

Чернова Надежда Васильевна

канд. пед. наук, доцент

ФГАОУ ВО «Северный (Арктический)

федеральный университет им. М.В. Ломоносова»

г. Архангельск, Архангельская область

ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ ПОДРОСТКОВ И КИБЕРБУЛЛИНГ

Аннотация: в статье показаны связи цифровой грамотности и кибербуллинга, выделена структура цифровой грамотности и кибербуллинга, представлены актуальные результаты эмпирических исследований кибербуллинга в подростковой среде, намечены пути устранения дисбаланса компонентов цифровой грамотности подростков.

Ключевые слова: структура цифровой грамотности, формы кибербуллинга, технологии-защитники, хакатон.

Феномены современности, ее мультиплатформенность и многоканальность стимулируют стремление подростков жить и развиваться в условиях медийной избыточности, формировать определённый набор навыков, укладывающихся в понятие «цифровая грамотность». Цифровая грамотность определяется комплексом знаний и умений, которые необходимы для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов интернет, это способность человека использовать цифровые инструменты (в самом широком смысле) с пользой для себя. Понятие «цифровая грамотность» включает в себя три составляющие: цифровые компетенции, цифровое потребление и цифровую безопасность [1, с. 36]. Цифровая грамотность охватывает целый ряд технических, личностных и интеллектуальных навыков: умение быстро искать, анализировать, оценивать и использовать информацию, ориентироваться в медийных потоках; навыки непрерывного образования, диалога с медиа, распознавания латентных манипуляций со стороны СМИ, отдельных пользователей, групп пользователей и так далее.

Современные подростки активно осваивают высокотехнологичные инструменты, обеспечивающие доступ к информации в сети Интернет и обладающих такими свойствами как интерактивность, мультимедийность, цифровой формат, высокая доступность. Примерами являются программное обеспечение, цифровые изображения, видеохостинги, сервисы для работы с векторной, растровой и 3D-графикой на разных платформах, музыка, веб-страницы и веб-сайты, различные базы данных, многопользовательские онлайн-игры, электронные книги, сервисы для визуализации и редактирования визуальных объектов и так далее. В этом смысле технические навыки, как составной части цифровой грамотности подростков, выглядят достаточно сформированными и продолжают стремительно развиваться.

Если же речь идет о личностных и интеллектуальных компетенциях, обеспечивающих продуктивное взаимодействие подростков с медиа, особенно в части распознавания различных манипуляций, то здесь ситуация совершенно иная. Об этом свидетельствуют эмпирические данные, полученные в наших исследованиях кибербуллинга: 76% подростков идентифицировали себя в качестве жертвы, при этом 63% осознали себя жертвой со значительным опозданием, 47% из них сообщили, что поняли это только после знакомства с признаками различных форм кибербуллинга. Около 40% подростков признали, что являются инициаторами кибербуллинга, практически все из них владеют цифровыми технологиями для создания и распространения опасного контента, при этом половина инициаторов кибербуллинга не осознают степень опасности созданных цифровых продуктов, называя их «просто шуткой или игрой».

Самой распространенной в подростковой среде является такая форма кибербуллинга, как троллинг. В процессе троллинга подростки провоцирует жертву к конфликту посредством насмешек, оскорблений, использования нецензурной лексики. Жертвами троллей чаще всего становятся неуверенные в себе дети, дети, относящиеся к культуре, отличающейся от культуры окружающих. Заметим, что подростки, как правило, не относят троллинг к кибербуллингу.

Такая же ситуация отмечена в отношении флэйминга. Дети-флэймеры не считают его чем-то исключительным или опасным, поскольку флэйминг опирается на процесс обмена сообщениями в местах многопользовательского сетевого общения, таких как чаты, интернет-форумы, социальные сети и др. Примечательно, что признаки флэйминга обнаружены нами в управляемых педагогом учебных дискуссиях, разворачивающихся на базе интерактивных онлайн-досок.

Не менее часто подростки включаются в аутинг, размещая конфиденциальную информацию, которая носит компрометирующий характер, в общем доступе.

С распространением цифровых технологий увеличивается количество детей-фрэпперов. Фрэппинг – это использование чужого аккаунта в социальных сетях с целью публикации от этого лица неприемлемого контента.

Довольно активно проявляют себя подростки в создании и поддержке онлайн слэм-буков, где размещают разнообразные рейтинги сверстников, фотографии, видео и комментарии, носящие в большинстве случаев негативный характер. Онлайн слэм-буки нередко пересекаются с секстингом, то есть с распространением и публикацией фотографий, видеоматериалов с полуобнаженными или обнаженными людьми, в том числе самих себя.

Жесткой формой подросткового кибербуллинга выступает киберсталкинг. Это форма запугивания жертвы с использованием электронных коммуникаций посредством систематической рассылки сообщений, содержащих угрозы физическому благополучию ребенка и его безопасности. Киберсталкинг обычно инициируется группой подростков и нередко усиливается посредством харассмента. «Специфическую форму харассмента осуществляют гриферы – игроки, целенаправленно преследующие других игроков в многопользовательских онлайн-играх» [2, с. 181].

Изложенные факты убедительно свидетельствуют об осведомленности подростков в области цифровых технологий в сочетании с низкой личной ответственностью за предпринимаемые действия в сфере коммуникации, с весьма сла-

бой компетентностью, необходимой для анализа получаемой информации, диалога с ее производителем, распознавания мотивов различных манипуляций, на которые настроен создатель медиапродукта.

Качество технических навыков как составной части цифровой грамотности подростков позволяет педагогам подключить детей к деятельности по противодействию кибербуллингу, смягчить или полностью устранить дисбаланс компонентов цифровой грамотности подростков, усилить их субъектность в образовательном процессе.

Для этих целей существует по меньшей мере два пути:

– обучение детей технологиям-защитникам, которые направлены на противодействие кибербуллингу. Технологии созданы отечественными разработчиками под эгидой Института ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании;

– внедрение гуманитарных идей и технологий медиаобразования в образовательный процесс школы.

Остановимся на первом пути; он связан с организацией взаимодействия подростков с четырьмя технологиями, представленными на хакатоне «ВКонтакте» в октябре 2017 года:

1. RuTidor – бот, который ищет буллера. Этот бот является нейронной сетью, которая обучена распознавать токсичные комментарии, и чат-боты, которые умеют делать предупреждения и блокировать пользователей. Ботов можно добавлять в диалог, они будут автоматически распознавать агрессию, оскорбления и даже отвечать на них. Основная идея технологии: модель, которая самостоятельно способна определить и предотвратить проявление кибербуллинга.

2. Рой-баттл – коммуникативная интернет-платформа, которая моделирует ситуацию кибербуллинга в виде поединка. Платформа создает возможность участвовать в травле без нанесения ущерба: все действия анонимы и безопасны, на платформе действует перечень правил, наказаний, цензурные ограничения. Игровой формат платформы создает возможность для каждого участника при-

нять разные роли в кибербуллинге. По замыслу создателей большинство агрессоров просто не понимают, что делают что-то неправильно, а их действия носят развлекательный характер. Ожидается, что ролевая игра изменит мотивы, намерения, характер коммуникации агрессора и жертвы.

3. BullGuard – сервис по оценке и очистке текста от негативного контента и слов-паразитов. Основной технологии является алгоритм для поиска негативного, буллингового контента. При выявлении такого контента в сообщениях (личных сообщениях, в комментариях пользователей, в чат-переписках и так далее) происходит обработка и автоматическое изменение в нейтральный контент. Обнаруженные токсичные сообщения не удаляются, пользователь не блокируется, но сами сообщения изменяются так, чтобы в другой, более мягкой форме, донести их смысл.

4. Amanda – сервис для школьных психологов в их борьбе с кибербуллингом. Сервис может быть полезен для классных руководителей, учителей-предметников, социальных педагогов, школьников, родителей. Проект назвали «Amanda» в честь 15-летней Аманды Тодд из Канады, которая в 2012 году после длительной травли в интернете покончила с жизнью. Аманда стала символом борьбы с кибербуллингом, а её мать организовала фонд для помощи подросткам, которые стали жертвами интернет-травли. В сервисе Amanda три раздела: информация, новости и аналитика. С помощью аналитики можно анализировать открытую информацию страниц социальных сетей на наличие неблагоприятного контента. Разработчики уверены, что с помощью данной технологии школьным психологам удастся своевременно находить учеников, которым, возможно, нужна помощь. В базе более 7000 оскорбительных слов и выражений, которые сервис может обнаружить даже по графическим изображениям.

Отдельно отметим, что для учителей предметной области «Информатика» формат хакатона, задачи хакатона «ВКонтакте» могут стать отличным прообразом школьного хакатона для создания сервисов противодействия кибербуллингу,

актуализации, развития, устранения дисбаланса компонентов цифровой грамотности подростков, снижения напряженности коммуникаций подростков в реальном и электронном мире.

Список литературы

1. Берман Н.Д. К вопросу о цифровой грамотности [Текст] / Н.Д. Берман // Современные исследования социальных проблем. – 2017. – Т. 8, №6–2. – С. 35–38.

2. Бочавер А.А. Кибербуллинг: травля в пространстве современных технологий [Текст] / А.А. Бочавер // Журнал Высшей школы экономики. Серия: Психология. – 2014. – Т. 11, №3. – С. 177–191.