

ДЕТСТВО В ЦИФРОВОМ МИРЕ

© 2018 г. Бахтова Ю.В.*

***Детский психолог**, Санкт-Петербургское государственное бюджетное учреждение здравоохранения «ДЕТСКАЯ ГОРОДСКАЯ ПОЛИКЛИНИКА № 62»

Аннотация: В данной статье рассмотрены последние научные исследования о детстве в цифровом мире, об особенностях современных детей, влиянии цифровых технологий на растущее поколение. Приведена попытка ответить на вызовы современности с учётом обзора результатов последних исследований: что делает цифровые технологии такими интересными и захватывающими для детей; как современные технологии меняют детей (на примере видеоигр); в чём преимущества современных технологий; в чём риски и недостатки цифрового мира; как защитить детей от негативного влияния цифровых технологий; какие превентивные меры мы можем применить.

Ключевые слова: цифровое детство, технологии, видеоигры, положительное влияние цифровых технологий, негативные аспекты влияния цифровых технологий, цифровая компетентность, цифровой мир

ВВЕДЕНИЕ

В XXI веке мир детства во многом формируется благодаря достижениям в области технологий. Теперь у детей есть доступ к широкому спектру средств массовой информации и электронных игр, многие из которых выигрывают битву с более традиционными неэлектронными играми дома и на улице. Родителям трудно сориентироваться в этом постоянно изменяющемся мире.

Современные технологии меняют мир, меняют нас, меняют наших детей. Но как? Исследования показали, что цифровые технологии сделали детей более одинокими, страдающими лишним весом, более агрессивными и менее способными на глубокие мысли (Gjersoe, Oates 2016). Но ведь все современные устройства создавались с целью сделать нашу жизнь счастливее, чтобы мы стали более образованными и смогли взаимодействовать с любым человеком на

Институт психологии Российской академии наук. Человек и мир. 2018. Том 2, № 3(5)
планете. Мир меняется настолько быстро, а цифровые технологии развиваются так стремительно, что трудно оградить детей от негативных сторон цифровой жизни. Как можно гарантировать, что дети получают пользу из преимуществ технологии, и при этом оградить их от опасностей цифровой эпохи?

В статье поднимаются вопросы о том, как меняется жизнь современных детей в связи с постоянно появляющимися новыми изобретениями в области цифровых технологий, как меняются отношения между людьми, приводятся результаты исследований изучения современных детей и обсуждаются реальные проблемы современных родителей и новые способы их решения.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Детство – это период человеческого развития, когда человек учится понимать окружающий мир, тренирует необходимые навыки, усваивает культуру своего общества (Кон, 2003). Существуют разные возрастные периодизации, но в данном контексте рассматривается период от 0 до 14 лет, куда включены дети и подростки.

Согласно определению, принятому ЮНЕСКО, *информационная технология* – это комплекс взаимосвязанных, научных, технологических, инженерных дисциплин, изучающих методы эффективной организации труда людей, занятых обработкой и хранением информации, вычислительную технику и методы организации и взаимодействия с людьми и производственным оборудованием, их практические приложения, а также связанные со всем этим социальные, экономические и культурные проблемы. *Технология*: компьютеры, ноутбуки, планшеты, мобильные телефоны (смартфоны, айфоны) и другие гаджеты и девайсы (Кинелёв, 2005).

Австралийская исследовательница Сью Беннет акцентирует внимание, что технологии относятся не только к материальным объектам этого мира, например, к мобильным устройствам, но также включают в себя различные функциональные возможности, такие как связь (текстовые сообщения, обмен

Институт психологии Российской академии наук. Человек и мир. 2018. Том 2, № 3(5) мгновенными сообщениями), обмена (блоги), поиск (Google), блог (использование камеры) и социализацию (сайты социальных сетей) (Bennett, S, 2012).

Исходя из первых двух определений, под термином «*цифровой мир*» понимается мир не только виртуальной реальности, но и реальный мир, в котором люди взаимодействуют с цифровыми устройствами, гаджетами.

ЧТО ДЕЛАЕТ ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ТАКИМИ ИНТЕРЕСНЫМИ И ЗАХВАТЫВАЮЩИМИ ДЛЯ ДЕТЕЙ

В 2014 г. в исследовании британских учёных из организации NSPCC (National Society for the Prevention of Cruelty to Children или Национальное общество защиты детей от жестокого обращения) было обнаружено, что в Великобритании у каждого третьего 3-х летнего ребёнка есть свой смартфон, и с каждым годом количество детей, использующих гаджеты, стремительно растёт (Gjersoe, Oates 2016).

Отечественные современные исследования показали, что количество детей с высоким уровнем интернет-активности увеличилось в два раза, по сравнению с 2013 г. Если в 2013 г. треть жизни в Сети проводил каждый седьмой подросток, то в 2015-2016 гг. – почти каждый третий (32%) (Солдатова, 2017). На данный момент эта тенденция только растёт. Современным детям присваивают разные названия: google-поколение, цифровое поколение, в то время как телеканал BBC отождествил молодое поколение с «Homo interneticus» (The Virtual revolution; «Homo interneticus» © BBC).

1. Красочный мир волшебства и фантазии

К 2014 г. в интернет пространстве было создано более 158 виртуальных миров, предназначенных для детей, три из которых для детей младшего возраста – Клубный пингвин, монстры Моши и Хаббо. Опросы компании «AVG Digital Diaries» в Великобритании (AVG, 2014) показали, что среди детей

Институт психологии Российской академии наук. Человек и мир. 2018. Том 2, № 3(5)
от 6 до 9 лет, 46 % провели свое онлайн-время, играя в виртуальных мирах. Зачастую виртуальные миры куда красочнее, насыщеннее по содержанию, чем реальное окружение. При этом во многих сервисах ребёнок может адаптировать своего персонажа и пространство вокруг на своё усмотрение.

2. Общение с другими детьми

Установление связей со сверстниками и друзьями является одним из самых фундаментальных аспектов детства, где социальные сети выступают мощным ресурсом для социализации (Subrahmanyam and Greenfield, 2008). Они значительно расширяют список контактов как в территориальном плане (есть возможность общения с человеком, в какой бы точке мира он не находился), так и в психологическом (снимаются барьеры застенчивости, неуверенности в себе, уменьшается страх знакомства).

При этом в Интернете в зоне личного пространства остаются лишь ДРУЗЬЯ. Знакомые уступают место «виртуальному», «незнакомому другу», а семья (родители) и профессиональная помощь (педагоги) остаются «за кадром» (Солдатова, 2017).

3. Подражание взрослым

Количество родителей, проводящих своё время в цифровом мире, также стремительно растёт. Неудивительно, что ребёнок воспринимает такую модель поведения единственно правильной и естественной, как дыхание.

4. Лёгкий результат в достижении (в играх), ощущение, что я – мастер

Не стоит забывать, что в красочном виртуальном мире результат достигается легче и быстрее, а проигрыш становится не таким страшным, поскольку всегда есть возможность перезагрузить игру и начать заново.

ФОРМИРОВАНИЕ СВОЕЙ ИДЕНТИЧНОСТИ

Институт психологии Российской академии наук. Человек и мир. 2018. Том 2, № 3(5)

Имея возможность в виртуальном мире менять свой аватар, ребёнок или подросток экспериментирует с образом своего Я, отыгрывает разные роли. Исследователи Дж. Палфри и У. Гассер (Palfrey, Gasser, 2008) предполагают, что дети не проводят различия между их «онлайн» и «оффлайн» образами. Все чаще личность почти всех, кто живет в эпоху цифровых технологий, является синтезом реального пространства и онлайн-выражения себя.

Поскольку в некоторых популярных социальных сетях имеются возрастные ограничения (12+), то зачастую дети создают свой аватар старше своего реального возраста.

КАК СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ МЕНЯЮТ ДЕТЕЙ

(НА ПРИМЕРЕ ВИДЕОИГР)

Учёный-исследователь функционирования мозга Дафна Бавельер утверждает, что видеоигры способствуют обучению (Cardoso-Leite and Bavelier, 2014). Поскольку существует множество противоположных точек зрения, а объёма исследований пока недостаточно, ещё рано говорить об однозначном ответе.

Однако, рассмотрим психологические положительные и негативные эффекты влияния игр на детей от 3-х до 6-ти лет (согласно данным сайта Raise Smart Kid).

Положительные аспекты включают:

- развитие детского решения проблем и логического мышления;
- улучшение координации рук и глаз, мелких двигательных и пространственных навыков;
- поощрение быстрого мышления и принятия решений;
- улучшение памяти и способности участвовать в режиме многозадачности.

Негативные аспекты включают:

- ухудшение зрения и других аспектов здоровья;
- жестокие видеоигры, скорее всего, увеличивают агрессивные мысли, чувства и поведение;
- видеоигры могут привести к проблемам внимания и большей отвлекаемости;
- видеоигры могут привести к социальной изоляции и меньшему времени, затрачиваемому на другие виды деятельности;
- видеоигры могут побуждать детей путать реальность с фантазией.

Тем не менее, существуют доказательства того, что дополнительные цифровые технологии, для детей со специальными потребностями, имеют много потенциальных преимуществ при лечении или компенсации инвалидности (McKnight, Davies, 2013).

В сотрудничестве с NASA компания «SmartBrain Technologies» создала ряд интерактивных игр, в том числе ненасильственную игру про вождение машины, которая улучшает навыки визуального отслеживания, координацию глаз, планирование, концентрацию, память и терпение. Орланди и Греко в 2004 г. проверили влияние этой игры на мальчиков в возрасте 9-11 лет, у которых был первичный диагноз синдрома гиперактивности и дефицита внимания (СДВГ) (Orlandi, Greco, 2004). Результаты показали, что у группы, которая не играла в эту игру, процент отказа от клинической поддержки в восемь раз больше, чем у экспериментальной игравшей группы. Сами мальчики также показали ряд положительных изменений поведения.

В другом исследовании (Cardoso-Leite и Bavelier, 2014) обнаружили, что, когда дети с СДВГ играли в видеоигру, они получали удовольствие и демонстрировали такие позитивные изменения, как менее импульсивные ответы, повышенная способность сосредоточения на задаче. Однако, стоит отметить, что не все игры одинаково полезны и требуют дальнейшего исследования данной темы.

ПРЕИМУЩЕСТВА СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ДЕТЕЙ

С самого детства ребёнок учится перерабатывать огромный поток информации и работать в режиме многозадачности (Cardoso-Leite and Bavelier, 2014; Granic, Lobel and Engels, 2014)). Развивается зрительно-моторная координация. Процесс обучения становится всё более привлекательным и может быть адаптирован под потребности учащегося. Есть возможность общения с любым человеком в мире. Увеличивается количество «друзей», однако само понятие «друг» меняется.

В мире, где технологии меняются так быстро, и каждая придумывается для удовлетворения потребностей человечества, список преимуществ также меняется и увеличивается.

РИСКИ И НЕДОСТАТКИ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Самые разные исследования показывают, что виртуальный мир является и зоной рисков. При более лёгком онлайн-общении у современных детей снижаются навыки общения вживую. Это увеличивает социальную изоляцию и неуверенность в себе в «оффлайн» мире. При работе в режиме многозадачности и большого потока информации, способность к глубокой концентрации на одной теме у ребёнка падает. При длительном погружении в виртуальный мир развивается гиподинамия, ожирение и другие негативные симптомы, связанные как с физическим, так и с психологическим здоровьем. Растёт количество детей, зависимых от компьютерных игр и/или социальных сетей.

Также есть опасность встретить нежелательную информацию, к которой ребёнок психологически не готов. И есть риск встретить опасных людей (педофилов, мошенников и других). Злоумышленниками созданы целые схемы, как заманить ребёнка в ловушку.

ПРЕВЕНТИВНЫЕ МЕРЫ

Учитывая, как стремительно и быстро развивается современный мир, нам вряд ли удастся полностью оградить наших детей от гаджетов. Цифровые технологии меняют нас самих, появляются новые способы взаимодействия и решения задач и вопросов. Безусловно, цифровые технологии во многом облегчают нашу жизнь, и даже процесс обучения становится более увлекательным и интересным через цифровые технологии. И задача родителей и психологов не ограждать наших детей от современного мира, а использовать его преимущества, при этом максимально обезопасив их от негативного влияния новых технологий.

В связи с этим появляется новое понятие, такое как *«цифровая компетентность»*.

Цифровая компетентность – это основанная на непрерывном овладении компетенциями (знания, умения, мотивация, ответственность) способность индивида уверенно, эффективно, критично и безопасно выбирать и применять инфо-коммуникационные технологии в разных сферах жизнедеятельности (информационная среда, коммуникации, потребление, техносфера), а также его готовность к такой деятельности (Солдатова, 2014).

Как объясняет Г.У. Солдатова: «Иными словами, цифровая компетентность – это не только сумма общепользовательских и профессиональных знаний и умений, которые представлены в различных моделях инфо-коммуникационных технологий, но и установка на эффективную деятельность и личное отношение к ней, основанное на чувстве ответственности.

Рассмотрение ответственности как компонента цифровой компетентности требует понимания прав и обязанностей «цифрового гражданина» и правил поведения в цифровом мире. Вопросы, связанные с ответственностью, соотносятся также с проблемой безопасности современных инфо-коммуникационных технологий для детей и подростков. Сюда входит не только

обеспечение взрослым технической безопасности себе и ребенку, но и обращение пользователей к специальным службам в случае столкновения с угрозами в Интернете, понимание, чего не нужно делать в процессе онлайн-коммуникаций (вне зависимости от степени анонимности), осознание, что в Интернете, как и в реальной жизни, надо быть осторожным. Цифровая компетентность должна включать знания, умения и навыки, позволяющие взрослым и детям использовать интернет безопасно и критично. Эффективное использование всех возможностей ИКТ для обучения и самообразования возможно лишь в сочетании со стремлением минимизировать риски, которые могут нести новые технологии» (Солдатова, 2014, с. 2–35).

При этом цифровая компетентность важна не только для родителей, но и для учителей. В связи с общим доступом информации в интернете роль учителя также значительно меняется. Если раньше учитель был как источник информации, то сейчас учитель всё больше становится наставником по поиску и переработки информации.

КАК ЗАЩИТИТЬ НАШИХ ДЕТЕЙ ОТ НЕГАТИВНОГО ВЛИЯНИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ?

1. Показать преимущества и интересные возможности реального мира.
2. Поставить программы родительского контроля и создать чёткое разграничение времени, проведённого с гаджетами и без них, учить самоограничению и дисциплине.
3. Развивать в ребёнке критическое мышление.
4. Научить ребёнка психологической самообороне в просторах интернета (например, не принимать в друзья незнакомых людей).
5. Научить ребёнка не сообщать другим пользователям личную информацию, которая может быть обращена во вред.

Одной из задач современной психологии является дальнейшая разработка превентивных мер негативного влияния цифровых устройств.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мы не сможем оградить наших детей от цифрового мира, но мы можем использовать его преимущества на благо наших детей, воспитывая ответственное цифровое поколение. Обучая наших детей правилам безопасного поведения на дороге, мы также можем учить их навыкам безопасности в сети, чтобы минимизировать риски.

С появлением новых технологий мы получили возможности общаться с другими людьми из любой точки мира вне зависимости от возраста, пола и статуса, проходить обучение или работать удалённым способом. Мы получили новые возможности, но и новые риски. Не отрицание и осуждение современных технологий, а понимание новых функций, возможностей и потребностей нового поколения даёт тот самый ключ к их сердцу и гармоничному развитию в условиях изменяющегося мира.

Понимание собственной роли, как родителя или педагога, а также нового вида ответственности и возможностей помогают понять потребности современных детей и установить с ними продуктивные взаимоотношения.

Литература

Кинелёв В., Коммерс П., Коцик Б. Использование информационных и коммуникационных технологий в среднем образовании. Информационный меморандум. Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании, 2005.

Кон И.С. Ребенок и общество. М.: Издательский центр «Академия», 2003. 336 с.

Солдатова Г.У., Рассказова Е.И. Психологические модели цифровой компетентности российских подростков и родителей // Национальный психологический журнал. 2014. №2 (14). С. 27–35.

Институт психологии Российской академии наук. Человек и мир. 2018. Том 2, № 3(5)

Солдатова Г.У., Рассказова Е.И., Нестик Т.А. Цифровое поколение России: компетентность и безопасность. 2017. М.: Смысл, с. 375.

AVG Technologies (2014) «Is your child living in a virtual world?», AVG Digital Diaries 2014 Study [online]. Available at <http://now.avg.com/children-living-in-virtual-worlds> (accessed 27 February 2015).

Bennett, S. Digital natives. In Z. Yan (Eds.), Encyclopedia of Cyber Behavior: Volume 1 (pp. 212-219). United States: IGI Global. 2012 .

Cardoso-Leite and Bavelier, Video game play, attention, and learning: how to shape the development of attention and influence learning? Current opinion in neurology, 2014.

Gjersoe Natalja, Oates John. Childhood in the digital age. University of Bristol, 2016.

Jütte et al., In vivo assessment of number of milk duct orifices in lactating women and association with parameters in the mother and the infant. BioMed Central Ltd. 2014.

McKnight, Davies. Current Perspectives on Assistive Learning Technologies. University of Oxford. 2013.

Orlandi and Greco, EEG Neurofeedback for ADHD: Double-Blind Sham-Controlled Randomized Pilot Feasibility Trial. Journal of Attention Disorders. 2004.

Palfrey J., Gasser U. Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives, New York, Basic Books. (2008). Also available online at http://pages.uoregon.edu/koopman/courses_readings/phil123-net/identity/palfrey-gasser_born-digital.pdf (accessed 28 February 2015).

Subrahmanyam K., Greenfield P. Online communication and adolescent relationships. The Future of Children, vol. 18, no. 1, pp. 119–46. 2008,

CHILDHOOD IN A DIGITAL WORLD

Bakhtova J. V.*

*Clinical psychologist

This article examines the latest research on childhood in the digital world, on the particular characteristics of modern children, and the impact of digital technologies on the growing generation. We have attempted to respond to the challenges of contemporary life in the light of findings from recent research: what makes digital technology so interesting and exciting for children; how does modern technology change children (drawing on the example of video games); what are the benefits of modern technology; what are the risks and disadvantages of the digital world; how to protect children from the negative effects of digital technology; what preventive measures can be taken.

Keywords: digital childhood, technology, video games, the positive impact of digital technology, the negative aspects of the influence of digital technology, digital competence, digital world.