

Института социологии. 2019. Т. 10. № 26. С. 29-61.  
DOI: <https://doi.org/10.19181/vis.2019.28.1.564>

2. European Commission. 2015. "Closing the loop – An EU action plan for the Circular Economy". Accessed January 13, 2017. <http://eur-lex.europa.eu/legalcontent/EN/TXT/?uri=CELEX:52015DC0614>.

3. Инглхарт Р. Культурная эволюция: как изменяются человеческие мотивации и как это меняет мир. М.: Мысль, 2018.

4. Nikitina V., Korsun M., Sarbaeva I., Zvonovsky V. (2020) Development of the Practice of Sharing Economy in the Communicative Information Environment of Modern Urban Communities. In: Ashmarina S., Mesquita A., Vochozka M. (eds) Digital Transformation of the Economy: Challenges, Trends and New Opportunities. Advances in Intelligent Systems and Computing, vol. 908. Springer, Cham.

**Е.Д. Никитская**  
*Самарский университет*

### **«ЦИФРОВОЙ ЧЕЛОВЕК» В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ: ВЛИЯНИЕ ГАДЖЕТОВ НА МЕЖЛИЧНОСТНОЕ ОБЩЕНИЕ РОДИТЕЛЕЙ И ДЕТЕЙ**

В данной работе поставлена проблема влияния гаджетов и цифрового пространства на взаимоотношения внутри семьи, а именно взаимоотношение родителей и детей младшего школьного возраста. Проведена попытка анализа рисунков детей, их восприятия родителей и коммуникативных отношений в семье.

**Ключевые слова:** цифровизация, цифровая реальность, цифровой человек, гаджеты, коммуникация.

**E.D. Nikitskaya**  
*Samara University*

### **«DIGITAL MAN» IN MODERN SOCIETY: THE INFLUENCE OF GADGETS ON INTERPERSONAL COMMUNICATION BETWEEN PARENTS AND CHILDREN**

In this paper, the problem of the influence of gadgets and the digital space on the relationship within the family, namely the relationship of parents and children of primary school age, is posed. An attempt was made

to analyze the drawings of children, their perceptions of parents and communicative relationships in the family.

**Keywords:** digitalization, digital reality, digital person, gadgets, communication.

Изучению процесса цифровизации общества в условиях постоянно развивающегося технологического прогресса сегодня уделяется значительное внимание. Если углубиться в само понятие цифровизации, то можно сказать, что это преобразование информации в цифровую форму, которое в большинстве случаев ведет к сокращению издержек и увеличению возможностей. Это явление затрагивает многие сферы жизни общества. Среди них – производство, бизнес, наука, социальная сфера и повседневная жизнь граждан; сопровождается лишь эффективным использованием ее результатов; ее результаты доступны пользователям преобразованной информации; ее результатами пользуются не только специалисты, но и рядовые граждане; пользователи цифровой информации имеют навыки работы с ней. Ярким примером могут служить электронные книги. Не так давно мы не представляли свою жизнь без бумажных книг, на чтении которых выросла не одна сотня поколений. Но сегодня в повседневные практики активно внедряются их заменители – планшеты, электронные книги, интернет-библиотеки и т. д. Если говорить об экономической сфере, то разница налицо: вместо привычных денег – банковские карты, вместо почтовых очередей по оплате коммуналки – онлайн- перевод и т. д.

Приведу еще один пример: сегодня многие обучающие процессы заменены скайп-конференциями и различного вида вебинарами. Все это можно объединить в одно большое понятие – дистанционное обучение. Оно бывает разное: от школьного до профессионального. Давайте разберемся в его полезности. Преимущества очевидны. Во-первых, вы можете обучаться в любом месте при наличии интернета, во-вторых, обучение проходит в дистанционном формате, без отрыва от работы или учебы, в-третьих, обучаетесь в удобное для вас время. Но при таком обилии плюсов есть свои минусы. Основным является отсутствие коммуникации с педагогами, что непосредственно предполагает качественное образование. Другой минус – не всегда есть возможность обучиться практическим навыкам. Отсюда

вытекает то, что не всегда благо технического прогресса может быть полезным для общества в целом.

Давайте оглянемся вокруг: стремительное развитие современного мира приводит к вытеснению ручного труда и компьютеризации, а вместе с этим и роботизации производства, в результате чего мы можем получить неконтролируемый рост безработицы. Следующим негативным фактором является кинематограф. Все большая часть фильмов снимается ради зрелища и экшна, меньше уделяется внимания состраданию. Например, в американском фильме «Дедпул», который прошел на экранах кинотеатров в 2016 году, есть фрагменты, когда под мажорную, веселую музыку показывается массовое убийство. Мы уже настолько привыкли к картинам насилия, что уже не замечаем этого и становимся более жестокими в обычной жизни.

Когда вы последний раз кормили бездомную кошку? А сопереживаете ли вы беде незнакомых людей? А как мы общаемся друг с другом? Даже короткое слово «ок» мы заменяем смайликом. Если же нам присылают смешную картинку, историю, анекдот, то мы, даже не улыбнувшись, отправляем смеющийся смайлик. Все больше язык «эמודзи» заменяет наше привычное общение. Современный человек уподобляется пещерным людям, которые передавали информацию посредством наскальных рисунков. Но и без этого наши повседневные практики тотально опосредованы цифровыми технологиями.

Термин «цифровые аборигены» был предложен Марком Пренски, писателем и популяризатором технологий обучения и просвещения, в статье «Digital Natives, Digital Immigrants» (2001). Термин был придуман по аналогии с английским словом *native*, которое в английском языке означает «коренной житель», «уроженец», «абориген». Таким образом, цифровой человек – это коренной житель цифрового общества.

Мы можем применить терминологию Л.С. Выготского к современным техническим устройствам (гаджетам) и рассматривать их как новые культурно-исторические орудия, опосредующие нашу деятельность и наше общение. Уже сформировалась параллельная «цифровая реальность» – зонтичный термин для технологий дополненной (AR), виртуальной (VR) и смешанной реальности (MR). Наше общество захватили красочные картинки, пляшущие голограммы, реалистичность игр создает впечатление

полного погружения в виртуальное пространство. Без цифровой реальности невозможно представить ни функционирование современной экономики, ни общение, ни досуг, ни войну, ни политические отношения.

Будучи цифровой, она не менее реальна, чем привычная материально-вещественная реальность. Приведем только два примера. В Интернете в 2011 году наделала много шума история о 17-летнем китайце Сяо Чжэн, который продал свою почку для того, чтобы купить новый тогда iPad 2. Другой пример: в мае 2012 г. институт Гэллапа провел социологическое исследование 4 тыс. американцев на общенациональной репрезентативной выборке. В ходе опроса выяснилось, что свыше 67 % американцев готовы принять решение эмигрировать, если будут наложены ограничения на использование интернета. Эти примеры говорят о том, что в современном мире доступ к цифровой среде становится значимой ценностью.

Социализация детей сегодня происходит не только в материально-вещественном мире и в среде социальных взаимодействий, но и в среде виртуального пространства. Действительно, возьмем классическую модель ведущих видов деятельности. В таблице 1 мы видим процесс усиления цифровизации на каждом из этапов развития ребенка.

Разберем конкретнее 4 этап. Если достижения невелики, ребенок остро переживает свою неумелость, чувствует себя обреченным быть посредственностью. Вместо чувства компетентности образуется чувство неполноценности. Именно в этот период ребенок нуждается в активной поддержке родителей.

Проблема межличностного общения становится актуальной и востребованной в настоящее время. В качестве материала для нашего исследования стало общение между родителями и детьми младшего школьного возраста.

Итак, цель данной работы – выяснить роль гаджетов в межличностном общении. Объектом исследования нашей работы выступают дети младшего школьного возраста (8-9 лет), предметом – специфика влияния цифровой реальности на общение в современном обществе. В работе нашли свое применение общенаучные методы исследования – проективный метод, социально-психологический анализ рисунков, контент-анализ исследований о цифровом обществе.

**Цифровизация ведущих видов деятельности**

<b>Возрастной период (периодизация Д.Б. Эльконина)</b>	<b>Ведущий вид деятельности</b>	<b>Форма цифровизации</b>
<b>Младенчество (0-1 г.)</b>	Непосредственно- эмоциональное общение	
<b>Раннее детство (1-3 г.)</b>	Предметно- манипулятивная деятельность	Манипулирование цифровыми устройствами
<b>Дошкольный возраст (3-7 лет)</b>	Ролевая игра	Компьютерные игры. Извлечение игрового контента из интернета
<b>Младший школьный возраст (7-11 лет)</b>	Учебная деятельность	Извлечение информации из компьютера. Цифровое представление информации. Освоение мобильного телефона. Цифровые технологии в образовании
<b>Подростковый возраст (11-15 лет)</b>	Общение	Интернет. Социальные сети
<b>Старший школьный возраст (15-17 лет)</b>	Учебно- профессиональная деятельность	Освоение мира профессиональной и экономической деятельности посредством интернета и социальных сетей

Структура нашего исследования выглядит следующим образом. Детям была предложена тема на уроке рисования «Чем занимаются ваши родители вечером». Данный метод необходим для того, чтобы глазами детей увидеть влияние цифровой реальности на человека и отношения в семье.

При детальном анализе рисунков я выделила следующие критерии:

- 1) наличие или отсутствие взаимного общения внутри семьи;
- 2) форма свободного времяпрепровождения вечером;

- 3) внутреннее состояние ребенка;
- 4) место технологий в жизни семьи.

По первому критерию получены следующие результаты: только 15,8 % детей нарисовали непосредственное общение семьи (рис. 1). Еще 5,3 % нарисовало маму и папу в одном помещении, но они уже не взаимодействуют (рис. 2).



Рис. 1. Наличие взаимодействия внутри семьи



Рис. 2. Отсутствие взаимодействия внутри семьи

Анализируя второй критерий, я выяснила, что большинство родителей проводят свободное вечернее время отдельно. Хотелось бы отметить, что почти 60 % детей отгородили занятия родителей чертой или сгибом листа. Очень важно, что 52,6 % взрослых используют различные цифровые технологии (рис.3). Остальные же занимаются домашними делами (рис.4). Таким образом, здесь мы можем наблюдать феномен нарушения социализации у детей и дальнейшее нарушение навыков общения.



Рис. 3. Вечернее занятие родителей

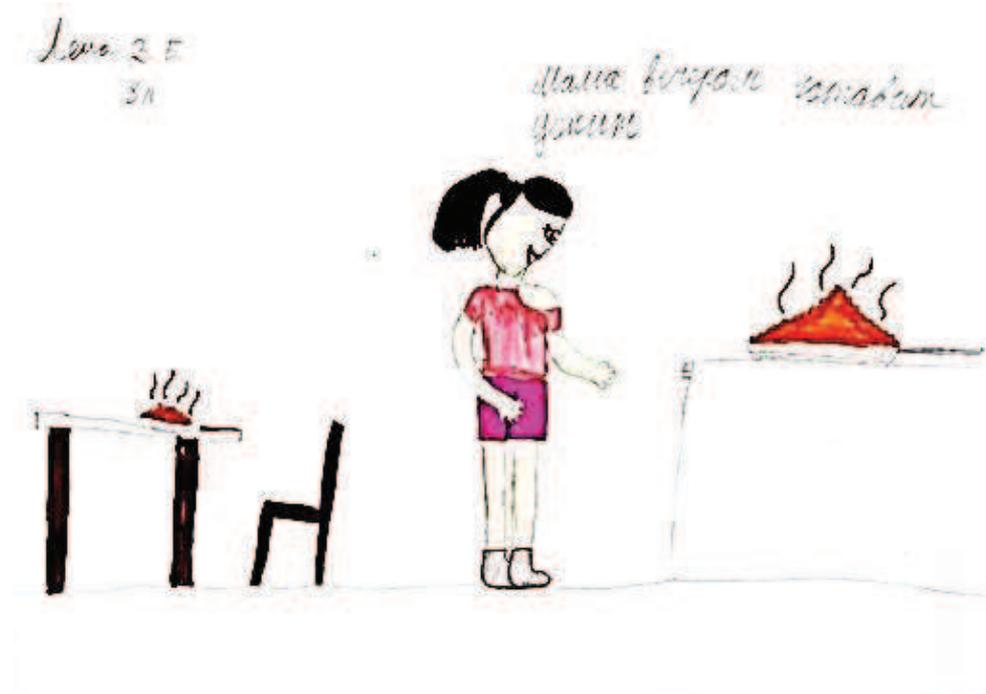


Рис. 4. Вечернее занятие родителей

Переходя к третьему критерию, хочу сказать, что из некоторых рисунков видно, что ребенку в семье не хватает тепла, об этом свидетельствует появление домашних животных. Вот примеры таких рисунков (рис. 5).



Рис. 5. Животные в жизни детей

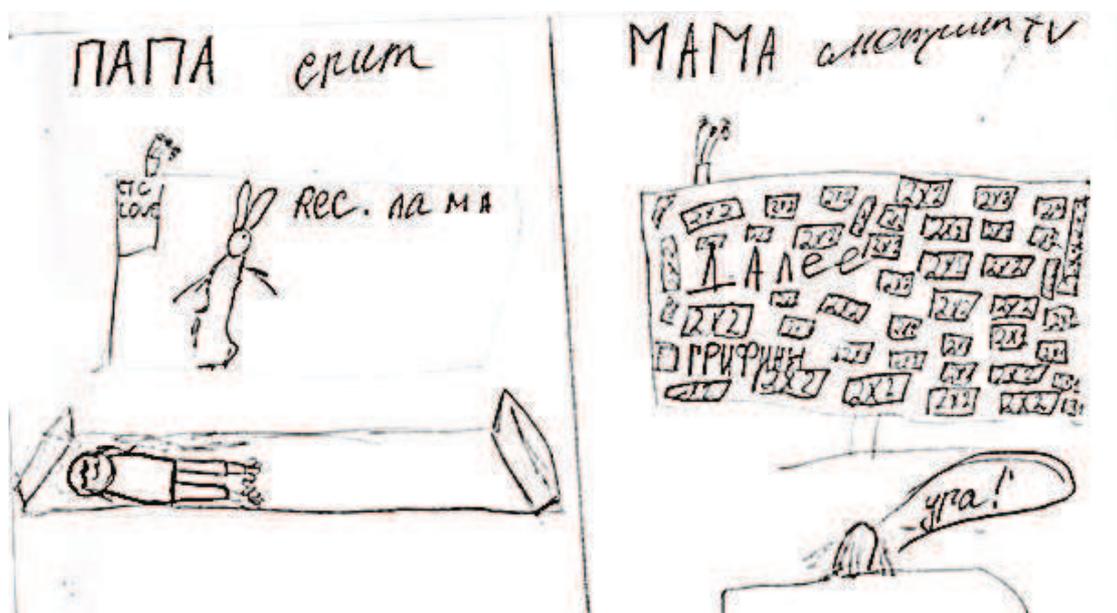


Рис. 6. Значение гаджетов в жизни ребенка

Последний критерий о месте технологий в жизни семьи показал, что 36,8 % респондентов придают огромное значение компьютерам и телевизорам (рис. 6). С точки зрения психологии, если данный объект (компьютер или телевизор) расположен над головой или выше человека, то такой объект занимает значимое

место в жизни этого человека. Отсюда можно сделать вывод, что ребенок не просто видит, как его родители проводят свободное время, но и сам использует эти предметы чаще всего для развлечения, так как в этом возрасте он не имеет навыков использования и качественного применения цифровых технологий.

В своей работе я нашла подтверждение современных исследований о большом разрыве семейных связей, влияющих на формирование коммуникативной составляющей личности ребенка.

Подводя итоги, можно сделать вывод: цифровая реальность стала неотъемлемой частью жизни каждого человека. На данном этапе развития человечества необходимо разработать не только новые методы обучения детей, но и методы взаимодействия родителей и детей в информационной среде.

### **Список литературы**

1. Халин В.Г., Чернова Г.В. Цифровизация и ее влияние на российскую экономику и общество: преимущества, вызовы, угрозы и риски // Власть и экономика. 2018. № 10 (118).

2. Marc Prensky, Digital Natives, Digital Immigrants. From On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001).

3. Стрельмах, С. Предприятиям нужно готовиться к цифровой реальности // (<https://www.itweek.ru/digitalization/article/detail.php?ID=202894>).

4. Нечаев В.Д., Дурнева Е.Е. «Цифровое поколение»: психолого-педагогическое исследование проблемы // Педагогика. 2016. № 5. С. 36-45.

**Т.В. Пинчук**

*Самарский университет*

## **МОБИЛЬНЫЕ МЕТОДЫ В СОЦИОЛОГИИ И ВОЗМОЖНОСТИ ИХ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ**

В статье представлен обзор существующих мобильных методов и стратегий в социологии: жанры, а также основные черты, достоинства и недостатки. Актуальность обзора обусловлена необходимостью рассмотреть возможности применения данных методов в разных