

И как раз навыки виртуального общения сегодня позволяют приобретать социальный капитал в форме «слабых связей» в гораздо большем количестве, чем общительность в офлайн. Несмотря на то, что со значительной частью френдов подросток не знаком в реальной жизни, в этом есть большой плюс для будущего — именно слабые связи, несмотря на их поверхностность и кажущуюся недолгосрочность, и в Интернете приобретают особое значение в долговременной перспективе для карьерного роста, успешности, профессиональной и личной реализации (Freberg, Adams, McGaughey, Freberg, 2010; Brandtzaeg, Heim, Kaare, 2010).

Развитие возможностей Интернета как средства коммуникации также делает наш мир все более тесным. Сегодня исследователи находят доказательства того, что современные социальные интернет-сети еще более тесны, чем реальный мир. Еще в 1960-х гг. психолог С. Милгрэм эмпирически попытался подтвердить «теорию шести рукопожатий» венгерского фантаста Фридеша Каринти о том, что мир страшно тесен — все знакомы друг с другом через пять человек. Социальная сеть Facebook уверяет, что в 2016 г. в ней двух незнакомых людей разделяют всего 3,57 человека. А если люди живут в одной стране, то «количество рукопожатий» еще меньше. Поэтому пользователь, компетентный в интернет-коммуникации, может без особого труда не только найти, но и пообщаться теоретически с любым человеком, если у него есть аккаунт в сети.

Для превращения слабых связей в сильные необходимо много времени. Построение доверительных отношений — это большая каждодневная работа, которой надо учиться. И здесь недостаточно только отработанных в офлайн приемов установления и развития межличностных, внутригрупповых и межгрупповых отношений. В сетях — своя специфика развития и поддержки системы контактов. Однако сильные связи все же формируются в реальной жизни. Это как популярный сегодня брак через Интернет — знакомств множество, но пройти с успехом через призму реальности удается далеко не всем.

Важную роль в социальной жизни человека играет принадлежность к группам. Принадлежность к сообществам позволяет

человеку не чувствовать себя потерянным в толпе и через свои принадлежности к тем или иным группам осознавать свою уникальность. Сеть предоставляет для этого колоссальные возможности. Только в социальной сети Вконтакте, в которой сидит подавляющая часть российских школьников, уже в 2012 г. было свыше 31 миллиона сообществ — виртуальных объединений. Из них 25 миллионов групп по интересам — от совершенно гигантских, например, группы «Позитив», «Мир позитива», включающих по 2 млн человек, до групп, объединяющих всего нескольких членов. Вступая в разные онлайн-сообщества, подростки расширяют пространство своих знакомых. Появляется реальная возможность выйти за рамки привычного социального, этнического, культурного круга. В Интернете возникают новые формы культуры, основанные на сопричастности, например, Wiki-культура (с элементами краудсорсинга) — возможность каждого участвовать в создании контента в Интернете, в формировании его социокультурной среды. Яркий образец этого — Википедия, объединяющая вокруг себя сообщество энтузиастов энциклопедического знания.

Формируя свою идентичность, подростки активно ищут в сети референтные группы. Исследуя специфику социальной идентичности подростка, психологи выявили, что влияние значимой группы в онлайн-среде может быть даже сильнее, чем в офлайне (*Schmaltz, Colistra, Evans, 2015*). Возможно и негативное влияние групп (например, так называемых закрытых «групп смерти» или групп, пропагандирующих идеалы анорексии) на психическое здоровье и развитие ребенка.

В сообществах могут устанавливаться не только горизонтальные связи, но и трансформироваться вертикаль отношений, что в итоге вносит изменения в культуру и в офлайне, и в онлайн-не. Например, сегодня через твиттер школьнику может ответить министр образования. Поэтому для Интернета присуще такое культурное измерение, как низкая дистанция власти (Г. Хофстеде), основные ценности которой — равенство отношений, индивидуальная свобода и диалог. Для культур с высокой дистанцией власти Интернет таким образом несет серьезные изменения.

В то же время принадлежность к виртуальным группам может оказаться иллюзорной. Как уже упоминалось, например, виртуальное присутствие в блогах, твиттерах зачастую может состоять не в участии, а лишь в просмотре комментариев. Это способствует развитию феномена «попутчика», риска жить чужой жизнью, создавать иллюзию знакомства со знаковыми фигурами.

Интернет, как мозаичная система, предоставляя возможности многообразных отношений, придает им характер фрагментарности, временности. Такие маски-персоны легко надеваются и так же быстро снимаются. И именно эти характеристики отражают суть возникающих групповых принадлежностей в сети. Поэтому «Мы-аспект» виртуального общения, выражаясь в непрекращающихся и постоянно расширяющихся и меняющихся контактах, напоминает мир вещей одноразового пользования. Это может порождать у подростков привычку не иметь стойких и длительных привязанностей. И, соответственно, оставаться по сути одинокими в многочисленных сообществах, с ощущением ненадежности, неуверенности, отсутствия безопасности.

Как мы видим, контекст и процесс формирования виртуального общения очень сложен и неоднозначен. Дети и подростки, осваивая коммуникационные возможности Интернета, самостоятельно развивают свою социальность в новой виртуальной форме, используя свои природные данные и активно осваивая новые средства, условия и возможности. В значительной степени этот процесс носит стихийный характер, и спонтанно возникающие и развивающиеся коммуникативные способности и компетенции пока формируются в большой степени вне контекста взаимодействия детей и подростков со значимыми взрослыми — родителями, учителями. В частности, это характерно для России, где существует еще достаточно заметный межпоколенческий цифровой разрыв.

Итак, можно выделить позитивные и негативные аспекты виртуального общения, которые особенно значимы для подрастающего поколения. Среди позитивных: широкие возможности новых форм и способов самопрезентации; расширение возможностей для общения тех, у кого возникают коммуникационные

проблемы в реальной жизни; выраженный сетевой характер общения, определяющий накопление социального капитала; удовлетворение потребностей в самостоятельности, индивидуальной свободе; потребности в принадлежности к группам как на уровне горизонтальных, так и вертикальных связей. Среди негативных аспектов: инсценированное, многофасадное, слабо защищенное «Я»; девальвация дружеских отношений; сниженный уровень ответственности за свои действия; более широкое проявление в сети негативных качеств, в том числе агрессивности; вытеснение при чрезмерной увлеченности Интернетом традиционных форм общения; возникновение проблем с формированием эмоционального интеллекта; развитие пассивной социальности (феномен попутчика, феномен риска жить чужой жизнью); фрагментарность и недолгосрочность социальных отношений. Стремительное развитие информационного общества ставит взрослых на всех уровнях — и семьи и государства — перед острой необходимостью сознательного формирования не только культуры пользования Интернетом, но и культуры онлайн-общения. Кроме того, в контексте электронной стихии с неустановившейся культурой отношений возникает целый ряд коммуникационных рисков (кибербуллинг, онлайн-груминг, т.е. стремление установить контакт с ребенком с целью его сексуальной эксплуатации, встречи с сетевыми незнакомцами, интенсивное общение в многопользовательских играх), о которых подробнее мы будем говорить ниже в этой главе.

В контексте общения посредством ИКТ важно остановиться еще на одной теме, которая с каждым годом приобретает все большее значение. В цифровой среде представители подрастающего поколения приобретают опыт, которого не было раньше ни у одного поколения мира. Здесь начинают складываться и развиваться отношения с искусственным интеллектом (ИИ — так не совсем адекватно у нас переведен соответствующий термин *artificial intelligence*) — интеллектуальными компьютерными программами. Автор термина — Джон Маккарти, который попытался осмыслить суть этого бурно развивающегося направления, во-первых, понимал под ИИ науку и технологию создания интеллектуальных машин, в особенности — интеллектуальных ком-

пьютерных программ. Во-вторых, не связывал напрямую интеллект такого типа с пониманием человеческого интеллекта и рассматривал его как вычислительную составляющую способности, скажем, в данном случае человека, достигать соответствующих целей. Поэтому вычислительные процедуры, лежащие в основе ИИ совсем не обязательно аналогичны интеллектуальным процессам человека. Искусственный интеллект связан с задачей использования компьютеров для понимания работы человеческого интеллекта, но не ограничивается применением методов, наблюдаемых в биологии (McCarthy, 2007b). Используя в работе с компьютером такие интеллектуальные программы, дети привыкают к систематическому «общению» с интеллектом другого рода и качества — с машинами, которые выполняют свои «машинные» интеллектуальные функции. Сегодня это, например, программы, которые оснащены вопросно-ответной системой и фактически занимаются «когнитивными» вычислениями, используя обработку естественной речи (персональный облачный помощник Siri в операционных системах Apple или Cortana от Microsoft), различные приложения, как, например, Prisma, стилизующее фотографии пользователей под работы известных художников с помощью искусственной нейронной сети или элементы ИИ в видеоиграх. Такой опыт пригодится цифровому поколению в недалеком будущем в самом широком диапазоне: от общения с интеллектуальной бытовой техникой для умного дома до взаимодействия с экспертными системами или суперкомпьютерными программами, например, шахматными. Сегодня уже начинаются обсуждения правил общения человека с ИИ. Например, в Европарламенте в 2017 г. обсуждали вопросы психологической безопасности человека в условиях внедрения ИИ в бытовую жизнь.

В ситуации, когда мы не умеем эффективно регулировать межличностные и межгрупповые отношения, проблема отношений с ИИ кажется далекой, надуманной и неактуальной, в то время как она уже на пороге и имеет не только психологические, но и серьезные социальные аспекты. Поэтому необходимы превентивные меры, законы и общественные нормы, определяющие правила работы разработчиков высоких технологий, двигаю-

щихся в этом направлении, с целью обеспечения безопасности в первую очередь подрастающего поколения, которое приобретает опыт такого взаимодействия опять же самостоятельно, путем проб и ошибок, как это было и с Интернетом.