

Аптикиева Л.Р.,¹ Бурсакова М.С.²

¹Оренбургский государственный университет, г. Оренбург, Россия
E-mail: aptikieva@inbox.ru

²Оренбургский государственный университет, г. Оренбург, Россия
E-mail: bursakowa77@mail.ru

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ АСОЦИАЛЬНОГО ПОВЕДЕНИЯ ПОДРОСТКОВ ПОКОЛЕНИЯ Z В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

Настораживает неуклонный рост асоциального поведения подростков в цифровой среде. В последнее время наблюдается тенденция к переносу асоциального поведения из реальной действительности в виртуальную. Современные подростки относятся к поколению Z. Цель исследования – разработка действенных мер профилактического характера в отношении асоциальных проявлений среди подростков в цифровой среде.

В нашем теоретическом исследовании уточнено понятие «цифровая среда», рассмотрены типы, компоненты, элементы, возможности и риски цифровой среды. Рассмотрено понятие «поколение Z», применяемое в отношении современных подростков. Обозначены отличительные признаки поколения. Раскрыто понятие «асоциальное поведение подростков в цифровой среде». Рассмотрены внешние и внутренние факторы асоциального поведения. Проведено исследование активности подростков в цифровой среде по специально разработанному комплексу анкет. В онлайн-режиме опрошено более 600 подростков г. Оренбурга старшего подросткового возраста. «Цифровая среда» – целостное и единое цифровое киберпространство, включающее информационные технологии, представляющее интегрированную коммуникационную среду. Цифровая среда для подростков поколения Z является продолжением физического мира, посредством которой реализуются приоритетные задачи развития: социализация, коммуникация, самореализация. Поведение подростков в цифровой среде подразделяется на просоциальное и асоциальное, в основе которых – степень принятия или отторжения пользователем определенных норм и правил. Условиями успешной профилактики асоциального поведения подростков в цифровой среде являются: мониторинг социальных сетей – проведение анкетирования среди пользователей, изучение потребляемого контента и т. д., включение подростков в социально-полезную деятельность, создание просоциальных групп и просоциальных сайтов, распространение позитивного контента, формирование политики ответственности в цифровой среде.

Ключевые слова: подростки, цифровая среда, асоциальное поведение, поколение Z.

Aptikieva L.R., Bursakova M.S.

Orenburg State University E-mail: aptikieva@inbox.ru
Orenburg State University E-mail: bursakowa77@mail.ru

PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL RESEARCH OF ANTISOCIAL BEHAVIOR OF GENERATION Z ADOLESCENTS IN THE DIGITAL ENVIRONMENT

The relevance of the study lies in the steady growth of antisocial behavior of adolescents in the digital environment. Recently, there has been a tendency to transfer antisocial behavior from real reality to virtual reality. Modern teenagers belong to generation Z (they were born during the times of globalization, postmodernism, characterized by the systematic use of all kinds of gadgets, Internet space, 3-D reality, VR reality). The research is necessary in order to develop effective preventive measures against antisocial manifestations among adolescents in the digital environment.

In our study, the concept of «digital environment» was clarified, the types, components, elements, opportunities and risks of the digital environment were considered; the concept of «generation Z» applied to modern adolescents was considered, the distinctive features of the generation were identified; the concept of «antisocial behavior of adolescents in the digital environment» was revealed, external and internal factors of antisocial behavior were considered; a study of the activity of adolescents in the digital environment was conducted (more than 600 older adolescents of Orenburg were interviewed online using a specially developed set of questionnaires).

Conclusions: «digital environment» is an integral and unified digital cyberspace, including information technologies; representing an integrated communication environment. The digital environment for generation Z teenagers is a continuation of the physical world, through which priority development tasks are implemented: socialization, communication, self-realization. The behavior of adolescents in the digital environment is divided into prosocial and antisocial, which are based on the degree of acceptance or rejection by the user of certain norms and rules. The conditions for successful prevention of antisocial behavior of adolescents in the digital environment are: monitoring of social networks (conducting surveys among users, studying consumed content, etc.); inclusion of adolescents in socially useful activities; creation of prosocial groups and prosocial sites; dissemination of positive content; formation of a policy of responsibility in the digital environment.

Key words: teenagers, digital environment, antisocial behavior, generation Z.

Современная действительность такова, что сегодня практически невозможно представить процесс взаимодействия людей без мобильной связи и социальных сетей, которыми активно пользуется более 80% населения всего мира, доля несовершеннолетних пользователей – подавляющая. Социальная жизнь опосредована информационно-коммуникативными технологиями, цифровой средой, доступ к которой имеют примерно три миллиарда людей.

Цифровая среда выступает в качестве: а) инструмента поиска и получения необходимой информации; б) среды взаимодействия в виртуальном пространстве. Последнее существенным образом влияет на формирование у подростков преимущественно поколения Z определенных стереотипов поведения, идеалов, ценностей, индивидуального и общественного мировоззрения. Происходящие трансформации способствуют изменению механизмов формирования личности, форм межличностных взаимоотношений и социокультурных практик.

Термин «цифровая среда» представляет собой собирательный термин, включающий всевозможное многообразие информационных технологий и само кибернетическое пространство. Применяется как синоним понятия «информационно коммуникативных технологий», постепенно вытесняя его. В основе термина «цифровая среда» лежит непрерывная последовательность компьютерных и сетевых технологий. Речь идет не просто о совокупности технического оборудования, цифровых процессов и ресурсов, а о целостном, едином цифровом пространстве.

Разберемся в терминологии, используемой в литературе, относительно понятия «цифровая среда». Основатели компании Apple Стив Возняк, Стив Джобс, Рональд Уэйн ещё в 1976 году давали следующее определение цифровой среде (digital web) как материально-технической стороне мультимедийно – цифровой информационной революции 21 века, рассматривая цифровую среду как технологическую базу и инструментарий всех процессов глобализации. Цифровая среда, по мнению авторов, это сфера высоких технологий, материальная среда и стимул их промышленно-научного кластера.

Несколько позже Брайан Пфаффенбергер (1996 – 2000 г.г.) рассматривает цифровую среду

как виртуальное пространство коммуникации, уточняя, что виртуальность является отнюдь не новой действительностью, а частью повседневности (социальная виртуальность)[10].

По мнению Дж. Палфри и У. Гассер, цифровая среда представляет собой среду, связанную с технологиями, кардинально меняющими характер человеческих взаимоотношений. Появилось новое поколение детей цифровой эры, кардинально трансформирующих экономику, систему образования, мировую политику. В связи с этим, авторы указывают на необходимость разработки навигационных норм, правил поведения в цифровой среде, особенно для несовершеннолетних пользователей [8].

В Госстандарте РФ, формулирующем требования государства к качеству продукции, работ и услуг, под термином «цифровая среда» понимается среда логических объектов, используемая для описания (моделирования) других сред (электронной и социальной) на основе математических законов. В ГОСТе отражена общая точка зрения на понятие «цифровая среда» [4].

Е.А. Алисов определяет виртуальную (цифровую) среду как информационное содержание и коммуникативные возможности локальных, корпоративных и глобальных компьютерных сетей [1].

По мнению О.В. Сюттюренко, цифровая среда представляет собой существующую постоянно, независимо от пользователя среду, которая не ограничивается временными, географическими, статусными характеристиками; включает в себя глобальные объемы информации, позволяет разным формам коммуникации объединяться в единое целое, делая доступным интерактивное общение [17].

Обобщая представленную в литературе терминологию относительно понятия цифровая среда, отметим, что последняя представляет собой интегрированную коммуникационную среду, в которой электронные, цифровые и беспроводные устройства являются инструментами, организующими общение, которые взаимодействуют и управляют контентом (содержимым) и действиями внутри самой себя. Цифровая среда всеобъемлющее, многомерное понятие, включающее как базовые инструменты, обеспечивающие функционирование цифровой среды, так

и информационно-коммуникационные и интерактивные инструменты.

Базовыми элементами являются всевозможные средства и устройства, открывающие цифровую среду – компьютер, планшет, смартфон, веб-камера, 3D очки и пр.

Компонентами выступают веб-сайты, облачные серверы, поисковые системы, социальные сети, всевозможные мобильные приложения, аудио-видео-ресурсы в сети Интернет.

Типы цифровой среды: цифровое рабочее пространство, виртуальное рабочее место, образовательные платформы, а также различные веб-пространства, организованные для определенных структур или компаний. В цифровой среде происходит цифровое представление аспектов социальной, культурной жизни человека и технологий общения.

Если до цифровой эпохи, традиционными источниками и носителями норм поведения, ценностей для подрастающего поколения являлись такие формальные институты социализации, как семья и школа, то в настоящее время к ним добавляется цифровая среда, изменяющая механизмы социализации подрастающего поколения.

Анализируя выводы авторов, касающиеся возможностей цифровой среды в развитии личности подрастающего поколения (Е.А. Алисов, В.В. Алмаева, Е.С. Куракина, С.В. Панюкова, И.В. Роберт, Г.К. Селевко, Т.И. Танцева, А.В. Климентьева, Д.И. Фельдштейн и др.) отметим, что цифровая среда способствует:

– решению задач, связанных с приобретением социального опыта (развитие коммуникативной компетентности; освоение различных форм социального самоопределения и взаимодействия в обществе; осознание социально значимых ценностей; овладение навыками постановки осуществления возникающих задач, рефлексии результатов);

– решению задач социального образования (снижение социально-педагогической дезадаптации учащегося; формирования умений самостоятельной деятельности);

– решению задач, связанных с оказанием индивидуальной помощи учащимся (повышение эффективности процессов самопознания, самоутверждения, самоопределения, самореализации; стимуляция воздействия на творческую активность, творческое воображение;

повышение мотивации учебной деятельности; формирование личности человека «информационного общества»; формирование исследовательских умений, умений принимать оптимальные решения; умений свободно работать с информацией) [2], [1], [7], [11], [13], [18], [19].

Наряду с перечисленными возможностями, цифровая среда содержит определенные риски, особенно для подрастающего поколения.

Риски заключаются в том, что в науке наблюдается недостаточная изученность возможностей виртуального пространства, в том числе его социализирующих возможностей, возможностей связанных с образовательно-воспитательным потенциалом, отсутствием действенных мер по профилактике асоциальных проявлений в цифровой среде, повышению эффективности позитивной кибернетической социализации, вызывая аддикцию пользователя в силу низкого уровня его киберкультуры, киберсоциализации, несформированности его личности.

Сама по себе цифровая среда может быть и десоциализирующим условием, воздействуя непосредственно на сознание человека, на его когнитивные и коммуникативные способности, изменяя его систему ценностей, динамика изменения которых под влиянием виртуального пространства, остается в науке неизученной. Поскольку цифровая среда относительно недавно (во временном контексте) стала частью нашей повседневности, многие вопросы, связанные с изучением влияния цифровой среды на различные аспекты личности, остаются неизученными.

Актуальным является изучение асоциального поведения подростков в цифровой среде, которые относятся к поколению Z – «дети цифровой эры», для которых цифровая среда – повседневная реальность, всевозможные гаджеты – привычные инструменты взаимодействия, поиска информации, товаров и услуг, виртуального общения.

Свободный доступ к информационным и развлекательным порталам цифровой среды является с одной стороны, ресурсом для развития, с другой стороны – фактором риска.

Витковская Е.В., Барышникова А.Г. отмечают, что опасности цифровой среды приносят реальный вред здесь и сейчас, имея отсроченные негативные последствия. Авторы выделяют биологические, социальные, личностные факторы риска попадания подростков в цифровую среду.

К первым относятся: низкая сопротивляемость стрессу, низкий уровень адаптивной способности организма, астеничность, сниженный тонус, психофизиологическая незрелость, эмоциональная неустойчивость.

Вторую группу составляют: дисфункциональная семья, стрессогенная среда, кризисная ситуация, ограниченность способов получения высокого статуса, депривация контактов с родителями и сверстниками.

Группу личностных факторов составляют: низкая самооценка, акцентуации характера, низкий уровень самопринятия, духовная дезориентация, подверженность влиянию, зависимость, несформированная полоролевая идентичность, интровертированность.

Личностные факторы риска, по мнению авторов, должны стать приоритетным направлением профилактической работы с подростками в сфере психолого-педагогического сопровождения образовательного процесса [3].

Риски цифровой среды связаны с появлением различных видов асоциального поведения среди подрастающего поколения, профилактика которого предполагает выделение существенных особенностей современных подростков – представителей поколения Z.

Поколение Z – (зумеры) – англ. generation – термин, применяемый в мире для поколения людей, родившихся во временной период с 1997 по 2012 годы; детство которых прошло в цифровом мире, в цифровую эпоху; соответствует «теории поколений» У. Штрауса, Н. Хоува, суть которой заключается в следующем утверждении: в масштабах глобальной истории присутствует цикличность в поколениях, каждое из которых отличается своим поведением от предыдущего. «Теория поколений» адаптирована для России в 2003 году координатором проекта Regenerations Е.Шамис и её командой.

Согласно авторам теории, поколение Z представляет собой поколение, родившееся во времена глобализации и постмодернизма, которым присуще частое использование всевозможных гаджетов, планшетов, интернет – пространства, 3-D реальности, VR-реальности.

Наряду с термином «поколение Z» применяются синонимичные термины – «цифровой человек», «цифровое поколение, «постмилле-

ниалы», «зумеры», «неоцифровые аборигены» (применяется в Японии в отношении тех, кто использует видео, видеотелефонию для общения), «зеты». Поколение Z включает линкстеров, центениалов, цифровиков, ЯЯЯ, художников, I Поколение, Digital Natives.

Отличительными признаками поколения Z являются:

1) зависимость от технологий: все занятия связаны со смартфонами, компьютерами и другими гаджетами. Всё привязано к смартфону и компьютеру: учёба, общение, игра, шопинг, спорт (фитнес трекер, шагомер);

2) ранняя самостоятельность, преимущественно в сети интернет – ведение блогов, проектов, каналы на YouTube, Тик Токе;

3) гедонизм – стремление и желание получить максимальное удовольствие от жизни в настоящем, живут сегодняшним днём, не задумываясь о будущем;

4) стремление к самообразованию, преимущественно в сети интернет – видеоконференции, вебинары и т. д.;

5) открытость и отсутствие комплексов: общение в социальных сетях настолько естественно для зуммеров, что они не отличают его от повседневного общения со сверстниками. Выкладывают снимки без ретуши, в нелепой одежде, с глупым выражением лица и т. п.;

6) предрасположенность к удалённой работе; зуммеры круглосуточно на связи, доступны для взаимодействия практически в любое время суток, в связи с этим их не раздражают задания, присылаемые в ночное время;

7) общественная активность (волонтерская деятельность, общественные мероприятия);

8) характеризуются универсальностью, многозадачностью, обучаемостью, готовностью к переменам;

9) отличает скорость взросления (взрослеют раньше, в детском возрасте разбираются в информационных технологиях, рано перестают играть в игрушки);

10) ценят личную свободу;

11) дуальность мира – живут в двух мирах (реальном/виртуальном); нередко границы стираются; гаджеты выступают средством перемещения в виртуальную реальность;

12) мыслят фрагментарно, то есть дозировано воспринимают информацию;

13) стремление к одобрению (количество лайков, просмотров, подписчиков).

Перечисленные отличительные особенности носят скорее позитивный характер, к явным недостаткам можно отнести:

1) рассеянное внимание вследствие постоянного переключения между цифровой жизнью и реальностью, что мешает концентрироваться на задаче;

2) клиповое мышление – восприятие информации небольшими фрагментами (фрагментарное мышление);

3) неспособность/нежелание запоминать большие объёмы знаний, которая воспринимается как справочная информация;

4) дефицит навыков «живого» общения;

5) обидчивость, болезненная реакция на критику;

6) быстрое выгорание (быстро теряется интерес к выполняемой работе);

7) сложность сфокусироваться на одном объекте дольше нескольких секунд;

8) замкнутость – интроверты-цифровики; не хотят живого общения, предпочитая общение в социальных сетях.

Для зуммеров характерен адаптационный путь взаимодействия с виртуальным пространством, поскольку они быстро, естественно, вливаются в виртуальное социальное пространство, ощущая себя его частью [15], [5], [19].

А.В. Сапа считает поколение Z инфантильным, которому присущ детский эгоцентризм и потребительское отношение к жизни [12].

Подростки поколения Z в цифровой среде, являющейся неотъемлемой частью их жизни, реализуют основные задачи своего развития: социализация, коммуникация, самореализация. Проводя большую часть своего времени в цифровой среде, они не воспринимают свою идентичность в цифровом и реальном пространстве как нечто изолированное, цифровая среда для них является продолжением физического мира.

Рассмотрим понятие асоциального поведения подростков в цифровой среде. Под данным термином, мы понимаем совокупность характеристик, описывающих активность пользователей в цифровой среде в виде целостной системы асоциальных действий, связанных с особенностями коммуникативной, когнитивной, мотивационной и эмоциональной сфер человека.

Исследование потребляемого подростками интернет-контента свидетельствует о том, что он в подавляющем большинстве является токсичным (до 90 % информации в цифровой среде – токсичный контент, наиболее привлекающий подростков, Кузнецова, Е. В., 2019 г., Сташкевич И.Р., 2020 г.), связанным с порнографией, торговлей запрещенными веществами, А.У.Е (криминальная субкультура несовершеннолетних), забивы (договоренности о спланированных драках), скулшутинг (нападение учащегося на школьников учебного заведения), группы смерти, экстремистские группы, целью которых является активное, грамотное, профессиональное затягивающие детей и подростков в асоциальную деятельность [16].

Анализ реального интернет-контента, потребляемого подростками, позволил Е.В. Кузнецовой в своём исследовании обозначить криминогенный потенциал ресурсов, оказывающий асоциальное воздействие преимущественно на несовершеннолетних пользователей, побуждающий их к асоциальному поведению. Криминогенный потенциал ресурсов включает: отрицание традиционных семейных ценностей; декларацию новых этических и эстетических норм, ценностей; пропаганду асоциального поведения (например, сексуальную распушенность, секстинг); оправдание насилия, агрессии, жестокости в межличностных взаимоотношениях (кибербуллинг, троллинг); призывы к экстремистской и террористической активности; формирование игровой аддикции; романтизация и идеализация криминального мира; инструктаж и информирование о средствах, способах, методах совершения асоциальных действий (подготовка к суициду, группы смерти и т. п.) [6].

Логико-категориальные характеристики асоциального цифрового поведения в отличие от просоциального поведения выделяют в своей работе И.Н. Погожина, А.И. Подольский, О.А. Идобаева, Т.А. Подольская [9].

Просоциальное поведение: в коммуникативной сфере – отсутствует психологическое давление на другого человека, принятие и поддержка другого человека; в когнитивной сфере – предоставление достоверной информации; в мотивационной сфере – направленность на поддержание здорового образа жизни, просоциального поведения; в эмоциональной сфере –

нейтральная или позитивная эмоциональная окрашенность потребляемого и/или распространяемого контента.

Асоциальное поведение в цифровой среде: в коммуникативной сфере присутствует психологическое давление при общении в цифровой среде (например, кибербуллинг и т. п.); в когнитивной сфере – предоставление недостоверной, ложной, искаженной информации; в мотивационной сфере – направленность на поддержание асоциального поведения, вовлечение в асоциальные группы; в эмоциональной сфере – негативная эмоциональная окрашенность потребляемого и/или распространяемого контента [9].

Анализ психолого-педагогической литературы по данной тематике позволяет выделить внешние факторы, которые влияют на асоциальное поведение подростков в цифровой среде:

1) доступность цифровой среды для пользователя, качество соединения с сетью Интернет, тип гаджета;

2) специфика образования, получаемого пользователем;

3) культурно-социальная среда, в которой находится пользователь, экономические показатели страны;

4) воспитание, влияние сверстников;

5) количество времени, проводимого подростком в цифровой среде, количество социальных онлайн-контактов.

Наше исследование заключалось в проведении анкетирования (по специально разработанному комплексу анкет) в онлайн-режиме более 600 подростков старшего подросткового возраста г. Оренбурга с целью выявить наиболее распространенные виды асоциального поведения подростков в цифровой среде и виды активности.

По частоте различных видов активности в цифровой среде среди несовершеннолетних пользователей мы получили следующие результаты: на первом месте – обмен мгновенными сообщениями (Instant Messenger),

примерно 95% от общей активности в цифровой среде; на втором месте – активность в социальных сетях (примерно 65% от общей активности); на третьем месте – видеоигры (55%); на четвертом – прослушивание аудио и просмотр видео (50%); далее – по убывающей: бесцельное времяпрепровождение, отдых, просмотр ленты, отправка или получение электронных писем (45%); загрузки контента (25%); посещение форумов, блогов (15%); покупки (10%). Результаты представлены на рисунке 1.

По возрасту и наличию персональных компьютеров, гаджетов, для быстрого входа в цифровое пространство получены следующие результаты: возраст наиболее активных пользователей 15–16 лет (отметим, что это возраст активного социального и эмоционального развития, что создаёт определенные риски); практически у всех пользователей данной возрастной категории есть персональные компьютеры, смартфоны, быстрый доступ в цифровую среду, как по месту жительства, так и в учебных классах.

Во времени нахождения в цифровой среде: доходит до 39 часов в неделю; наблюдается тенденция к уменьшению времяпрепровождения с чле-

Частота различных видов активности подростков в цифровой среде (в %)

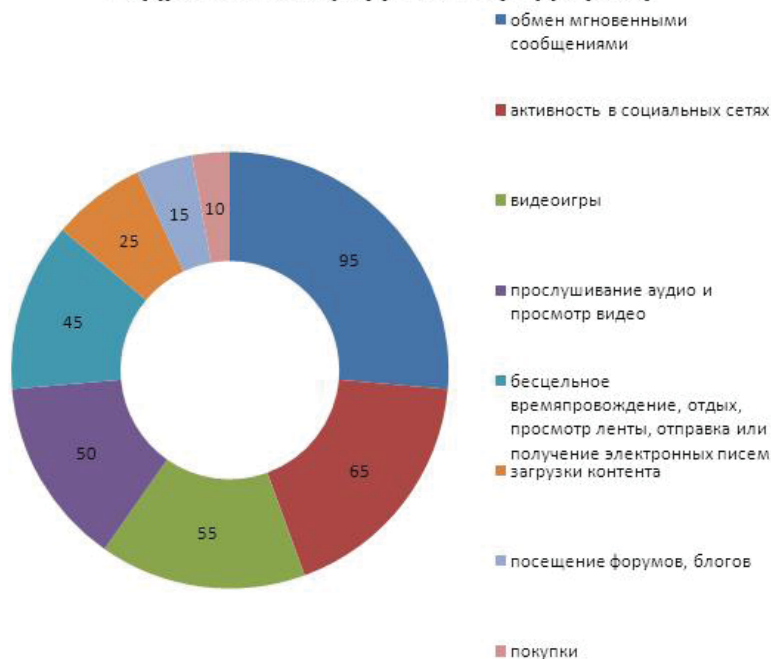


Рисунок 1 – Частота различных видов активности в цифровой среде среди несовершеннолетних пользователей

нами семьи и увеличению времени нахождения в цифровом пространстве; повышаются показатели активность в социальных сетях; показатели использования интернета для решения задач, связанных с обучением значительно ниже.

Анализ исследований, тематически связанных с нашим, позволяет сделать вывод о том, что внутренними факторами асоциального поведения пользователей в цифровой среде выступают психологические особенности личности самого пользователя. Существует связь между проблемным использованием цифрового пространства и:

- 1) низким уровнем удовлетворенности жизнью и слабой эмпатией;
- 2) высокими показателями социальной тревожности и импульсивности;
- 3) низкими показателями самоидентичности;
- 4) низким уровнем развития у подростков эмоционального интеллекта;
- 5) низким ощущением самоэффективности, влияющим на возникновение депрессивных состояний и суицидальных намерений в подростковом возрасте;
- 6) заниженной самооценкой;
- 7) усилением чувства одиночества;
- 8) снижением школьной успеваемости подростков, бессонницей, появлением симптомов тревоги и депрессии;

- 9) появлением личностных нарушений;
- 10) появлением признаков психологического выгорания у старшеклассников;

11) преобладанием отрицательных эмоций, появлением неверных когнитивных установок – поиск одобрения, склонность к обвинению, перфекционизм;

12) появлением гиперактивности, повышенной эмоциональности, возникновении проблем в отношении со сверстниками.

Главный вывод состоит в том, что негативными последствиями проблемного использования цифрового пространства являются изменения физического и психического здоровья пользователя, затрагивающие эмоциональный, когнитивный, поведенческий компоненты личности, затрагивая его мотивационную и коммуникативную сферу личности.

В нашем исследовании мы рассмотрели основные виды асоциального поведения подростков в цифровой среде: интернет-зависимость, включающая разные виды зависимостей (киберсексуальная зависимость, зависимость от онлайн-игр, зависимость от виртуального общения, зависимость от знакомств в социальных сетях, интернет-серфинг, зависимость от просмотра видеofilмов, финансовая онлайн-зависимость – игры на деньги, ненужные онлайн-покупки); шоплифтинг; онлайн-агрессия (хейтинг, флейминг, киберсталкинг,

кибербуллинг, кибертроллинг, грифинг, секстинг); хакерство; создание компьютерных вирусов; взлом сайтов; создание мошеннических схем; вовлеченность в группы асоциальной направленности (экстремистские группы, группы смерти, колумбайнеры, скулшутеры, движение А.У.Е. и т. д.); самоповреждающее поведение. Распространённость различных видов асоциального поведения подростков в цифровой среде представлена на рисунке 2.

В нашем исследовании, интернет – зависимость, включающая разные виды зависимостей (патологическое желание использовать сеть интернет,

Виды асоциального поведения подростков в цифровой среде (в %)

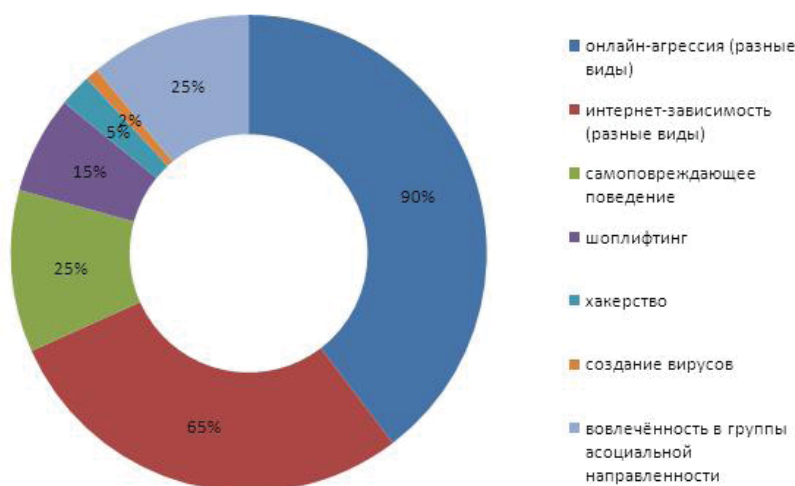


Рисунок 2 – Распространённость различных видов асоциального поведения подростков в цифровой среде

подменяя реальное общение, реальную жизнь) достаточно распространённое явление (выражено у 65% испытуемых). Подростки наиболее подвержены зависимости в силу того, что психика не устойчива, наблюдается нестабильность в психофизиологическом плане, несформированность многих процессов личности. Среди доминирующих симптомов можно выделить: увеличение времени нахождения в цифровом пространстве; появление: тревожности, депрессивного состояния, психомоторного возбуждения, произвольных движений пальцами и кистью рук, имитирующих «движение компьютерной мышки», фантазий и мыслей навязчивого характера о своих действиях в интернет пространстве и о том, что в данный момент происходит в сети.

Менее распространённым асоциальным поведением в нашей выборке (встречается у 15% опрошенных) является шоплифтинг (демонстрирование в социальных сетях, в группах шоплифтеров вещей, товаров, украденных из магазинов невооруженным путём). Отличительной особенностью шоплифтеров в цифровой среде является не только демонстрация украденного товара, способа совершения кражи, но сумма похищенного товара. Чем выше сумма – тем большее количество «лайков» (одобрения группы) получает подросток, тем самым повышая свой уровень, статус в группе, в которой происходит обмен советами по совершению удачных краж; обмен информацией о задержаниях, о способах их избежать; обсуждаются допущенные ошибки; придумываются новые, эффективные, ухищренные способы краж. Причинами подобного асоциального поведения, характерного преимущественно для подросткового возраста, является желание проявить себя в группе, получить её одобрение, повысить свой статус, поиск острых, экстремальных ощущений.

Онлайн-агрессия, включающая хейтинг, флейминг, киберсталкинг, кибербуллинг, кибертроллинг, грифинг, секстинг является самым распространённым явлением в нашей группе (с ней сталкивались более 90% опрошенных в различных её проявлениях). Собирательное понятие, обозначается как вред, наносимый с использованием электронных девайсов (компьютеров, смартфонов), носящий целенаправленный и повторяющийся характер.

На наш взгляд наибольшую опасность представляет кибербуллинг, главной отличительной особенностью которого является анонимность преследователя, следовательно, ощущение полной безнаказанности преследующего и усиление тревоги и напряжения преследуемого. Второй особенностью является круглосуточный доступ к «жертве» – в этом случае преследуемому никуда не скрыться от преследователя ни днем, ни ночью. Третья особенность связана со спецификой распространения информации в сети Интернет – информация разлетается молниеносно. Как только информация (в виде фото, аудио- и видеофайлов) загружена в интернет, она начинает быстро копироваться и распространяться, в результате ее становится невозможно контролировать, более того, негативная информация может «всплыть» спустя многие годы, снова и снова причиняя жертве страдания. Как правило, включает следующие виды агрессии: хейтинг, флейминг, киберсталкинг, кибербуллинг, кибертроллинг, грифинг, секстинг.

Хейтинг представляет собой форму социальной агрессии в виртуальном пространстве, выражается в открытой демонстрации своей ненависти, злобы, неприязни к конкретному пользователю. Причины подобной онлайн-агрессии заложены в самом хейтере – лицо, проявляющее неприкрытую агрессию, как правило, это закомплексованность, низкая самооценка, неуверенность в себе, чувство зависти к успехам других.

Троллинг также представляет собой форму социальной агрессии, существующей исключительно в цифровой среде, характеризуется специфическим механизмом мгновенного возбуждения лавинообразной агрессии, стремительно распространяющейся на большое количество участников виртуального сообщества; как социально-психологическое явление негативно сказывается на всей виртуальной коммуникации. Проявляется в агрессивном, оскорбительном, уничижительном, издевательском поведении троллера в отношении конкретного пользователя.

Применяемые термины в отношении видов троллинга в виртуальном общении пользователями цифровой среды: медиа-атака, при которой размещаются, чаще всего анонимно, шокирующие изображения, звуковые файлы, видео, или скидываются ссылки на ресурсы

с шокирующим пользователей содержанием; подстрекания, при котором троллером размещаются комментарии, носящие экстремистский, расистский, радикальный характер; размещение троллером самоуверенных, не аргументированных, чаще всего ложных, утверждений как общепринятого факта; спойлеринг, при котором троллером целенаправленно, преднамеренно размещается информация, содержащая описание деталей, развязку – концовку фильма, романа, видео-игры; размещение троллером политически спорной информации, касающейся политического лидера, политической партии и т. п.; целенаправленное, умышленное размещение тематической информации, противоречащей целям, интересам, идеалам группы, в которую выкладывается информация, с целью затронуть чувства людей (например, в группу защитников животных выкладывается фото, видео с трупами животных, сопровождаемые унижительными, оскорбительными комментариями).

Флейминг – более резкая форма социальной агрессии (по сравнению с троллингом), существующая исключительно в цифровой среде, проявляется в публичном эмоциональном обмене оскорблениями, репликами в ходе спора на интернет-страницах (чаты, социальные сети). Флеймер в словесной войне пользуется тем, что цифровая среда предоставляет анонимность, вседозволенность и безнаказанность, при этом в своём арсенале имеет следующие виды флейминга: грубые, оскорбительные, абсурдные высказывания в адрес собеседника; отсутствие аргументации в споре; целенаправленная, умышленная критика умственных способностей собеседника; использование ненормативной лексики и т. д.

Троллинг и флейминг представляют собой разновидность коммуникации в цифровой среде с негативными коннотациями. По своей форме – чрезмерно экспрессивные взаимодействия.

Приоритетные цели троллера и флеймера (Д.И. Семенов): желание поэкспериментировать, нарушив негласные этические нормы, правила поведения в виртуальном пространстве, желание испытать степень терпеливости других пользователей; желание развлечься, получая удовольствие от издевательства и нападок на других людей; выражение гнева при помощи

троллинга; желание «развести других людей на время», бессмысленно потраченное при взаимодействии с троллером; желание самоутвердиться за счёт других людей (в основе – преодоление собственных комплексов неполноценности); желание разжечь или поучаствовать в медиа-войне (касается политических и религиозных сфер, цель троллера – повлиять на политические или религиозные взгляды других пользователей, заставить последних засомневаться в своих убеждениях, сменить свою точку зрения, разжигая медиа-войну) [14].

Кибербуллинг представляет собой форму социальной агрессии в виртуальном пространстве, выражается в намеренном, систематическом, враждебном поведении буллера по отношению к другому человеку с целью его оскорбления. Термин «буллинг» введен впервые в научный оборот Д. Олвеусом, «кибербуллинг» Б. Бэлси (1997 г.). Отличительной особенностью кибербуллинга (травля в цифровой среде) от буллинга (травля в реальности) является то, что кибербуллинг – следствие развития информационно-коммуникативных технологий, в котором последние используются в качестве средств травли жертв кибербуллинга. Последствия для подростков – жертв буллера: снижение самооценки, склонность к депрессии, социальная изоляция, суицидальные мысли.

Из опрошенных нами подростков 14–17 лет более половины (65%) подвергались кибербуллингу; 60% – утаили этот факт от родителей.

Киберсталкинг – форма социальной агрессии в виртуальном пространстве, выражается в намеренном, систематическом преследовании, домогательстве жертвы киберсталкинга, сопровождающееся угрозами.

Грифинг представляет собой форму социальной агрессии (близкую троллингу) в онлайн-играх, проявляется в деятельности, целью которой является вредительство и вандализм по отношению к другим участникам онлайн-игры.

Еще одной формой онлайн-агрессии является секстинг, достаточно распространенный в подростковой среде, представляющий собой пересылку личных фото, видео – материалов, сообщений интимного содержания с применением современных информационно-коммуникативных средств связи. Последствия для жертв секстинга: скандал, суицидальные мыс-

ли, депрессия в случае публикации материалов интимного содержания.

Хакерство (практически не распространено в нашей выборке, менее 5%) представляет собой асоциальное поведение в цифровой среде, практика создания в программах вредоносных данных, взлом программного обеспечения компьютеров пользователей с целью изъятия или заражения компьютерных данных. В отношении видов хакерства применяются следующие термины пользователями цифровой среды: «шутники» (взлом компьютерной системы ради забавы, шутки; не причиняют вред системе; выражают себя с помощью юмористических заставок, вирусов с визуально-звуковыми эффектами (картинки, музыка); «фракеры» (взлом в познавательных целях, например, получить информацию о реализованных методах защиты, топологии сетей); «вандалы» (взлом с целью причинения вреда: порча и удаление данных пользователя, создание вирусов); «взломщики – профессионалы» (взлом целью кражи, подмена информации).

Отвечая на вопрос о предполагаемых мотивах хакерской деятельности, опрошенные подростки выделяли: интерес / любопытство, желание пошутить / развлечься; получение материальной выгоды; известность / признание, желание произвести впечатление, повысить авторитет; месть / недовольство; желание бросить вызов (политической, религиозной, идеологической системе); хулиганство.

Создание компьютерных вирусов – асоциальное поведение в цифровой среде, практика создания и распространения вредоносных программ (вирусов), способных внедряться в код других программ, системные области памяти, загрузочные секторы и распространять свои копии по различным каналам связи (в нашей выборке не распространено – 2%). Мотивы «компьютерного хулиганства» (Касперский Е.В.): самоутверждение (в подростковой среде); комплекс неполноценности, компенсирующийся «компьютерным хулиганством» (в подростковой, молодёжной среде); интерес, исследовательский мотив (изобретение «профессиональных» вирусов, новых методов заражения, антивирусов); корыстные мотивы (более старшая по возрасту группа, создающая вредоносные программы в корыстных целях,

например воровство кода доступа к банковским счетам, кибер-шантаж и пр.).

Создание мошеннических схем (в нашей выборке не встречается, характерно предположительно для более зрелой возрастной группы) представляет собой асоциальное поведение в цифровой среде, включающее махинации любого вида, в которых используются один или несколько элементов интернета для привлечения потенциальных жертв, проведения мошеннических сделок, для передачи поступлений от мошенничества в финансовые учреждения или лицам, замешанным в махинациях. Виды мошенничества в цифровой среде: создание фиктивных интернет-магазинов, платежных систем, вымогательство денег путём попрошайничества, фишинг (получение обманным путём данных банковских карт), Афёра 419 (так называемые «нигерийские письма» – добровольное согласие жертвы мошенничества заплатить незначительную сумму в обмен на ложное обещание о крупном денежном вознаграждении в будущем).

Вовлеченность и вовлечение в группы асоциальной направленности (в нашей выборке отметили своё участие в подобных группах 25% пользователей) представляет собой асоциальное поведение в цифровой среде, предполагающее включение (наиболее характерно именно для несовершеннолетних пользователей) или активное вовлечение (предположительно характерно для более старшей возрастной категории пользователей) в асоциальные группы (экстремистские группы, группы смерти – сетевой суицид, суицидальные игры, колумбайнеры, скулшутеры, движение А.У.Е., неофашисты).

Наиболее опасны для подростков, у которых в числе возрастных особенностей – аффилиативная потребность в принадлежности к группе (И.С. Кон, 1989 г., Ф. Райс, 2000 г.); проявляется в подростковом возрасте как стадное чувство – непреодолимое желание принадлежать к какой-либо группе, добиться признания, уважения, статуса в группе.

Настораживает увеличение числа сайтов про суицид, повсеместном распространении в цифровой среде фото, видео, аудио – контента, который убеждает подростков, что «предательство – обратная сторона дружбы», «любовь – безответна, а жизнь – бессмысленна», «лишь

смерть имеет большое значение». Подростки – целевая аудитория для вовлечения в группы смерти, суицидальные игры, финалом которых является – самоубийство. Сетевые суицидальные игры подростков, по мнению экспертов, представляют разновидность более широкой группы явлений – «депрессивно – (ауто) агрессивного Интернет-контента», совместно с кибербуллингом, сайтами сект сатанизма, демонизма и других подростковых групп с асоциальной ориентацией. На данный момент поисковая система Яндекс, на запрос «группы смерти в социальных сетях» дает 72 млн. результатов (данные на 5.05.20 г.).

В современных работах (Н.Ю. Демдоуми, Ю.П. Денисов (2013 г.), Е.И. Ключко (2014 г.), Е.М. Краснова (2016 г.), В.Л. Силаева (2004 г.), Никитин С.И. (2016 г.), Розанов В.А. (2014 г.) и др.) поднимается вопрос о способе передачи информации суицидальных пристрастий; их воздействии на подрастающее поколение; поднимается проблема профилактики суицидальных наклонностей в цифровой среде. Причины: чувство одиночества у подростков; отчужденность; тревожность; безответная, неразделенная любовь; заниженная самооценка; неуверенность в себе; проблемы в семье, школе, в группе сверстников; акцентуации характера (Розанов А.В., 2014 г., Бачило Е.В., 2012 г.).

Скулшутинг и колумбайн представляет собой организованное, вооруженное нападение (или планирование) на учеников и/или учителей учебного заведения на его территории. Колумбайнеры – адепты подростковой школы «Колумбайн» (Харрис, Клиболд, вооруженное преступление в 1999 г.). В нашей выборке не распространено, однако отметим, что идеи скулшутинга весьма популярны в подростковых группах в цифровой среде, в которых активно распространяются, оправдываются на идеологическом уровне идеи массового убийства одноклассников, учителей. Чаще всего идеи остаются на уровне обсуждения, давая выход отрицательным эмоциям, накопившимся в отношении школы, учителей, одноклассников. Причины формирования асоциального поведения скулшутеров: негативная атмосфера в семье; буллинг, травля в кругу сверстников и/или учителей школы; негативное влияние онлайн– игр, содержащих элементы жестокости; психологические про-

блемы и дисфункции личности – комплекс неполноценности, склонность к депрессии; деструкция здоровья.

Криминальное движение А.У.Е. – асоциальные группы несовершеннолетних (подростки 13-17 лет), пропагандирующих воровские понятия криминальной среды, воровскую идеологию, сбор денежных средств. Активная пропаганда происходит в соцсетях, масштабы распространения асоциального явления признали на федеральном уровне, президент РФ В.В. Путин (2016 г.) призвал разработать комплекс мер, которые бы защитили детей от тюремной субкультуры (в результате был разработан законопроект, предусматривающий запрет «пропаганды преступных ценностей и криминального образа жизни»; автор законопроекта А.Беляков). В нашей выборке не распространено.

Экстремистские, террористические группы – асоциальные группы в цифровой среде, пропагандирующие идеологию экстремизма, террористическую деятельность. Характерно для более зрелой возрастной категории пользователей, целевой аудиторией являются подростки (как наиболее внушаемая группа). Включает призывы к массовым беспорядкам; к экстремистской, террористической активности (оправдание, популяризация террористических действий); пропаганда ненависти к человеку, к системе человеческих ценностей; обесценивание человеческой жизни; популяризация убийства как проявление мизантропии; пропаганда религиозной, национальной нетерпимости. В нашем исследовании 10% опрошенных подростков подвергались негативному воздействию материалов, содержащих или разжигающих ненависть.

Движение неофашистов в цифровой среде представляет собой асоциальные группы, пропагандирующие фашистскую идеологию, атрибутику / символику, ритуалы, проявляющие склонность к политическому экстремизму, терроризму. Характерна: пропаганда идей расизма, шовинизма, национализма на неофашистских интернет-сайтах, вовлечение подростков. Опасность криминальных субкультур, представленных в цифровой среде, заключается в совершении подростками правонарушений в реальной жизни. В нашей выборке не распространено.

Самоповреждающее поведение (селфхарм) или призыв к нему (25% опрошенных подростков причиняли себе вред) – еще один вид асоциального поведения несовершеннолетних в цифровой среде, представляющий собой нанесение вреда, ущерба, повреждений собственному телу, масштабы распространения которого вызывают тревогу родителей, психологов, педагогов, врачей. Синонимы: «саморазрушающее поведение», «членовредительство», «самонасилие» «ауто-агрессия» и др. Негативный интернет-контент, пропагандирующий и демонстрирующий самоповреждающее поведение, содержащий фото, видео, аудио материалы о самоповреждающем поведении достаточно популярен в подростковой среде, часто завуалирован неоднозначными хэштегами. Подростки, у которых присутствует опыт самоповреждающего поведения, используют социальные сети как средство общения; получения социальной поддержки; средство совладания с отрицательными эмоциями – размещение негативного контента – «стресс-постинг». Преимущественно подростки размещают в социальных сетях фото порезов разной степени тяжести, реже – процесс нанесения порезов.

На основе вышеизложенного можно сделать следующие выводы:

1) понятие «цифровая среда» включает полное многообразие информационных технологий и само киберпространство; представляет собой непрерывную последовательность компьютерных и сетевых технологий; не просто совокупность технического оборудования, цифровых процессов и ресурсов, а целостное, единое цифровое пространство (вытесняет термин информационно-коммуникативные технологии, в настоящее время применяются как синонимы);

2) цифровая среда представляет собой интегрированную коммуникационную среду, в которой электронные, цифровые и беспроводные устройства являются инструментами, организующими общение, которые взаимодействуют и управляют контентом (содержимым) и действиями внутри самой себя;

3) цифровая среда оказывает как положительное (возможности), так и отрицательное воздействие (риски) на личность пользователя, особенно подросткового возраста;

4) подростки поколения Z, проводя большую часть своего времени в цифровой среде, не воспринимают свою идентичность в цифровом и реальном пространстве, как нечто изолированное, цифровая среда для них является продолжением физического мира. В цифровой среде, являющейся неотъемлемой частью жизни современных подростков, реализуют основные задачи своего развития: социализация, коммуникация, самореализация;

5) асоциальное поведение подростков в цифровой среде носит массовый, стихийный характер, постоянно развивается пропорционально развитию информационных технологий;

6) из реальной среды асоциальное поведение преимущественно переместилось в виртуальную реальность, имеющую ряд преимуществ (анонимность, относительная безнаказанность, вседозволенность, доступность, сложность моментального распознавания личности пользователя);

7) актуальная задача – разработка действенных профилактических мер в отношении асоциального поведения подростков в цифровой среде в связи с отсутствием единого системного подхода к пониманию сущности и структуры процесса профилактики;

8) поведение подростков в цифровой среде можно подразделить на просоциальное и асоциальное, в основе которых – степень принятия или отторжения пользователем определенных норм и правил;

9) предположительно условиями успешной профилактики являются: мониторинг социальных сетей, асоциального поведения подростков в цифровой среде (проведение анкетирования среди пользователей); включение подростков в социально-полезную деятельность, включающую разные направления воспитательной работы; создание просоциальных групп и просоциальных сайтов (на платформе которых будет возможно обсуждение проблем, связанных с просоциальным поведением подростков, оказанием онлайн – помощи, обмен успешным опытом в преодолении кризисных состояний подростков); распространение позитивного контента; формирование политики ответственности в цифровой среде.

13.01.2022

Список литературы:

1. Алисов, Е.А. Влияние виртуализации образовательного пространства на современного студента / Е.А. Алисов, Е.С. Куракина. – [Элект. ресурс] – Режим доступа: URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/vliyanie-virtualizatsii-obrazovatel'nogo-prostranstva-na-sovremennogo-studenta> (дата обращения 20.10.2020).
2. Алмаева, В.В. Повышение эффективности воспитания подростков с помощью информационных технологий / В.В. Алмаева // Информатика и образование. – М., 2008. – №4. – С. 27-30.
3. Витковская Е.В., Барышникова А.Г. Из опыта работы школьного психолога: подросток в цифровой среде / VII Всероссийская научно-практическая конференция по психологии развития (чтения памяти Л.Ф. Обуховой) «Возможности и риски цифровой среды». Сборник материалов конференции (тезисов). Том 1. / ред. Басилова Т.А., Дозорцева Е.Г. и др. – М.: Издательство ФГБОУ ВО МГППУ, 2019. – 451 с.
4. ГОСТ 52292-2004 Информационная технология. Электронный обмен информацией. Термины и определения – [Электронный ресурс] – Режим доступа: URL: <http://docs.cntd.ru/document/1200038309> (дата обращения 13.11.2020)
5. Коатс Дж. Поколения и стили обучения / Дж. Коатс. – М.: МАПДО; Новочеркасск: НОК, 2011.
6. Кузнецова, Е. В. Предупреждение делинквентного поведения несовершеннолетних, продуцируемого контентом сети Интернет: автореф. дис. ... канд. юр. наук. – Москва, 2019. – 21 с.
7. Панюкова, С.В. Использование информационных и коммуникационных технологий в образовании / С.В. Панюкова. – М.: Академия, 2010. – 224 с.
8. Палфри, Дж. Дети цифровой эры / Дж. Палфри, У. Гассер. – М.: Эксмо, 2011. – 368 с.
9. Погожина, И.Н. Подольский, А.И. Идобаева О.А., Подольская Т.А. Цифровое поведение и особенности мотивационной сферы интернет-пользователей: логико-категориальный анализ / И.Н. Погожина, А.И. Подольский, О.А. Идобаева, Т.А. Подольская // Вопросы образования. – Москва, 2020. – №3. – С.60-95
10. Пфaffenбергер, Б. Linux. Специальный справочник: Команды. Утилиты. Сеть. Графика. Мультимедиа / Брайан Пфaffenбергер. СПб.: Питер, 2001. – 570 с.
11. Роберт, И.В. Теория и методика информатизации образования (психолого-педагогический и технологический аспекты) / И.В. Роберт. – М.: ИИО РАО, 2007. – 234 с.
12. Сапа А. В. Поколение Z – поколение эпохи ФГОС // Педагогическая мастерская. Всё для учителя. – 2015. – №7.
13. Селевко, Г.К. Педагогические технологии на основе информационно-коммуникационных средств / Г.К. Селевко – М.: НИИ школьных технологий, 2005. – 208 с.
14. Семенов, Д. И. Сетевой троллинг как вид коммуникативной деятельности / Д. И. Семенов, Г. А. Шушарина // Международный журнал экспериментального образования. – 2011. – Вып. 8. – С. 135–136.
15. Солдатова Г. Они другие? / Г. Солдатова // Дети в информационном обществе. – 2013. – №14. – С. 26-27.
16. Сташкевич, И. Р. Цифровизация как вызов образованию / И. Р. Сташкевич // Развитие личности в условиях цифровой трансформации: материалы V Междунар. науч.-практ. конф. «Среднее профессиональное образование в информационном обществе» (г. Копейск, 31 января 2020 г.). – Челябинск: Изд-во ГБУ ДПО ЧИРПО, 2020. – С. 18–23.
17. Сютюренко, О.В. Цифровая среда: тренды и риски развития [Элект. ресурс] – Режим доступа: URL: <http://lamb.viniti.ru/sid2/sid2free?sid2=J13184420> (дата обращения 19.10.2020).
18. Танцева, Т.И., Климентьева, А.В. Роль информационных компьютерных технологий в развитии познавательного интереса обучающихся в учебной и внеурочной деятельности по реализации национально-регионального компонента / Т.И. Танцева, А.В. Климентьева // Одаренный ребенок. – 2009. – №1. – С.88-94.
19. Фельдштейн Д.И. Психолого-педагогические проблемы построения новой школы / Д.И. Фельдштейн // Вопросы психологии. – 2010. – №3. – С. 47-56.

References:

1. Alisov, E.A. The influence of virtualization of the educational space on the modern student / E.A. Alisov, E.S. Kurakina. – [Elect. resource] – Access mode: URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/vliyanie-virtualizatsii-obrazovatel'nogo-prostranstva-na-sovremennogo-studenta> (accessed 20.10.2020).
2. Almayeva, V.V. Improving the effectiveness of educating adolescents with the help of information technologies / V.V. Almayeva // Informatics and education. – M., 2008. – No. 4. – pp. 27-30.
3. Vitkovskaya E.V., Baryshnikova A.G. From the work experience of a school psychologist: a teenager in a digital environment / VII All-Russian Scientific and practical conference on developmental psychology (reading the memory of L.F. Obukhova) «Opportunities and risks of the digital environment». Collection of conference materials (abstracts). Volume 1. / ed. Basilova T.A., Dozortseva E.G. et al. – M.: Publishing House of the Moscow State Pedagogical University, 2019. – 451 p.
4. GOST 52292-2004 Information technology. Electronic exchange of information. Terms and definitions – [Electronic resource] – Access mode: URL: <http://docs.cntd.ru/document/1200038309> (accessed 13.11.2020)
5. Coates J. Generations and learning styles / J. Coats. – M.: MAPDO; Novochoerkassk: NOK, 2011.
6. Kuznetsova, E. V. Prevention of delinquent behavior of minors produced by the content of the Internet: abstract. dis. ... candidate of Legal Sciences. – Moscow, 2019. – 21 p.
7. Panyukova, S.V. The use of information and communication technologies in education / S.V. Panyukova. – M.: Academy, 2010. – 224 p.
8. Palfrey, J. Children of the digital era / J. Palfrey, W. Gasser. – M.: Eksmo, 2011. – 368 p.
9. Pogozhina, I.N. Podolsky, A.I. Idobaeva O.A., Podolskaya T.A.; Digital behavior and features of the motivational sphere of Internet users: logical-categorical analysis. Questions of education, Moscow, 2020, No. 3, pp.60-95
10. Pfaffenberger, B. Linux. Special reference: Commands. Utilities. Network. Graphics. Multimedia / Brian Pfaffenberge. St. Petersburg: Peter, 2001. – 570 p.
11. Robert, I.V. Theory and methodology of informatization of education (psychological, pedagogical and technological aspects) / I.V. Robert. – M.: ИИО РАО, 2007. – 234 p.
12. Sapa A.V. Generation Z – generation of the era of FGOS // Pedagogical workshop. Everything is for the teacher. – 2015. – №7.
13. Selevko, G.K. Pedagogical technologies based on information and communication means / G.K. Selevko – M.: Research Institute of School Technologies, 2005. – 208 p.
14. Semenov, D. I. Network trolling as a type of communicative activity / D. I. Semenov, G. A. Shusharina // International Journal of Experimental Education. – 2011. – Issue 8. – pp. 135-136.
15. Soldatova G. Are they different? / G. Soldatova // Children in the information society. – 2013. – No. 14. – pp. 26-27.
16. Stashkevich, I. R. Digitalization as a challenge to education / I. R. Stashkevich // personal Development in the conditions of digital

- transformation: materialy V mezhdunar. nauch.-pract. Conf. «Vocational education in the information society» (the city of Kopeysk, January 31, 2020). – Chelyabinsk: Izd-vo GBU DPO CHICO, 2020. – P. 18-23.
17. Syuntyurenko, O. V. Digital environment: trends and risks of development [Elekt. resource] – Access mode: URL: <http://lamb.viniti.ru/sid2/sid2free?sid2=J13184420> (accessed 19.10.2020).
18. Dancing, T.I., Klimentyeva, A.V. The role of information computer technologies in the development of cognitive interest of students in educational and extracurricular activities for the implementation of the national-regional component / T.I. Dancing, A.V. Klimentyeva // Gifted child. – 2009. – No.1. – pp.88-94.
19. Feldstein D.I. Psychological and pedagogical problems of building a new school / D.I. Feldstein // Questions of psychology. – 2010. – No. 3. – pp. 47-56.

Сведения об авторах:

Аптикиева Ляйля Рахматулловна, доцент кафедры общей психологии и психологии личности
Оренбургского государственного университета, кандидат психологических наук, доцент
E-mail: aptikieva@inbox.ru
460018, Оренбург, пр-т Победы 13, ауд. 20715, тел. (3532) 37-25-75

Бурсакова Марина Сергеевна, ведущий специалист правового отдела ГУП Оренбургской области
«Областной имущественный фонд»
E-mail: bursakowa77@mail.ru