

Киберсоциализация молодежи в информационно-коммуникационном пространстве современного мира: эффекты и риски

Р.М. АЙСИНА*,
ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия,
reiner@bk.ru

А.А. НЕСТЕРОВА**,
ГОУ ВО МО МГОУ, ФГБОУ ВО РЭУ имени Г.В. Плеханова, Москва, Россия,
anesterova77@rambler.ru

В статье определены позитивные аспекты освоения молодежью киберпространства, а также отмечены наиболее опасные риски и барьеры киберсоциализации для современных молодых людей. Теоретически обоснованы и обсуждены типы киберсоциализации молодежи, введены критерии позитивной и негативной киберсоциализации. Подчеркивается, что позитивный вектор киберсоциализации определяется способностью молодого человека к перенесению полезного опыта, полученного в условиях киберпространства, в повседневную жизнедеятельность. На основе проведенного анализа выделены уровни киберсоциализации и представлены основные критерии для их диагностики. Делается вывод о важности создания новых технологий для развития позитивных форм социализации молодежи в киберпространстве. К перспективам дальнейших исследований отнесена разработка опросника для выявления уровня и преобладающего типа киберсоциализации личности и его апробация на репрезентативной выборке испытуемых молодого возраста.

Ключевые слова: информационное общество, молодежь, интернет-коммуникация, позитивная киберсоциализация, негативная киберсоциализация.

Для цитаты:

Айсина Р.М., Нестерова А.А. Киберсоциализация молодежи в информационно-коммуникационном пространстве современного мира: эффекты и риски // Социальная психология и общество. 2019. Т. 10. № 4. С. 42–57. doi:10.17759/sps.2019100404

* Айсина Римма Михайловна — кандидат психологических наук, доцент кафедры возрастной психологии имени профессора Л.Ф. Обухова факультета психологии образования, ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия, reiner@bk.ru

** Нестерова Альбина Александровна — доктор психологических наук, профессор кафедры социальной психологии, Московский государственный областной университет (ГОУ ВО МО МГОУ), профессор кафедры психологии, Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова (ФГБОУ РЭУ им. Г.В. Плеханова), Москва, Россия, anesterova77@rambler.ru

Введение

В современном мире социализация человека происходит в условиях повсеместной цифровизации жизненного пространства. Так, по данным ВЦИОМ, доля пользователей интернета в Российской Федерации в 1 квартале 2018 г. составила 80%. Число ежедневных интернет-серферов выросло с 28% в 2011 г. до 62% в 2018 г. (среди молодежи от 18 до 24 лет эта доля превышает 95%) [10].

Для описания процессов социального развития личности в современном информационном обществе сегодня используются различные термины, среди которых наиболее часто встречаются: «киберсоциализация» [15], «цифровая социализация» [19], «информационная социализация» [2].

Понятие «киберсоциализация» в России впервые было определено В.А. Плешаковым, который понимает данное явление как «процесс качественных изменений структуры самосознания личности и мотивационно-потребностной сферы» под влиянием инфокоммуникационных технологий [15, с. 5]. В зарубежной психологии термин «киберсоциализация» понимается гораздо шире: как совокупность феноменов, связанных с приобщением человека к культуре электронной коммуникации, а также к ценностям, нормам и правилам, определяющим специфику общения в киберпространстве [26; 28]. Похожее определение предлагает отечественный исследователь С.В. Бондаренко. По его мнению, социализацией в киберпространстве можно обозначить процесс интеграции пользователя в электронную социокультурную среду посредством освоения технологий коммуникации, информационной культуры, социальной навигации, электронной грамотности, а

также социальных норм, ценностей и ролевых требований [3].

Нашему пониманию феномена социализации личности в киберпространстве наиболее близка позиция Г.У. Солдатовой, которая использует термин «цифровая социализация» для описания процесса «овладения и присвоения человеком социального опыта, приобретаемого в онлайн-контекстах, воспроизводства этого опыта в смешанной офлайн/онлайн-реальности и формирующего его цифровую личность как часть реальной личности» [19, с. 76]. Вместе с тем термин «киберсоциализация» представляется нам более точно отражающим суть данного процесса, так как префикс «кибер» объединяет все, что связано с использованием компьютеров и компьютерных сетей без подспудного сравнения элементов «цифровой» и «аналоговой» культур.

В отличие от указанных авторов мы акцентируем внимание не на поступательном переходе от «аналоговой» к «цифровой» культуре (и, соответственно, дополнении традиционной социализации ее цифровым вариантом), а на появлении принципиально новой социальной среды — компьютерной — киберсреды, которая диктует собственные правила и нормы коммуникации, предлагает ресурсы и возможности, полностью отсутствовавшие в «аналоговом» мире (например, создания аватаров, воплощающих самые смелые мечты и фантазии своего создателя). Другими словами, мы считаем, что процессы киберсоциализации и традиционной социализации могут быть как взаимодополняющими, так и не согласующимися друг с другом: существует вероятность, что человек окажется социализированным в киберпространстве: будет успешно общаться в социальных сетях, на фо-

румах, понимая и разделяя нормативы электронной коммуникации, ценности тех или иных сетевых сообществ, но при этом ему будут присущи дезадаптивные паттерны за пределами интернет-среды, в реальной действительности. Например, в ряде исследований приводятся данные о том, что современные активные интернет-пользователи, виртуозно владеющие электронной коммуникацией, могут проявлять незрелость и негибкость в межличностном общении в офлайн-реальности, испытывать проблемы в создании и поддержке дружеских, интимно-личностных отношений [14; 28; 31].

Для современной науки, социальной и педагогической практики большое значение имеет исследование различных векторов киберсоциализации молодого населения России — поколения, которое родилось и развивалось параллельно с бурным развитием кибертехнологий. Современная молодежь активно использует интернет как пространство, позволяющее высказываться, формировать отношения, обсуждать проблемы, работать, учиться, осваивать новые модели поведения. При этом, в отличие от традиционных агентов социализации (семья, школа и т.д.), которые придают социальному развитию человека целенаправленный и регулируемый характер, интернет вносит в процесс социализации черты стихийности и неконтролируемости. Общаясь в интернет-среде, молодые люди начинают усваивать ценности и нормы, принятые в сетевом сообществе с его размытыми правилами и границами, не имеющими прочной социокультурной базы и традиций [9].

Таким образом, киберсоциализация может иметь как положительные, так и отрицательные последствия для личностного развития и социального

функционирования молодых пользователей интернет-ресурсов. Целью данного теоретического исследования являются комплексный анализ эффектов и рисков социализации современной молодежи в киберпространстве и определение на его основе типов и уровней киберсоциализации.

Интернет как пространство возможностей для позитивного развития молодежи

Киберпространство полноценно и разнообразно активизирует все известные науке механизмы социализации человека: идентификацию, дифференциацию, аккультурацию, адаптацию, коммуникацию и т.п. М. Читоса определяет *интернет* как «третье место» (после *дома* — «первое место» и *работы* — «второе место») в процессе социализации человека. Эти места являются оплотом нашей социализации и социального развития. Так, интернет, или, точнее, киберпространство, о котором он рассуждает, стало таким «третьим» виртуальным местом, где люди встречаются, чтобы получить информацию, общаться, проводить досуг, развлекаться, искать или предлагать поддержку, а также принимать личные и групповые решения [26]. Рассмотрим основные позитивные эффекты киберсоциализации молодежи, определяемые возможностями многогранного использования информационно-коммуникационных технологий.

В первую очередь, стоит отметить преимущества онлайн-образования для молодежи. Обучение на основе интернет-ресурсов привлекает множество молодых пользователей и становится все более распространенным явлением по

всему миру. Стремительно развивается и новое направление в педагогике — «онлайн-педагогика». Масштабное исследование, проведенное в США в 2014 году, показало, что 33% всех студентов высшей школы охвачены хотя бы одной из форм онлайн-обучения. Буквально спустя 3 года, в 2017 году, цифры стремительно выросли и, по последним данным, составляют около 90% обучающихся высшей школы [23]. Онлайн-образование становится особенно востребованным у лиц с ОВЗ, у молодых людей, госпитализированных по состоянию здоровья, у молодежи, страдающей социофобией и другими расстройствами, затрудняющими непосредственные контакты с другими людьми [25].

Как отмечает А.Б. Сорокина, интернет-образование является очень перспективной формой обучения, так как ориентирует обучающихся на решение конкретных проблем, возникающих «здесь и сейчас», с возможностью образовательной поддержки в ситуации быстро меняющейся реальности. У образования с применением интернет-технологий есть мощный ресурс преодоления оторванности теории от практики, актуализации новейших знаний и разработок [20].

Кроме того, цифровые технологии предоставляют молодым людям беспрецедентные возможности для создания и распространения креативного контента, реализации творческих проектов (через некоторые платформы, такие как, например, youtube.com, flickr.com и многие другие) [24]. Молодежь более погружена в эту совместно наполняемую медиасреду, чем любая другая возрастная группа. Исследователи отмечают, что творческое сотрудничество в киберсреде дарит молодым людям ряд преимуществ, например: содействует развитию медиа-

грамотности и технических навыков [7]; позволяет создавать уникальные художественные образы, жанры, манеры [17]; способствует формированию ключевых предикторов психологического благополучия (уважение, признание, чувство принадлежности) [27]; укрепляет такие аспекты идентичности, как этническая принадлежность или культурное происхождение [32].

Исследование С.Б. Цымбаленко и его коллег проиллюстрировало целый ряд положительных эффектов влияния киберпространства на развитие подростков и молодежи. Погруженные в киберпространство подростки и молодежь больше читают, меньше смотрят телевизор, больше общаются со сверстниками и близкими людьми, активнее занимаются спортом. Эти данные опровергают устойчивый миф о том, что погруженность в виртуальный мир полностью подменяет реальный. При этом авторы делают важный вывод о том, что молодежь становится активным участником в процессе создания и передачи информации. Кибертехнологии позволяют молодым людям стать равноправными субъектами в межпоколенческой коммуникации, активными творцами информационного пространства, выразить собственные мнения и заявить о своих информационных интересах [5].

В статье исследователей из Санкт-Петербурга анализируются различные преимущества интернет-коммуникации для молодежи и развенчиваются мифы о «неминуемых угрозах» последствий ее распространения. Авторы рассматривают интернет-коммуникацию как возможность наращивания социального капитала человека, как инструмент поддержания социальных связей и важный ресурс саморазвития [14].

Еще одна группа российских ученых в результате проведенных исследований пришла к выводу, что одним из современных способов проявления молодежью социальной инициативы является создание благотворительных сайтов и групп в социальных сетях. Авторы отмечают, что видеохостинги (например, YouTube) и авторские блоги позволяют молодым людям продвигать свои социальные проекты, заниматься благотворительностью и быть активными участниками событий, происходящих в жизни общества [12].

Риски и угрозы, сопровождающие процесс киберсоциализации молодежи

Киберсоциализация, как было показано выше, дает молодым людям грандиозные преимущества в плане коммуникации, образования, саморазвития, но в то же время несет в себе серьезные опасности для их психологического благополучия.

Проблематике онлайн-рисков, связанных с освоением киберпространства и использованием киберресурсов, посвящено на сегодняшний день значительное количество работ как отечественных, так и зарубежных авторов. При этом многие авторы особо пристальное внимание уделяют анализу рисков онлайн-коммуникации в подростковом и юношеском возрасте. Это определяется, с одной стороны, высокой степенью вовлеченности подростков и молодежи в киберкоммуникацию и, с другой стороны, более низкой, по сравнению со взрослыми, толерантностью к манипулятивным и агрессивным воздействиям со стороны интернет-среды, легкостью нежелательных деформаций «образа Я», искажений

идентичности, следствием которых могут стать различные поведенческие девиации и эмоциональные расстройства [1; 18; 29; 30].

В частности, несмотря на то, что интернет открывает молодым людям доступ к чрезвычайно полезному контенту (например, онлайн-библиотеки, фильмотеки, виртуальные концертные залы, галереи, тематические парки), его просторы изобилуют бесполезной и/или низкокачественной информацией, а также информацией манипулятивного и деструктивного характера [1; 13]. Часть ресурсов, содержащих недопустимый контент (с точки зрения законодательства, безопасности и прав человека), блокируется на уровне государственных регуляторов. Тем не менее пользователи все равно могут получить к ним доступ, используя «темную сеть» («darknet»). Поясним, что «darknet» — это часть «глубокого интернета» («deepweb»), представляющего собой разнообразный контент из множества веб-страниц, которые не доступны большинству поисковых систем [11]. Изначально «deepweb» создавался как сетевое пространство, свободное от какой-либо цензуры, где каждый мог высказать свое мнение, не боясь последствий. К сожалению, практически с самого начала появления «deepweb» стал также и ареной преступной деятельности — распространения детской порнографии, торговли оружием, наркотиками и другими законодательно запрещенными товарами и контентом [11].

Таким образом, процессы киберсоциализации молодежи на сегодняшний день проходят не только в открытом информационном пространстве, но и на просторах «глубокого» интернета, что создает дополнительные опасности вовлечения молодых людей в опасные для

физического и психического здоровья эксперименты, преступную деятельность. Освоение молодежью «deepweb» иллюстрирует усиливающуюся в современном обществе тенденцию рассматривать некоторые формы девиантного, неконвенционального или криминального поведения как приемлемые способы самопредъявления и самореализации. В результате часть представителей молодого поколения стремится занять позицию расширения границ социальной дозволенности, являющуюся по меньшей мере неэтичной по отношению к другим людям и оправдывающую агрессивное поведение в киберпространстве [1].

К числу серьезных угроз, связанных с коммуникациями в киберпространстве, следует отнести участвовавшие в последние годы попытки вовлечения молодежи в суицидальные сетевые сообщества. Причины этой опасной ситуации, как и стратегии ее преодоления, активно обсуждаются сегодня с позиций специалистов различного профиля [13; 21]. Например, Н.Д. Узлов предлагает осмысление данной проблемы через понятие «трансгрессии суицидальности», подчеркивая, что в постмодернистском обществе трансгрессивные (переходящие ранее установленные и общепринятые границы дозволенности) практики постепенно становятся атрибутом повседневности, следствием чего могут быть драматические и даже трагические события, к числу которых автор относит, в частности, «суицидальные тренды». Сознание молодого человека, который становится участником «группы смерти» и практикует рискованные или суицидальные действия, подчиняется игровому алгоритму и не в полной мере находится в мире реальности, будучи частично трансгрессированным в реальность виртуаль-

ную. Автор подчеркивает, что средством решения этой серьезной проблемы должны стать не только меры по усилению контроля над сетевыми контентом, но и внедрение в практику антисуицидальных кибертехнологий игрового характера и формата, позволяющих молодым людям испытать яркие переживания в процессе игры, реализовать потребности в риске, новизне и острых ощущениях, но при этом задающих позитивный вектор личностного развития, актуализации творческого потенциала [21].

В качестве еще одной серьезной угрозы, связанной с использованием ресурсов и возможностей киберпространства, стоит указать увеличение времени, затрачиваемого молодыми людьми на онлайн-коммуникацию и сетевые компьютерные игры, что в своих крайних формах приводит к возникновению интернет-зависимости, нарушениям функционирования в реальной действительности. Например, исследования, проведенные в США, показали, что примерно 10% подростков от 10 до 19 лет и 16% молодых людей в возрасте от 18 до 25 лет проводят в интернете более 15 часов в день и имеют симптомы интернет-зависимости [33]. В России время, проводимое молодежью в киберпространстве, также неуклонно возрастает. Так, по данным ВЦИОМ на сентябрь 2018 года, именно молодые люди в возрасте от 18 до 24 лет являются самой многочисленной категорией населения, проводящей в интернете более 4 часов ежедневно (71% опрошенных против 41% респондентов возраста 25–34 лет и 24% респондентов возраста 35–44 лет) [16].

Вместе с тем в современных исследованиях отмечается, что пребывание в киберпространстве само по себе не вызывает каких-либо отклонений в личностном развитии, но определенные индиви-

дуально-психологические особенности могут рассматриваться в качестве факторов риска для формирования сверхзначимого отношения к виртуальным коммуникациям и ролевым компьютерным играм [4; 8; 31]. При этом многие авторы отмечают, что процессы взаимовлияния личности и виртуальной среды весьма неоднозначны [2; 4; 6; 31]. Например, среди личностных особенностей выделяют нейротизм как фактор, детерминирующий интернет-зависимость, тогда как добросовестность, экстраверсию и доброжелательность относят к факторам, предохраняющим личность пользователя от формирования аддиктивных паттернов при использовании киберресурсов [4].

Российские психологи Е.П. Белинская и Т.Д. Марцинковская, анализируя результаты эмпирического исследования, которое было проведено на выборке, включающей 100 молодых (от 17 до 27 лет) респондентов, приходят к выводу о том, что в определенных случаях виртуальная среда способствует укреплению личностной идентичности: данная тенденция характерна для молодых людей с информационным стилем идентичности, то есть для тех, кто склонен принимать взвешенные жизненные решения на основе анализа всей доступной информации. Для них онлайн- и офлайн-контексты дополняют друг друга, образуя общее коммуникативное пространство. Вместе с тем пользователи с нормативным или диффузным стилем идентичности в большей степени подвержены негативным эффектам онлайн-коммуникации: первые испытывают сложности самоидентификации в сетевом пространстве, так как виртуальный мир не предоставляет столь четких и однозначных социальных ориентиров,

как привычная офлайн-повседневность; вторые сталкиваются в онлайн-контекстах с той же самой проблемой, которая препятствует их успешной адаптации в реальной действительности, а именно — с последствиями импульсивных, непродуманных решений [2].

Таким образом, как показывают результаты приведенных исследований, наблюдаемую в молодежной среде тенденцию к увеличению времени пребывания в киберпространстве, вовлеченность в виртуальные социальные коммуникации нельзя считать однозначно негативными. Угроза социальной дезадаптации молодого человека возникает только в тех случаях, когда он оказывается неспособен к адекватной саморегуляции и самоконтролю при использовании киберресурсов, а также не обладает достаточной резистентностью в отношении провокаций со стороны агрессивно настроенных участников сетевых сообществ.

Типы и уровни киберсоциализации молодежи

Как видно из приведенного обзора, пребывание в киберпространстве, так или иначе, всегда влияет на социализационные процессы. Интернет создал новую культуру социализации, социального научения, позволяющую не только «впитывать» транслируемые модели поведения, но и обмениваться этими моделями с другими посредством виртуальных технологий и опосредованных средств коммуникации.

Однако необходимо учитывать тот факт, что сам по себе опыт виртуальной социальной коммуникации не обеспечивает полноценной социализации в широком жизненном контексте. Со-

циализация — результат перманентного движения человека из мира актуального в мир виртуальные и обратно [22]. В связи с этим мы считаем необходимым введение в научно-психологический аппарат идеи о существовании **различных типов и уровней киберсоциализации**.

Мы выделяем два типа киберсоциализации:

- позитивная киберсоциализация;
- негативная киберсоциализация.

Мы понимаем **позитивную киберсоциализацию** как совокупность процессов безопасного освоения пользователем киберпространства, полноценного использования его многочисленных преимуществ и перенесения полезного опыта, полученного в виртуальной среде, на решение жизненных задач в реальной действительности. В свою очередь, **негативная киберсоциализация** характеризуется высокой степенью вовлеченности пользователя в виртуальные коммуникации в сочетании с низкой способностью к саморегуляции при использовании сетевых ресурсов, наличием девиантных паттернов при общении в интернет-среде и/или высокой уязвимости по отношению к агрессивным сетевым интервенциям. Основные критерии позитивной и негативной киберсоциализации представлены на рисунке.

В свою очередь, **уровень киберсоциализации** будет определяться степенью овладения пользователем системой правил, норм, знаний и навыков, позволяющих успешно функционировать в киберпространстве.

Следовательно, **высокий уровень киберсоциализации** предполагает способность молодого пользователя уверенно ориентироваться в киберпространстве, то есть использовать широкий спектр киберресурсов, включая разнообразные поисковые системы, сайты, форумы, библи-

отеки, медиатеки и т.д., а также высокую активность в нескольких социальных сетях различного типа. **Средний уровень киберсоциализации** характеризуется наличием у молодого пользователя знаний и навыков электронной коммуникации, пониманием основных норм и правил общения в социальных сетях; при этом у него могут возникать трудности в поиске нужной информации в силу недостаточно высокой компетентности в области использования сетевых ресурсов. **Низкий уровень киберсоциализации** определяется поверхностными представлениями о возможностях электронной коммуникации, нормах и правилах общения в социальных сетях, низкой компетентностью в области использования поисковых систем, отсутствием активности в сетевых сообществах.

Как видно на рисунке, уровень киберсоциализации не определяет сам по себе ее позитивный или негативный вектор. Например, высокий уровень может быть характерен для молодых людей как с позитивным типом киберсоциализации, так и с негативным (рис). Для уточнения данного положения, основываясь на результатах теоретического анализа, мы выделяем **дополнительные типы** киберсоциализации молодежи, которые еще необходимо будет верифицировать в процессе последующих эмпирических исследований: условно позитивная и условно негативная.

Мы предполагаем, что **условно позитивная киберсоциализация** будет характеризоваться успешностью социализации в киберпространстве, но при этом неэффективным социальным функционированием в реальной жизни. **Условно негативная киберсоциализация**, предположительно, будет характеризоваться низким уровнем социализации в киберпространстве при

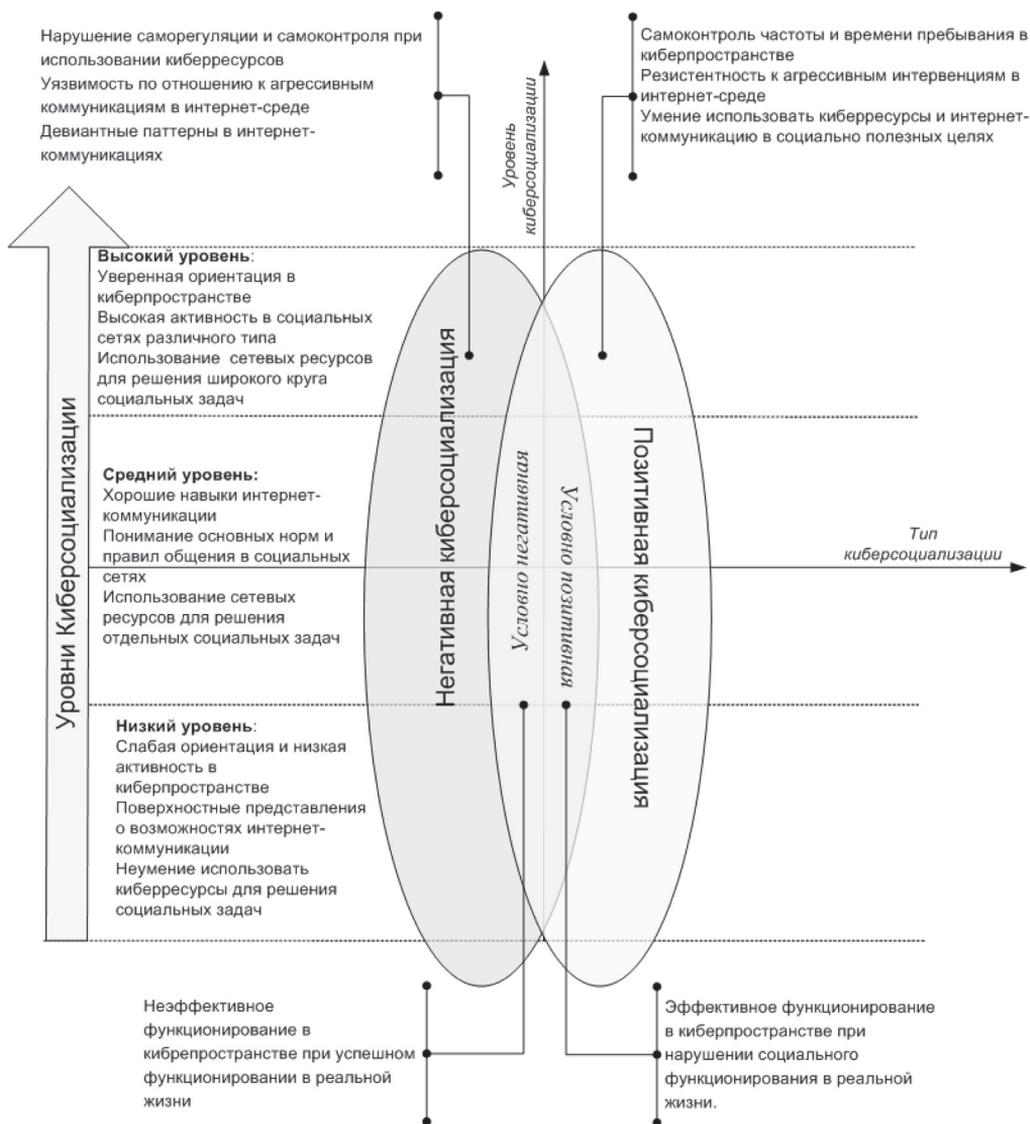


Рис. Типы и уровни киберсоциализации молодежи

достаточно успешном социальном функционировании за его пределы.

Представленные в данном исследовании типы и уровни киберсоциализации, безусловно, требуют дальнейшей эмпирической валидации. Решение этой задачи

мы предполагаем осуществить с помощью разработки опросника, предназначенного для выявления уровня и преобладающего типа киберсоциализации личности, и его апробации на репрезентативной выборке испытуемых молодого возраста.

Заключение

Киберпространство оказывает несомненное влияние на сознание и поведение современного человека, особенно человека юного, взрослеющего и развивающегося параллельно с информационными технологиями. Вопросы киберсоциализации молодежи сегодня требуют более детального изучения, взвешивания всех позитивных и негативных эффектов, которые порождаются плотным ежедневным взаимодействием человека и информационной среды.

На основе теоретического анализа современных отечественных и зарубежных исследований по проблемам вовлеченности молодежи в виртуальную социальную коммуникацию, в процесс освоения и использования разнообразных киберресурсов мы дифференцировали фено-

мены социализации личности в киберпространстве, выделили типы и уровни киберсоциализации, представили основные критерии позитивной и негативной киберсоциализации молодежи.

К числу наиболее актуальных задач дальнейших исследований мы относим создание и валидизацию диагностического инструмента, который позволит выявлять преобладающий тип киберсоциализации, а также определять ее уровень. Последующее соотнесение типа и уровня киберсоциализации по результатам диагностики позволит разработать технологии развития ресурсного потенциала молодежи с различными типами и различным уровнем киберсоциализации, а также систему методов по предотвращению и коррекции паттернов дезадаптивного поведения молодежи в киберпространстве.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Алистратова Е.Ю.* Проактивная агрессия в Интернете: причины, последствия и возможные пути профилактики // Психолог. 2014. № 1. С. 39–54. doi: 10.7256/2306-0425.2014.1.11636
2. *Белинская Е.П., Марцинковская Т.Д.* Идентичность в транзитивном обществе: виртуальность и реальность // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей / Под общ. ред. Р.В. Ершовой. Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2018. С. 43–48.
3. *Бондаренко С.В.* Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. Ростов-на-Дону: Издательство РГУ, 2004. 320 с.
4. *Ван Ш.Л., Войскунский А.Е., Митина О.В., Карпухина А.И.* Связь опыта потока с психологической зависимостью от компьютерных игр // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2011. Т. 18. № 4. С. 73–101.
5. Влияние интернета на российских подростков и юношество в контексте развития российского информационного пространства. Результаты социологического исследования / С.Б. Цымбаленко [и др.]. М., 2012. 99 с.
6. *Войскунский А.Е.* Концепции зависимости и присутствия применительно к поведению в Интернете [Электронный ресурс] // Медицинская психология в России: электронный научный журнал. 2015. № 4 (33). С. 6. URL: http://mprj.ru/archiv_global/2015_4_33/nomer07.pdf (дата обращения: 05.05.2018).
7. *Грин Н.В.* Интернет как средство обучения [Электронный ресурс] // Успехи современного естествознания. 2013. № 5. С. 59–61. URL: <https://www.natural-sciences.ru/ru/article/view?id=31672> (дата обращения: 30.01.2019).

8. *Дмитриев К.Г.* Взаимосвязь между показателем коммуникативной толерантности и уровнем интернет-зависимости // Вестник ПСТГУ. Серия 4. 2013. Вып. 1 (28). С. 99–102.
9. *Ефимова Т.В.* Социализация в условиях постиндустриальной культуры // Человек и образование. 2011. № 4. С. 4–9.
10. Жизнь в интернете и без него [Электронный ресурс] // Всероссийский центр изучения общественного мнения. Официальный сайт. URL: <https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=9024> (дата обращения: 27.01.2019).
11. *Зимина Е.С.* Правовое регулирование сети интернет: вопросы идентификации личности // Энергия науки: сборник материалов V международной научно-практической Интернет-конференции студентов и аспирантов. Ханты-Мансийск: Изд-во Югорского государственного университета, 2015. С. 582–584.
12. Интернет-технологии как фактор развития социальной активности российской молодежи [Электронный ресурс] / Е.В. Елисеева [и др.] // Организация работы с молодежью. 2012. № 9. URL: www.es.rae.ru/ovv/204-891 (дата обращения: 03.02.2019).
13. *Крымов А.А.* К вопросу о направлениях деятельности по профилактике суицидального поведения в молодежной среде // Человек: преступление и наказание. 2017. Т. 25. № 3. С. 474–478.
14. *Марарица Л.В., Антонова Н.А., Ерицян К.Ю.* Общение в интернете: потенциальная угроза или ресурс для личности [Электронный ресурс] // Петербургский психологический журнал. 2013. № 5. С. 1–15. URL: <http://ppj.spbu.ru/index.php/psy/article/view/47/23> (дата обращения: 24.05.2018).
15. *Плешаков В.А.* Слово Главного редактора: о киберсоциализации человека и ее организации на интернет-портале «Номо Cyberus» [Электронный ресурс] // Электронный научно-публицистический журнал «Номо Cyberus». 2016. № 1. С. 4–26. URL: http://journal.homocyberus.ru/sites/default/files/НомоCyberus_1_2016.pdf (дата обращения: 28.01.2019).
16. Просторы интернета: для работы или развлечений [Электронный ресурс] // Всероссийский центр изучения общественного мнения. Официальный сайт. URL: <https://infographics.wciom.ru/theme-archive/society/mass-media/internet/article/prostory-interneta-dlja-raboty-ili-razvlechenii.html> (дата обращения: 31.01.2019).
17. *Рукомойникова В.П.* «Виртуальный» фольклор в контексте народной смеховой культуры: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Ижевск, 2004. 23 с.
18. *Солдатова Г.У., Шляпников В.Н., Журина М.А.* Эволюция онлайн-рисков: итоги пятилетней работы линии помощи «Дети онлайн» // Консультативная психология и психотерапия. 2015. Т. 23. № 3. С. 50–66. doi: 10.17759/cpp.2015230304
19. *Солдатова Г.У.* Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире // Социальная психология и общество. 2018. Том 9. № 3. С. 71–80. doi: 10.17759/sps.2018090308
20. *Сорокина А.Б.* Интернет в жизни современных подростков: проблема и ресурс // Современная зарубежная психология. 2015. Том 4. № 1. С. 45–64.
21. *Узлов Н.Д.* Трансгрессия суицидальности, виртуальная реальность и искушение смертью // Личность в экстремальных условиях и кризисных ситуациях жизнедеятельности. 2017. № 7. С. 80–91.

22. *Хазиева Н.О.* Виртуальная реальность как пространство социализации (социально-философский анализ проблемы): автореф. дис. ... канд. психол. наук. Казань, 2014. 19 с.
23. Babson Study: Over 7.1 Million Higher Ed Students Learning Online. (n.d.). [Electronic resource]. URL: <http://www.babson.edu/news-events/babsonnews/pages/140115-babson-survey-study-of-online-learning.aspx> (Accessed: 17.05.2018).
24. *Bruns A.* Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Prodsusage. New York: Peter Lang, 2008. 418 p.
25. *Chaney E.G.* Web-based instruction in a Rural High School: A Collaborative Inquiry into Its Effectiveness and Desirability // NASSP Bulletin. 2001. Vol. 85 (628). P. 20–35.
26. *Chitosca M.I.* The Internet as a socializing agent of the “M Generation” // Journal of Social Informatics. 2006. Vol. 5 (June). P. 3–21.
27. *Coleman S., Rowe C.* Remixing citizenship: Democracy and young people’s use of the Internet. London, England: Carnegie Young People Initiative, 2005. 16 p.
28. *Delaney T., Madigan T.* Friendship and Happiness: And the Connection Between the Two. Jefferson, North Carolina, USA: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2017. 296 p.
29. *Gable R., Snakenborg J., Van Acker R.* Cyberbullying: Prevention and Intervention to Protect Our Children and Youth // Preventing School Failure. 2011. Vol. 55 (2). P. 88–95. doi: 10.1080/1045988X.2011.539454
30. *Heirman W., Walrave M.* Cyberbullying: Predicting Victimization and Perpetration // Children & Society. 2011. Vol. 25 (1). P. 59–72. doi: 10.1111/j.1099-0860.2009.00260.x
31. Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific internet-use disorders: An interaction of person-affect-cognition-execution (i-pace) model / Brand M. [et al.] // Neuroscience & Biobehavioral Reviews. 2016. Vol. 71. P. 252–266. doi: 10.1016/j.neubiorev.2016.08.0332
32. Rethinking the digital divide: Findings from a study of marginalised young people’s information communication technology (ICT) use / Blanchard M. [et al.] // Youth Studies Australia. 2008. Vol. 27 (4). P. 35–42.
33. *Steiner-Adair C.* The Big Disconnect: Your Student in Class vs. Your Student Online [Electronic resource] // Independent School. 2015. Vol. 74 (2). URL: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1062737> (Accessed: 14.05.2018).

Cyber socialization of youth in the information and communication space of the modern world: effects and risks

R.M. AYSINA*,

*Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia,
reiner@bk.ru*

A.A. NESTEROVA**,

*Moscow Region State University, Plekhanov Russian University of Economics,
Moscow, Russia,
anesterova77@rambler.ru*

In the paper positive aspects of using cyberspace by yours are determined. The most dangerous risks and barriers to cyber socialization for modern young people are also noted. The types of young people's cyber socialization are theoretically justified and discussed. Criteria for positive and negative cyber socialization are introduced. It is emphasized that the positive vector of cyber socialization is determined by the ability of a young person to transfer useful experience obtained in cyberspace to everyday life activity. On the basis of the theoretical analysis the levels of cyber socialization are identified and the main criteria for their diagnosis are presented. The importance of developing new technologies to facilitate positive forms of socialization of youth in cyberspace is noted. The prospects for further research include the creation of a questionnaire to identify the level and prevailing type of cyber socialization and its validation in a representative sample of young people.

Keywords: *information society, youth, internet-based communication, positive cyber socialization, negative cyber socialization.*

REFERENCES

1. Alistratova E.Yu. Proaktivnaya agressiya v Internete: prichiny, posledstviya i vozmozhnye puti profilaktiki [Proactive aggression on the Internet: causes, consequences and possible ways of prevention]. *Psikhologiya* [Psychologist], 2014, no. 1, pp. 39–54. (In Russ., abstr. in Engl.). doi:10.7256/2306-0425.2014.1.11636
2. Belinskaya E.P., Martsinkovskaya T.D. Identichnost' v tranzitivnom obshchestve: virtual'nost' i real'nost' [Identity in the transitive society: virtuality and reality]. In

For citation:

Aysina R.M., Nesterova A.A. Cyber socialization of youth in the information and communication space of the modern world: effects and risks. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo* [Social Psychology and Society], 2019. Vol. 10, no. 4, pp. 42–57. (In Russ., abstr. in Engl.). doi:10.17759/sps.2019100404

* *Aysina Rimma M.* – PhD in Psychology, Associate Professor at the Chair of Developmental Psychology named after L.F. Obukhova, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, reiner@bk.ru

** *Nesterova Albina A.* – Doctor of Psychological Sciences, Professor at the Chair of Social Psychology, Moscow Region State University, Professor at the Chair of Psychology, Plekhanov Russian University of Economics, Moscow, Russia, anesterova77@rambler.ru

- R.V. Ershova (ed.) *Tsifrovoe obshchestvo kak kul'turno-istoricheskii kontekst razvitiya cheloveka: sbornik nauchnykh statei* [Digital Society as cultural and Historical context of human development]. Kolomna: Gosudarstvennyi sotsial'no-gumanitarnyi universitet, 2018, pp. 43–48. (In Russ., abstr. in Engl.).
3. Bondarenko S.V. Sotsial'naya struktura virtual'nykh setevykh soobshchestv [Social structure of virtual network communities]. Rostov-na-Donu: Publ. RSU, 2004. 320 p. (In Russ.).
4. Van Sh.L., Voiskunskii A.E., Mitina O.V., Karpukhina A.I. Svyaz' opyta potoka s psikhologicheskoi zavisimost'yu ot komp'yuternykh igr [Association of flow experience to psychological computer game dependency]. *Psikhologiya. Zhurnal Vyshei shkoly ekonomiki* [Psychology. Journal of the Higher School of Economics], 2011. Vol. 18, no. 4, pp. 73–101. (In Russ., abstr. in Engl.).
5. Tsymbalenko C.B. [i dr.] Vliyanie interneta na rossiiskikh podrostkov i yunoshestvo v kontekste razvitiya rossiiskogo informatsionnogo prostranstva. Rezul'taty sotsiologicheskogo issledovaniya [The impact of the Internet on Russian adolescents and young adults in the context of the development of Russia's information space. Results of the sociological study]. Moscow, 2012. 99 p. (In Russ.).
6. Voiskunskii A.E. Kontseptsii zavisimosti i prisutstviya primenitel'no k povedeniyu v Internete [Elektronnyi resurs] [Theories of addiction and presence related to behavior on the Internet]. *Meditsinskaya psikhologiya v Rossii* [Medical psychology in Russia], 2015, no. 4 (33), pp. 1–10. URL: http://mprj.ru/archiv_global/2015_4_33/nomer07.pdf (Accessed: 05.09.2018). (In Russ., abstr. in Engl.).
7. Grin N.V. Internet kak sredstvo obucheniya [Elektronnyi resurs] [Internet as a learning tool]. *Uspekhi sovremennogo estestvoznaniya* [Advances in current natural sciences], 2013, no. 5, pp. 59–61. URL: <https://www.natural-sciences.ru/ru/article/view?id=31672> (Accessed: 30.01.2019). (In Russ., abstr. in Engl.).
8. Dmitriev K.G. Vzaimosvyaz' mezhdru pokazatelem kommunikativnoi tolerantnosti i urovnem internet-zavisimosti [Correlation between communicative tolerance and levels of internet addiction]. *Vestnik PSTGU. Seriya 4* [St. Tikhon's University Review. Series IV], 2013, no. 1 (28), pp. 99–102. (In Russ., abstr. in Engl.).
9. Efimova T.V. Sotsializatsiya v usloviyakh postindustrial'noi kul'tury [Socialization in the post-industrial culture]. *Chelovek i obrazovanie* [Person and education], 2011, no. 4, pp. 4–9. (In Russ., abstr. in Engl.).
10. Zhizn' v internete i bez nego [Elektronnyi resurs] [Life on the Web and without it]. *Vserossiiskii tsentr izucheniya obshchestvennogo mneniya* [Russian Public Opinion Research Center]. URL: <https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=9024> (Accessed: 30.01.2019). (In Russ.).
11. Zimina E.S. Pravovoe regulirovanie seti internet: voprosy identifikatsii lichnosti [Legal regulation of the Internet: identity issues]. *Energiya nauki: sbornik materialov V mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi Internet-konferentsii studentov i aspirantov* [Energy of science: a collection of materials of the V international scientific and practical internet conference of students and PhD students]. Khanty-Mansiisk: Izd-vo Yugorskogo gosudarstvennogo universiteta. 2015, pp. 582–584. (In Russ., abstr. in Engl.).

12. Eliseeva E.V. [i dr.] Internet-tehnologii kak faktor razvitiya sotsial'noi aktivnosti rossiiskoi molodezhi [Elektronnyi resurs] [Internet-based technologies as a factor of socially active Russian youth]. *Organizatsiya raboty s molodezh'yu* [Organization of work with youth], 2012, no. 9. URL: <http://ovv.esrae.ru/pdf/2012/9/891.pdf> (Accessed: 30.01.2019). (In Russ., abstr. in Engl.).
13. Krymov A.A. K voprosu o napravleniyakh deyatel'nosti po profilaktike suitsidal'nogo povedeniya v molodezhnoi srede [To the question of activities on prevention of suicide behavior among young people]. *Chelovek: prestuplenie i nakazanie* [Man: crime and punishment], 2017. Vol. 25(1–4), no. 3, pp. 474–478. (In Russ., abstr. in Engl.).
14. Mararitsa L.V., Antonova N.A., Eritsyun K.Yu. Obshchenie v internete: potentsial'naya ugroza ili resurs dlya lichnosti [Elektronnyi resurs] [Internet Communication: Potential Threat or Resources for a Person]. *Peterburgskii psikhologicheskii zhurnal* [Petersburg Psychological Journal], 2013, no. 5, pp.1–15. URL: <http://ppj.spbu.ru/index.php/psy/article/view/47/23> (Accessed: 24.05.2018). (In Russ., abstr. in Engl.).
15. Pleshakov V.A. Slovo Glavnogo redaktora: o kibersotsializatsii cheloveka i ee organizatsii na internet-portale «Homo Cyberus» [Elektronnyi resurs] [Editor-in-chief address: on the cyber socialization of a person and its organization on the “Homo Cyberus” Internet portal]. *Elektronnyi nauchno-publitsisticheskii zhurnal “Homo Cyberus”* [Electronic Scientific and Publicistic Journal “Homo Cyberus”], 2016, no. 1, pp. 4–26. URL: http://journal.homocyberus.ru/sites/default/files/HomoCyberus_1_2016.pdf (Accessed: 30.01.2019). (In Russ.).
16. Prostory interneta: dlya raboty ili razvlechenii [Elektronnyi resurs] [Internet space: for work or entertainment]. *Vserossiiskii tsentr izucheniya obshchestvennogo mneniya* [Russian Public Opinion Research Center]. URL: <https://infographics.wciom.ru/theme-archive/society/mass-media/internet/article/prostory-interneta-dlja-raboty-ili-razvlechenii.html> (Accessed: 30.01.2019). (In Russ.).
17. Rukomoinikova V.P. «Virtual'nyi» fol'klor v kontekste narodnoi smekhovoi kul'tury. Avtopef. diss. kand. filol. Nauk [“Virtual” folklore in the context of folk culture of laughter. Ph. D. (Philology) Thesis]. Izhevsk, 2004. 23 p. (In Russ.).
18. Soldatova G.U., Shlyapnikov V.N., Zhurina M.A. The evolution of online-risks: the results of helpline “KIDS ONLINE” five years work. *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya* [Counseling Psychology and Psychotherapy], 2015. Vol. 23, no. 3, pp. 50–66. doi:10.17759/cpp.2015230304. (In Russ., abstr. in Engl.)
19. Soldatova G.U. Digital socialization in the cultural-historical paradigm: a changing child in a changing world. *Sotsial'naiia psikhologiya i obshchestvo* [Social Psychology and Society], 2018. Vol. 9, no. 3, pp. 71–80. doi:10.17759/sps.2018090308. (In Russ., abstr. in Engl.)
20. Sorokina A.B. Internet in the lives of children and adolescents: problems and resources [Elektronnyi resurs]. *Sovremennaiia zarubezhnaia psikhologiya* [Journal of Modern Foreign Psychology], 2015. Vol. 4, no. 1, pp. 45–64. (In Russ., abstr. in Engl.)
21. Uzlov N.D. Transgressiya suitsidal'nosti, virtual'naya real'nost' i iskushenie smert'yu [Transgression of suicidal, virtual reality and temptation by death]. *Lichnost' v ekstremal'nykh usloviyakh i krizisnykh situatsiyakh zhiznedeyatel'nosti* [Personality in extreme conditions and crisis situations of life], 2017, no. 7, pp. 80–91. (In Russ., abstr. in Engl.).

22. Khazieva N.O. Virtual'naya real'nost' kak prostranstvo sotsializatsii (sotsial'no-filosofskii analiz problemy). Aftoref. diss. kand. psikhol. nauk [Virtual reality as a space for socialization (socio-philosophical analysis of the problem. PhD (Psychology) thesis]. Kazan', 2011. 19 p. (In Russ.).
23. Babson Study: Over 7.1 Million Higher Ed Students Learning Online. (n.d.). [Electronic resource]. URL: <http://www.babson.edu/news-events/babsonnews/pages/140115-babson-survey-study-of-online-learning.aspx> (Accessed: 17.05.2018).
24. Bruns A. Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Prodsusage. New York: Peter Lang, 2008. 418 p.
25. Chaney E.G. Web-based instruction in a Rural High School: A Collaborative Inquiry into Its Effectiveness and Desirability. *NASSP Bulletin*, 2001. Vol. 85 (628), pp. 20–35.
26. Chitosca M.I. The Internet as a socializing agent of the “M Generation”. *Journal of Social Informatics*, 2006. Vol. 5 (June), pp. 3–21.
27. Coleman S., Rowe C. Remixing citizenship: Democracy and young people's use of the Internet. London, England: Carnegie Young People Initiative, 2005. 16 p.
28. Delaney T., Madigan T. Friendship and Happiness: And the Connection Between the Two. Jefferson, North Carolina, USA: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2017. 296 p.
29. Gable R., Snakenborg J., Van Acker R. Cyberbullying: Prevention and Intervention to Protect Our Children and Youth. *Preventing School Failure*, 2011. Vol. 55 (2), pp. 88–95. doi: 10.1080/1045988X.2011.539454
30. Heirman W., Walrave M. Cyberbullying: Predicting Victimization and Perpetration. *Children & Society*, 2011. Vol. 25 (1), pp. 59–72. doi: 10.1111/j.1099-0860.2009.00260.x
31. Brand M. et al. Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific internet-use disorders: An interaction of person-affect-cognition-execution (i-pace) model. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*. 2016. Vol. 71, pp. 252–266. doi: 10.1016/j.neubiorev.2016.08.033
32. Blanchard M. et al. Rethinkin the digital divide: Findings from a study of marginalised young people's information communication technology (ICT) use. *Youth Studies Australia*, 2008. Vol. 27 (4), pp. 35–42.
33. Steiner-Adair C. The Big Disconnect: Your Student in Class vs. Your Student Online [Electronic resource]. *Independent School*, 2015. Vol. 74 (2). URL: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1062737> (Accessed: 14.05.2018).