

## ПОДРАСТАЮЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ России и медиасреда

**Сергей Борисович Цымбаленко,**  
*президент молодёжного объединения ЮНПРЕСС,  
доктор педагогических наук, кандидат философских наук*

**Незаметно для многих в последние три-четыре года в России произошло революционное изменение: сложилось новое, цифровое поколение с иным входом в мир знаний и человеческих отношений. Это так же значимо, как книжная эпоха, эпохи радио, кино, телевидения.**

*• информационное пространство • интернет-коммуникации • единая медиасреда • коллективистские установки • медиаобразование • диалог со взрослыми • межпоколенческий диалог*

**К** такому выводу привели нас исследования информационного пространства российских подростков, которые мы ведём с начала 1990-х годов. И прежде всего исследования 2012 года «Влияние интернета на российских подростков и юношество в контексте развития российского информационного пространства», проведённого на средства гранта Президента РФ, которые были

выделены Институтом общественного проектирования.

По данным массового опроса (2015 человек 10–17 лет из всех федеральных округов, сёл, больших и небольших городов), 93,1% респондентов пользуются Интернетом независимо от места проживания. Они оказывают влияние

на часть сверстников, оставшуюся в стороне от этого канала коммуникации.

Массовое распространение Интернета, которое выглядит очевидным и банальным, перестаёт быть таковым, если задуматься над тем, что, в отличие от нас, современные дети рождаются и живут в условиях интернет-коммуникации. Освоение информации с помощью цифровых технологий происходит раньше, чем дети начинают читать и писать — в три-четыре года, часто без контроля взрослых. Для современного ребёнка это главное, а иногда и единственное средство входа в мир знаний и общения.

В США и Западной Европе появление «детей цифровой эры» зафиксировано около десяти лет назад.

Каковы последствия сущностного изменения в информационном пространстве подрастающих поколений? Для ответов на этот вопрос, наряду с опросом, мы проводили интервью, дискурс-анализ, многолетние включённые наблюдения и эксперименты.

Пока нет психофизиологических данных, но очевидно, что цифровые технологии — это иной вход к восприятию мира и человечества. Образная и виртуальная картина мира преобладает над интеллектуальной. Между тем образ может быть примитивным комиксом, анимэ, а может вести к глубокому постижению того, что есть мир и человеческие

**Динамика роста числа российских подростков, пользующихся Интернетом, в 1998–2012 гг.**

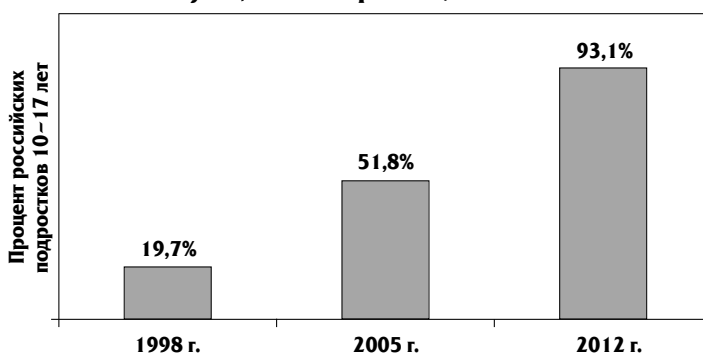


Рис. 1. Динамика числа российских подростков, пользующихся Интернетом

взаимоотношения. Это зависит от средств информации, образовательных технологий.

Ребёнок в своём развитии проходит все исторические этапы информационно-коммуникативных культур, начиная с жеста и аффектированных звуков, но в ускоренном темпе. При этом он может сформироваться медиакультурным, а может остановиться на одной из форм. Дети испытывают влияние неоднородного социального окружения, которое сохраняет разнообразные поколенческие медиакультуры (письменную, аудиальную, визуальную, компьютерную, мультимедийную). У ребёнка может возникнуть потребность в диалоге с носителями других культур, а может — их отторжение. Структура каналов информации, их комплексность и субординация, образовательные технологии, конечно, влияют на эти процессы.

Интернет интегрирует другие каналы в **единую медиасреду**. Чаще всего подростки попадают не на сами источники в их оригинальной форме, а на актуальные и интересные для них фрагменты. Важнейшими характеристиками современного состояния информационного пространства подростков становятся текучесть, диффузность, хаотичность. В связи с информационным хаосом, с которым сегодня сталкивается подрастающее поколение, требуется перенести акценты формирования медиакультуры на **обучение качественному поиску информации, её систематизацию, этику общения**. Дети нуждаются в навигаторских программах, которые содержали бы полезные подсказки, помогали в поиске качественной информации по различным направлениям. Многие информационные ресурсы прибегают к мультимедийности, усиливая свои возможности с помощью Интернета, справочных материалов, аудио- и видеоприложений. При этом можно прогнозировать сохранение и значимость всех форм коммуникации и информации, но в изменённом виде. Газеты, журналы, книги могут стать востребованными для ребёнка, если они не просто носители текста, а интерес-

но изданы и проиллюстрированы, если они построены по принципу конструктора «сделай сам».

Существенная особенность цифрового поколения в том, что **подростки не просто пользуются Интернетом, они и живут**. Подростки, у которых есть техническая возможность, находятся в непрерывном интернет-контакте с друзьями, даже на школьных переменах и уроках.

Несостоятелен миф о том, что Интернет уменьшает реальное жизненное пространство. Об этом свидетельствует изучение каналов информации в структуре досуга.

Таблица 1

	Формы досуга	1998	2005	2012
1	Проводят время с друзьями	67,4	71,1	68,5
2	Смотрят телевизор	76,7	74,2	56,2
3	Играют в компьютерные игры	29,3	44,9	47,3
4	Обмениваются информацией по компьютерной сети	5,3	12,2	46,7
5	Слушают магнитофон, проигрыватель, плеер	69,6	55,4	34,9
6	Общаются по телефону	33,1	43,7	34,3
7	Читают книги	49,1	18,1	34,1
8	Путешествуют по компьютерной сети	4,6	12,8	33,7
9	Общаются в кружке, секции, клубе, другом объединении	36,6	30,1	33,6
10	Ходят в кино	6,0	21,1	30,2
11	Проводят время с родителями или другими взрослыми	27,6	25,4	29,1
12	Смотрят видеозаписи	51,7	40,8	26,1
13	Встречаются со своей девочкой, своим мальчиком	32,1	28,8	23,9
14	Читают газеты, журналы	36,2	52,8	20,3
15	Слушают радио	51,7	40,8	15,2
16	Ходят в театры, на концерты, в музеи	15,6	15,0	13,2

Если ранее первую строчку в таблице безоговорочно занимало телевидение, то в 2012 году оно уступает место общению с друзьями. Компьютерные игры и обмен информацией по Ин-

## ШКОЛА И ВОСПИТАНИЕ

тернету на третьем и четвертом месте, значительно уступая реальному общению. Информационное общение благодаря Интернету возросло почти в четыре раза по сравнению с 2005 г.

Растёт значимость совместных форм досуга, тогда как значимость индивидуальных форм снизилась. И это несмотря на то, что идеология индивидуализма активно внедрялась с 1990-х годов. Вопреки социальным условиям **возрождаются коллективистские сознание и установки**.

Если сравнивать подростков, которые пользуются и не пользуются Интернетом, то это разрушает миф о вреде Интернета для реального общения. **Интернет-дети** значительно больше общаются со сверстниками, с родителями, посещают кружки и секции, ходят на свидания. Это новый способ жизни при содействии информационных технологий, основа которого — реальное и виртуальное общение как единая система. В Интернете появился аналог межличностного общения в форме социальных сетей. Юные респонденты в массовом опросе и интервью поставили реальное общение на первое место и вывели формулу: отношения начинаются в Интернете и продолжаются в жизни, и наоборот — начинаются в жизни и продолжаются в Интернете.

Интернет выходит на первое место как **источник значимой информации**, постижения реальности, а не ухода от неё.

Если в 1998 и 2005 году на первое место выходили межличностные каналы информации (сверстники, родители, учителя), то в 2012 году лидируют компьютерные источники, Интернет. По-прежнему приоритетны межличностные каналы, которые потеснили средства массовой информации. Друзья как источник значимой информации занимают вторую позицию, родители следуют за сверстниками, учителя чуть уступают. Живое общение, **межличностное взаимодействие** с ровесниками и взрослыми, наряду с виртуальным,

Таблица 2

	<b>Источники важной информации</b>	<b>1998</b>	<b>2005</b>	<b>2012</b>
1	Из компьютерных источников, Интернета	14,6	30,9	71,0
2	От друзей и подруг	66,8	58,8	57,5
3	От родителей	62,1	54,4	55,7
4	На уроках в школе, от учителей	65,1	51,8	52,3
5	По телевидению	54,1	45,7	40,7
6	Из книг	50,0	39,1	32,0
7	Из газет, журналов	34,9	48,4	26,7
8	Просматривая видеозаписи	26,5	18,2	25,7
9	В кружке, секции, клубе	28,6	20,6	24,6
10	Из радиопередач	23,3	18,2	13,3
11	Прослушивая аудиозаписи	28,0	13,9	12,3

доминируют, когда подростку нужно что-то понять или принять важное для него решение. Это особенно заметно при сравнении ранга родителей: в структуре досуга они занимают лишь одиннадцатое место, однако в качестве источника информации перемещаются на третье место, вслед за сверстниками.

Межличностное общение у современных подростков — своеобразный «котёл», где перерабатывается поступающая из разных источников информация. Это основной фильтр для отбора значимой информации, способ экспертных оценок, придание определённых смыслов информации, порождение новой информации на основе усвоенной индивидуально. Информирование существенно дополняется взаимоинформированием и взаимообогащением в результате коммуникации. Таким способом строятся личностные и групповые картины мира, корректируются ценностные и целевые установки, определяются жизненные смыслы. Это определяет приоритет интерактивных, диалоговых средств информации и коммуникации, где подростки могут быть партнёрами, субъектами.

**Подрастающее поколение сделало решающий шаг к информационно-коммуникативной цивилизации**, где основным фактором

и формой прогресса становится межпоколенческое взаимодействие. Это потребность и способность жить в диалоге с разными поколениями, культурами, цивилизациями. Подростки с большим опережением стихийно уже живут по модели коллективного интеллекта, используя для принятия решений коммуникацию со сверстниками и взрослыми.

Существуют ли при этом угрозы и опасности для ребёнка в интернет-пространстве? Да, но не больше, чем в реальном пространстве, и не те, против которых нас призывают бороться. Исследование не подтвердило миф о массовом увлечении подростков информацией о сексе, вредных привычках. Лишь 2,1% респондентов считают важными для себя сведения о сексе, интимной жизни. Более 20% заявляют, что им не интересны темы секса, наркотиков, СПИДа, курения. Наиболее важная для респондентов информация — сведения о своих увлечениях (9,3%), о жизни друзей и знакомых (8,1%), о спорте (8%), о жизни и здоровье родных и близких (6,4%). Далее следуют наука и техника (5,6%), школьная жизнь и учёба (4,8%), ситуация в мире (3,6%), интернет-пространство, компьютерные игры (3%).

Общественному мнению навязывается миф об угрозе безопасности в связи с эпохой цифровых технологий, что отражает паническую реакцию старшего поколения, выросшего при других источниках информации. Национальная стратегия действий в интересах детей, принятая 1 июня 2012 года, рассматривает интернет-пространство в основном как риски и угрозы, от которых надо обезопасить детей. Усилия законодателей направлены в то же русло, о чём свидетельствует принятие в 2010 году «Федерального закона о защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» и поправок к нему, принятых в 2012 году.

Конечно, есть угрозы и риски, но несколько иные. По мнению подростков и экспертов,

вызывают тревогу ресурсы, которые не замечены общественностью как опасные. Всё больше сайтов и рекламы, пропагандирующих слишком высокий уровень потребления. К особо опасным можно отнести видео насилия, издевательства подростков друг над другом (кибербуллинг). Немало сайтов, связанных с ненавистническим контентом, «ВКонтакте» есть группы ненависти к реальному ребёнку. В ответ жертвы создают свои группы. Так плетётся паутина вражды и ненависти. Появляются тысячи сайтов, которые призывают причинить себе боль и вред.

Специалисты США и Европы пришли к выводу о том, что технологических и запретительных средств защиты недостаточно при таком характере угроз и рисков. Образование, медиаграмотность, доверительный диалог детей с родителями и педагогами — вот наиболее результативные способы обеспечить безопасность в интернете, сформировать внутренние фильтры у подростков и молодёжи.

Важным экспериментом, проведённым в ходе исследования, стало создание юными журналистами газеты «Орлёнок Дагестана» модели детской интернет-республики со своими этическими правилами, системой избираемых модераторов, самоуправлением. Модель включает все источники информации в адрес подрастающего поколения, в том числе информационную продукцию самих детей и детских объединений. Это способ решения детьми в сотрудничестве со взрослыми проблем позитивного контента и безопасности.

Нужно стимулировать появление положительной, рассчитанной на юную аудиторию информационной продукции по различным каналам. В этом секторе на самом деле острая проблема, которую не решить ни возрастным индексированием малочисленной продукции, ни другими подобными мерами. На ведущих телеканалах оригинальная продукция для детей и подростков составляет менее 1%.

В новом образовательно-информационном пространстве мы сталкиваемся с **информационным парадоксом**. Благодаря открытой и всеобъемлющей информации с помощью Интернета дети имеют возможность быть независимыми от взрослых в получении интересующих их сведений. Однако они испытывают потребность в диалоге с авторитетными взрослыми по важ-

ным для жизни сведениям и вопросам. **Медиаидеры**, носители новых и значимых идей, знаний, опыта, становятся авторитетней политических лидеров и попсовых кумиров. Живое общение с лучшими представителями культуры прошлого и настоящего — наиболее эффективный канал социализации, передачи культурного опыта и культурных критериев восприятия информации. Это может коренным образом изменить систему образования, формирования медиакультуры и социализации подрастающего поколения. Наше исследование подтвердило, что потребность в этом испытывают сами подростки.

**Новая задача медиаобразования** в том, чтобы сформировать культуру общества и юного поколения как **готовность и способность жить и действовать в межпоколенческом диалоге, коллективном дискурсе, принимать на себя ответственность за те или иные решения, быть субъектом информационного и социального творчества**.

Вызовы времени предполагают включение в медиаобразование не только знаний и навыков поиска и переработки информации, но и обучение медиатворчеству.

Самодетельные информационные ресурсы по инициативе и с участием детей и подростков наиболее бурно развиваются с конца 1980-х годов, принимая форму движения национального масштаба по созданию своего сегмента в информационном пространстве. Это способствует включению подростков во взрослую жизнь с сохранением собственной автономной территории, помогает им найти своё место в ней, служит диалогу между поколениями. В таком диалоге дети становятся экспертами нового для взрослых. Это пока параллельный процесс, имеющий место наряду с медиаобразованием и функционированием профессиональных средств массовой информации, но он может стать основой продуктивного межпоколенческого диалога.

Требуется изменить отношение общества к детским изданиям, видеопродукции и интернет-ресурсам. Они являются посланиями не только сверстникам, но и взрослым, своего рода проектом, планом изменения жизни, проектируемым идеалом. Когда подобные идеальные образы рождаются в информационном и других видах творчества юных авторов, возникает двойной психологический эффект. Их создатели проектируют не только своё будущее, но и своей группы, поколения. Подобные проекты в детских студиях анимации начинают создаваться в 3–4 года. Дети привыкают к тому, что действительность по их желанию может преобразовываться. К подростковому возрасту это уже серьёзные работы. Причём авторами лучших игровых, документальных, телевизионных фильмов оказываются ребята из маленьких сёл, детских домов в регионах России. Информационно-социальное проектирование имеет огромные возможности как образовательная технология.

Информационно-творческая активность самих детей требует решения правовых и других государственных вопросов, связанных с самостоятельными детскими ресурсами. Конвенция ООН утверждает право детей на получение и распространение информации, но закон о средствах массовой информации касается только тех ресурсов, которые созданы лицами после 18 лет. Детские самостоятельные печатные издания и электронные ресурсы не имеют статуса, прав, ответственности, узаконенной поддержки.

Человек, уже в юном возрасте проявляющий активность в информационном пространстве, решает проблемы не только в личном психологическом поле, но становится медиалидером в межличностной коммуникации со сверстниками и даже взрослыми, определяет групповое мнение. Старшие подростки обучают родителей, бабушек и дедушек работе в социальных сетях, помогают пользоваться скайпом для общения. Есть много примеров того, как старшие ребята обучают младших. Продвинутые старшеклассники привлекаются учителями и администрацией школ для решения проблем, связанных с информационной техникой и интернетом. Тем самым сглаживается цифровой

разрыв между старшим и подростковым поколениями.

Новые тенденции и возможности, связанные с цифровыми технологиями, сдерживаются из-за реакции поколений, выросших в другой культуре. А они имеют законодательную и исполнительскую власть, которую используют на запретительные инициативы. Появление цифрового поколения ставит **новые задачи перед российским обществом**.

**В науке** ведутся исследования влияния компьютеров и Интернета на личность. Но сейчас необходимо иное измерение: изучение новой общности как коллективного интеллекта, моделей трансформаций общества в данном направлении.

Классно-урочная **система образования** несовместима с коллективным постижением мира, учитель находится в неравной конкуренции с высокопрофессиональными ресурсами о мироздании, должно измениться его место в образовании, система подготовки. Есть потребность идти в образовании за конкретным учеником, у которого свой темп и способности постижения знаний.

Меняются **социумы**, в которых существует ребёнок. Детские и молодёжные сообщества, семья испытывают всё большее влияние виртуальных аналогов, где преобладают временные, текучие группы по интересам. Но для этого нужны условия и социальные площадки.

Гражданское интернет-сообщество, не признающее пространственно-временных, возрастных, национальных, классовых, государственных границ, вступает в противоречие с отношениями, в которых вынуждено жить подростковое поколение. Эти противоречия будут нарастать как снежный ком. Страну фейсбук придумали студенты, ни на что не рассчитывая и не помышляя о переворотах. Но он свершился. Старшее поколение уютно устроилось в новой реальности. Может быть, так незаметно изменится мир? **НО**