нельзя отождествить ни с давно забытой почтовой перепиской, ни с разговорами по телефону, ни с общением лицом к лицу, поскольку само «присутствие» в сети уже является сообщением окружающим. Подобно тому, как эпоха массмедиа сделала возможным просто «слушать радио» или «смотреть телевизор» (т.е. акцентировать внимание не на содержании информации, а на техническом средстве ее трансляции), эпоха Интернета и социальных сетей спровоцировала появление такого типа времяпрепровождения, как «сидеть в Интернете» или «сидеть в социальных сетях».

Анализ популярности различных социальных сетей среди школьников дает возможность увидеть, что их привлекают главным образом универсальные социальные сети. Так, самой популярной среди школьников Харькова и области является российская сеть «ВКонтакте». За ней следуют «Мой Мир», «Facebook». Далее идут «Одноклассники», «Google+» и «Twitter», рейтинг которых варьирует не слишком сильно (рис. 5).

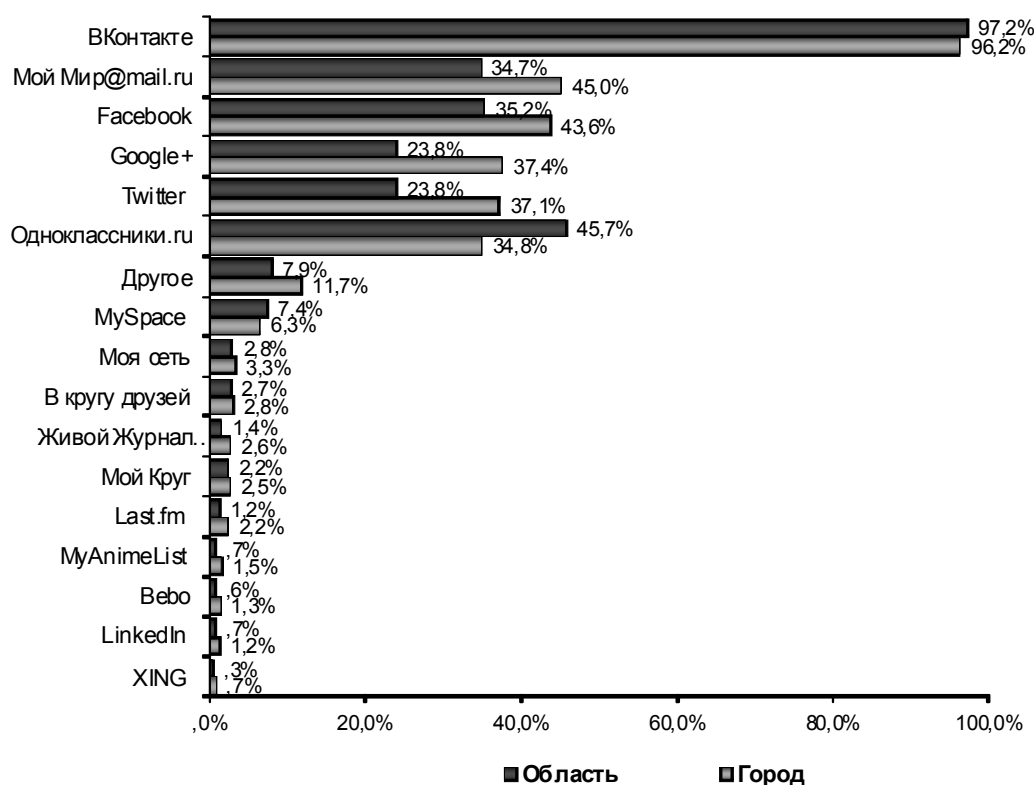


Рис. 5. Социальные сети, в которых зарегистрированы школьники Харькова и области (% к ответившим)

Специализированные социальные сети, «сети по интересам», способствующие созданию онлайн-сообществ в соответствии с хобби, не входят в список наиболее популярных, так же, как и профессиональные сети (в LinkedIn зарегистрировано всего 0,9% опрошенных, в XING – 0,5%). Естественно, что это можно объяснить возрастом наших респондентов – они слишком молоды для профессиональной деятельности. Однако исследования популярности социальных сетей в мире демонстрирует тенденцию «захвата внимания» сетями-гигантами, в связи с чем большие сети становятся все больше, а маленькие – все меньше, подобно тому, как «богатые богатеют, а бедные беднеют» [7]. В связи с этим небольшие социальные сети, дающие возможность общения по интересам, являются малоизвестными, и подростки, следуя за большинством, чаще всего подключаются к сетям-гигантам.

Исследуем вопрос о месте компьютерных практик в структуре досуга подростков. Для этого воспользуемся медианой в качестве главной характеристики, поскольку она является мерой центральной тенденции, наиболее адекватной порядковому уровню измерения, использованному в инструментарии. Однако при этом мы учтем и другие важные параметры одномерных распределений: верхний и нижний квартили, наблюдаемые минимум и максимум выборки, а также пропущенные и экстремальные значения (выбросы), что позволит определить ранговые места конкретных досуговых практик в структуре свободного времени.

Рисунок 6 демонстрирует, что общение в социальных сетях относится к ежедневным досуговым практикам и занимает второе место (после прослушивания музыкальных записей) в структуре досуга школьников. Компьютерные игры занимают 6-ое место и практикуются большей частью подростков несколько раз в неделю.



Рис. 6. Медианы распределений ответов подростков на вопрос: «Чем и как часто Вы занимаетесь в свободное время? ...» (шкала измерения: 5 – ежедневно, 4 – несколько раз в неделю, 3 – несколько раз в месяц, 2 – несколько раз в год, 1 – практически никогда)

Анализируя полученные данные, можно увидеть тенденцию, состоящую в том, что с возрастом школьники все меньше внимания уделяют компьютерным играм (это центральная тенденция по всему массиву), а общение в социальных сетях устойчиво остается ежедневной досуговой практикой для большинства опрошенных. Визуализацию этой тенденции мы осуществим при помощи так называемой диаграммы, называемой «ящик с усами» (boxplot, коробчатая диаграмма), поскольку такой способ визуального представления данных является очень информативным. Он позволяет одновременно изобразить шесть величин, характеризующих вариационный ряд: межквартильное расстояние (IQR), минимальное и максимальное наблюдаемые значения (вычисляемые как разность первого квартиля Q1 и $1,5 \times IQR$; сумма третьего квартиля Q3 и $1,5 \times IQR$), медиану, первый и третий квартили (Q1 и Q3, называемые еще 25-й и 75-й перцентилями). Уникальность этой диаграммы заключается в том, что на ней не только представлены основные характеристики распределения, но и размах вариации (IQR - длина «ящика») и ее асимметрия (расположение «ящика»). Кроме того, на ней отображаются аномальные значения: 1) «выбросы» - значения, удаленные от границ более чем на полторы длины прямоугольника (помечаются кружками); 2) экстремальные значения - значения, удаленные от границ более чем на три длины построенного прямоугольника (помечаются на диаграмме звездочками). Границами ящика служат первый и третий квартили (т.е. 25-й и 75-й процентиля соответственно), линия внутри ящика — медиана (50-й перцентиль). Концы усов — края статистически значимой выборки (без выбросов) (см. рис.8). Таким образом, диаграмма «ящик с усами» позволяет анализировать и сравнивать между собой распределения признаков целиком, а не отдельные их части. В мировой практике он часто используется как более информативный аналог привычных гистограмм.

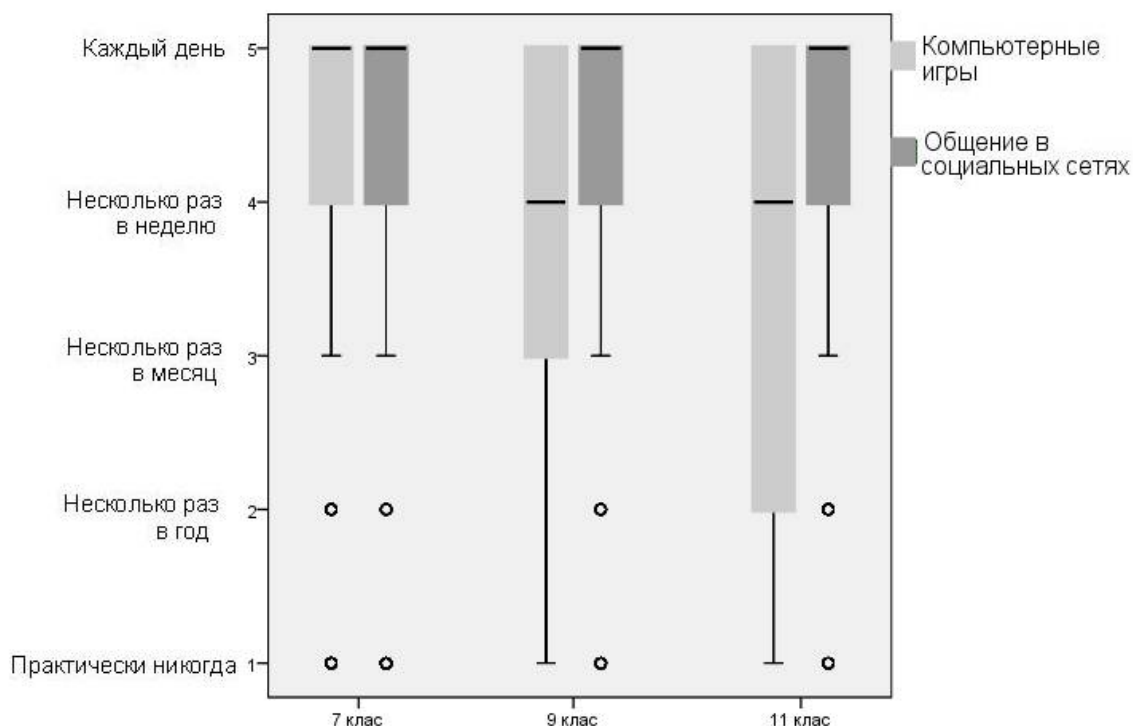


Рис. 7. Диаграмма «ящик с усами», представляющая распределения ответов школьников на вопросы: «Как часто Вы играете в компьютерные игры?» и «Как часто Вы общаетесь в социальных сетях?»

Как видно на рис. 7, практически все семиклассники много времени уделяют компьютерным играм (медиана равняется 5 – играют ежедневно, межквартильный размах равен 1, а такие варианты, как «играю несколько раз в год» и «практически никогда не играю» относятся к аномальным явлениям). Девятиклассники более разнородны по признаку, характеризующему их отношение к компьютерным играм. Мы видим, что центральной тенденцией для них является «играть несколько раз в неделю» (медиана = 4, межквартильный размах равен 2), а такие варианты, как «играю несколько раз в год» и «практически никогда не играю» перестают быть аномальными. Одиннадцатиклассники еще меньше времени посвящают компьютерным играм. Несмотря на то, что медиана также равна 4 («несколько раз в неделю»), межквартильный размах (равный 3) демонстрирует повышение вариативности ответов школьников, увеличение веса тех, кто играет в компьютерные игры крайне редко. При этом все распределения ассиметричны, что демонстрирует распространенность в анализируемом массиве значений 5 («играют ежедневно») и 4 («несколько раз в неделю»).

Маршалл Маклюэн однажды высказал мысль, что мы творим наши орудия, а затем наши орудия творят нас. Это в полной мере относится к цифровым технологиям, которые постепенно изменяют тех, кто их использует. Современные подростки, выросшие в окружении новых технологий, мыслят иначе, не так, как выросшие в доцифровую эпоху. Они не могут долго концентрироваться, их внимание рассеяно, но при этом легко делают несколько дел одновременно: пишут в блогах, общаются в «аске» или социальных сетях, читают новости, слушают музыку или смотрят видео, развернутое не в полный экран. Привычным способом получения информации являются не книги, а Интернет, социальные сети и даже компьютерные игры. Все это странно и непривычно старшему поколению, но совершенно естественно для цифровых аборигенов. Даже присутствие в одной социальной сети большинству наших респондентов кажется недостаточным. Встречается даже такой «экстрим», как регистрация одновременно в 17-ти сетях (см. рис. 8). Но чаще всего школьники зарегистрированы в примерно в 3-х социальных сетях (среднее значение 2,95; (2,85; 3,04) - 95% доверительный интервал для среднего).

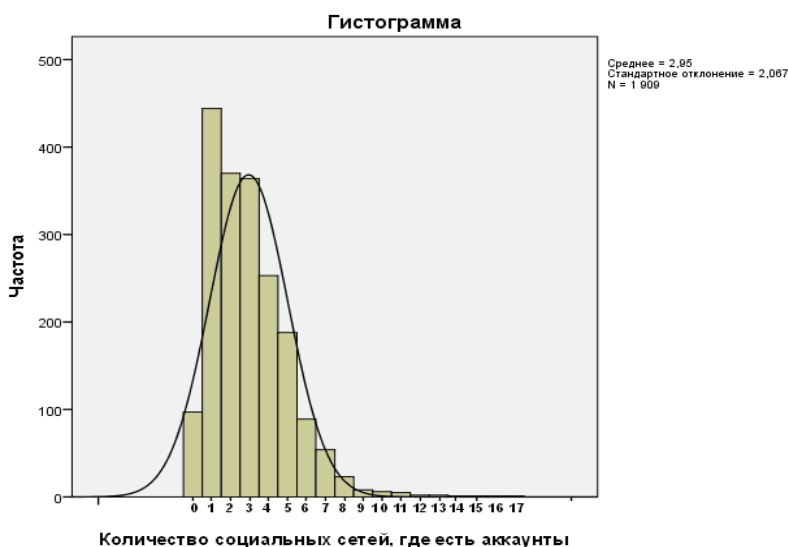


Рис. 8. Гистограмма распределения числа социальных сетей, в которых зарегистрированы опрошенные

В подростковом возрасте наличие друзей и общение со сверстниками – важнейшие ценности. И компьютерные технологии предоставляют новые возможности их обретения, одновременно с формированием новых форм «дружбы» и распространением новых способов общения. Так, рис. 9 показывает, что наряду с традиционными способами общения с друзьями «лицом к лицу» и «по телефону» утвердился новый способ – «общение в социальных сетях». Плюс такого общения в том, что оно нивелирует расстояния, позволяя связаться людям, находящимся далеко друг от друга. Оно не требует дополнительных расходов, в отличие, например, от разговора по мобильному телефону; расширяет «объемы контента», позволяя обмениваться текстами, фотографиями, музыкальными записями, видео или ссылками на интересную информацию. Однако общение в социальных сетях имеет и минусы. Оно не может дать полноценного эмоционального контакта, поскольку социальные сети не предполагают сопереживания и «проникновения в другого», а лишь поверхностный интерес. Общение в сетях чаще всего проходит в фоновом режиме, одновременно с выполнением массы иных дел. Это вовсе не означает, что эмоционального контакта в социальных сетях нет. Он есть, но основан на принципе поиска «единомышленников», испытывающих те же чувства. Причем распространение эмоций происходит подобно вирусной эпидемии, и быстрее всего распространяется гнев (подробнее см. результаты исследования, проведенного китайскими учеными в 2013 г. [8]).



Рис. 9. Распространенность способов общения с друзьями в подростковой среде (медианы по признакам, измеренным порядковой шкалой: 5 – ежедневно, 4 – несколько раз в неделю, 3 – несколько раз в месяц, 2 – несколько раз в год, 1 – практически никогда)

В настоящее время достаточно распространенным является мнение, что в цифровую реальность, в мир социальных сетей бегут те, у кого в реальной жизни все складывается не слишком удачно; в частности, те, у кого нет друзей, находят себе виртуальный круг общения. Эмпирические данные опровергают эту точку зрения. Мы видим, что подростки, имеющие много друзей, гораздо чаще зарегистрированы в социальных сетях, нежели те, у кого друзья отсутствуют (см. рис. 10). Это дает основания утверждать, что социальные сети просто предоставляют новый способ общения, но вряд ли смогут спасти от одиночества, поскольку они не обладают способностью сделать человека ни более общительным, ни более интересным для окружающих.

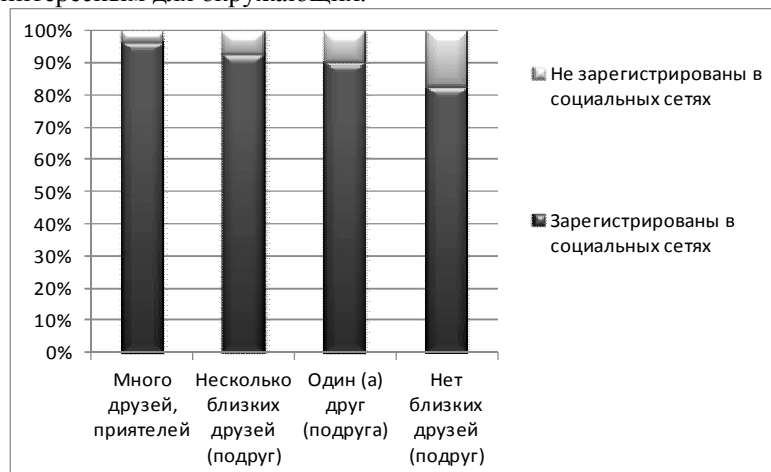


Рис. 10. Регистрация в социальных сетях в зависимости от широты круга общения

Рассмотрим обозначенную проблему под иным углом, изучив распределения признака «наличие виртуальных друзей» в зависимости от широты круга общения (см. рис. 11). Однако прежде чем обратиться к нему, необходимо сфокусировать внимание на «размывании» понятия дружбы, происходящем в связи с широким распространением социальных сетей.

Дружба, понимаемая как «филия» (греч. *philia*), т.е. межличностные взаимоотношения с определенной эмоциональной нагрузкой, основанные на любви, доверии, искренности, взаимных симпатиях, общих интересах и влечениях, в социальных сетях превращается в «коннект». Завести «друга» в социальной сети невероятно просто (в отличие от реальной жизни), но «сетевая дружба» не заменяет дружбу в ее классическом понимании. «Дружить» в сети можно без усилий и обязательств, просто обмениваясь «лайками». Именно поэтому среди опрошенных школьников есть такие, кто утверждает, что у него «нет близких друзей», но при этом есть «виртуальные друзья». Видимо, стремясь перейти от «дружбы» в сети к полноценной дружбе, подростки демонстрируют стремление перевести «друзей», с которыми познакомились в социальных сетях, в реальную жизнь.

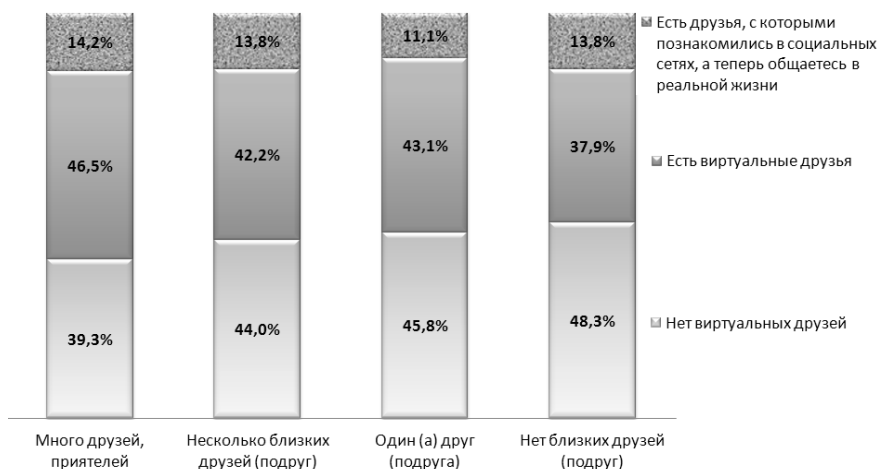


Рис. 11. Наличие виртуальных друзей в зависимости от широты круга общения

Эмпирические данные свидетельствуют, что школьники, имеющие множество друзей, смело заводят также и виртуальных друзей, еще больше расширяя круг своего общения, выходя за границу, устанавливаемую физическими расстояниями и материальными возможностями (46,5%). При этом часто друзья из виртуальной (цифровой) реальности переходят в физическую реальность, т.е. познакомившись в социальных сетях, подростки продолжают общение в реальной жизни (14,2%). Подобная картина и в группе респондентов, указавших, что у них есть несколько близких друзей. Из них 42,2% имеют виртуальных друзей и 13,8% имеют друзей, с которыми познакомились в Интернете, а теперь общаются вживую. Среди подростков, у которых есть один близкий друг, 43,1 % имеют виртуальных друзей, но чуть меньше тех, у кого есть друзья, «перекочевавшие» из виртуального мира социальных сетей в реальный мир живого общения (11,1%). Немногочисленная группа подростков, у которых вообще нет близких друзей (29 человек, 1,5% опрошенных), демонстрирует ту же тенденцию. Добавим, что именно эти подростки показательны тем, что позволяют эмпирически зафиксировать «размывание» понятия дружбы, когда при полном отсутствии близких друзей есть множество виртуальных «друзей» («френдов»).

Подводя итог, подчеркнем следующее. Мы с полным правом можем называть современных подростков «цифровыми аборигенами» не только по факту рождения в цифровую эпоху, но и потому, что компьютер, Интернет, социальные сети и другие технологические новшества прочно вошли в их повседневную жизнь, трансформировав практики учебной деятельности, общения, дружбы, проведения досуга. Жизненный мир подростков XXI века – расширенная реальность (англ. - augmented reality), объединившая мир реальной жизни и виртуальный мир Интернета. Однако вызывает опасения специфика использования цифровых технологий нашими подростками. Так, анализ целей использования Интернета продемонстрировал, что подавляющее большинство опрошенных предпочитают пассивное потребление: приобрести «друзей» в социальных сетях, найти готовый реферат или контрольную работу, поиграть, отдохнуть, «посидеть» в сети. И все это в противовес активному созиданию как собственного контента, так и «своего» цифрового пространства. Судя по результатам опроса, у наших подростков есть все условия, чтобы развивать свои «цифровые компетентности», но они ограничиваются приобретением лишь простейших навыков навигации во вселенной Интернета, которых явно недостаточно, чтобы стать полноценным «гражданином цифрового мира».

Литература:

1. Gannes L. Eric Schmidt: Welcome to «Age of Augmented Humanity» [Electronic resource] / Liz Gannes // GigaOM. — Mode of access: <http://gigaom.com/2010/09/07/eric-schmidt-welcome-to-the-age-of-augmented-humanity/>
2. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants [Electronic resource] / Marc Prensky // On the Horizon. — 2001. — Vol. 9. — № 5. — P. 1-6. — Mode of access: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
3. Измерение информационного общества – 2013 [Электронный ресурс] / Общ. ред. Космаса Завазавы. — Женева: Международный союз электросвязи, 2013. — 30 с. — Режим доступа: http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/mis2013/MIS2013-exec-sum_R.pdf
4. Черных, А. И. Виртуальные расширения человека: новые основы культуры и бизнеса [Электронный ресурс] / А. И. Черных. — М.: ВШЭ, 2012. — 32 с. — Режим доступа: http://www.hse.ru/data/2012/05/08/1253495185/WP14_2012_04.pdf
5. Больц Н. Азбука медиа / Норберт Больц ; пер. с нем. Л. Ионина, А. Черных. — М.: «Европа», 2011. — 136 с.
6. Цымбаленко С. и др. Влияние интернета на российских подростков и юношество в контексте развития российского информационного пространства / С. Цымбаленко, А. Шариков, С. Майорова-Щеглова, П. Макеев. — М., 2012. — 214 с.
7. Cosenza V. World Map of Social Networks [Electronic resource] / Vincenzo Cosenza // VINCOSBLOG. — 2013, December. — Mode of access: <http://vincos.it/world-map-of-social-networks/>
8. Fan R. at all. Anger is More Influential Than Joy: Sentiment Correlation in Weibo [Electronic resource] / Rui Fan, Jichang Zhao, Yan Chen, Ke Xu // Computing Research Repository: Social and Information Networks. — 2013. — Mode of access <http://arxiv.org/pdf/1309.2402v1.pdf>