

Квалиметрическое моделирование медиазависимости субъектов
образовательной деятельности

Современная медиасреда Интернет, насыщенная медиатекстами, содержащими элементы асоциального, радикального содержания, «навязчивой рекламы», онлайн-игры, а также онлайновый тотализатор, стимулирует развитие кибераддикций, компьютерных игровых и Интернет-зависимостей, других медиазависимостей. При этом среди актуальных проблем информационного общества все чаще упоминается обеспечение информационно-психологической безопасности субъектов образовательной деятельности в агрессивной и/или слабоструктурированной медиасреде [1, 2].

Здесь необходимо уточнить две важнейшие дефиниции. Под агрессивной медиасредой целесообразно понимать совокупность слабоструктурированного медиаконтента Интернет, онлайн-социальных сетей, а также онлайн- и оффлайн-компьютерных игр с выраженной алогической, эмоционально-аффективной направленностью и компонентами асоциального, антигуманного и агрессивного характера. Вместе с тем, слабоструктурированная медиасреда имеет нечеткие, слабо выраженные логические связи между внутренними компонентами, что требует перенапряжения нервно-психических процессов и быстрого их истощения у медиапользователя. При этом одним из наиболее перспективных подходов для прогнозирования и оценки развития синдрома медиазависимости (СМЗ) является использование педагогической квалиметрии и методов математического моделирования [3].

Целью работы является обоснование квалиметрической модели для анализа развития медиазависимости субъектов образовательной деятельности в условиях агрессивной и/или слабоструктурированной медиасреды.

Методом анкетирования были опрошены 92 студента 1–5 курсов учреждений высшего образования. Все обследованные были вовлечены в активную рекреационную, коммуникативную и образовательную деятельность в условиях агрессивной медиасреды, включая развлекательные и азартные компьютерные игры, Интернет-гемблинг, медиаконтент агрессивной направленности, рекламные медиатексты асоциального содержания. Подобная медиадеятельность может быть охарактеризована специфическим набором индикаторов, которые можно рассматривать в качестве предикторов риска. Высока вероятность встречи с контентом агрессивного содержания, вовлечение в сетевые онлайн-сообщества агрессивной, деструктивной и радикальной направленности, троллинг, фишинг, пранкинг и другие виды агрессивной и деструктивной медиакommunikации. Аспекты образовательной деятельности, оказывающие влияние на мотивацию студентов к обучению в университете сгруппированы в три блока: блок «А» – «Предикторы семейного воспитания» блок «В» – «Ситуации, способствующие реализации предикторов различных синдромов медиазависимости», блок «В» – «Ситуации, способствующие реализации предикторов различных синдромов медиазависимости», блок «С» – «Признаки (симптомы) синдрома медиазависимости, каждый из которых может быть охарактеризован с помощью дифференциала Ч.Осгуда согласно следующей схеме: однозначно, нет (–3 балла), нет (– 2 балла), скорее, нет, чем да (–1 балл), неизвестно (0 баллов), скорее, да, чем нет (1 балл), да (2 балла), однозначно, да (3 балла).

При этом блок «А» – «Предикторы семейного воспитания» включает 23 характеристики, в т.ч.: дефицит требований, запретов и наказаний при воспитании в семье, эмоциональная дистанция между детьми и родителями, контакт между подростком с отцом осуществляется хуже, чем с матерью, девочка-подросток ощущает большую дистанцию с отцом, дефицит мужского

авторитета в семье, наличие в семье атмосферы недоверия к мужчинам, дефицит эмоционального общения с родителями в семье, воспитание с чертами гипопротекции, эмоционально отвергающее детей, воспитание с чертами гипопротекции, принимающее детей как равных партнеров, воспитание с чертами гиперпротекции доминирующее, воспитание с чертами гиперпротекции потворствующее, уровень интеллекта (IQ в среднем 120), трудоголизм, склонность к избеганию конфликтов с помощью лжи, склонность к преувеличению и искажению фактов, чрезмерно критичное отношение к друзьям и членам семьи, склонность к авантюризму, склонность к риску, склонность продолжать деловую активность после работы с помощью телефонных переговоров, наличие хороших организаторских способностей, склонность тратить деньги, а не копить их, рассмотрение медиадеятельности как лучшего способа получения удовольствия и релаксации, наличие в семье атмосферы недоверия к мужчинам; блок «В» – «Ситуации, способствующие реализации предикторов различных синдромов медиазависимости» – включает 21 характеристику, в т.ч.: психологический стресс, принадлежность к сетевой субкультуре, центральное утомление и переутомление, нецеленаправленность (неорганизованность) поведения, «сенсорный дефицит» и потребность в сенсорной стимуляции в сети Интернет, профессиональная деятельность, связанная с использованием киберпространства, употребление алкоголя, употребление психостимулирующих средств, мотивация использования Интернета, изменение состояния сознания в результате использования Интернета, восприятие компьютерных игр и Интернета как лучшей альтернативы реальной жизни (ситуация «ухода в виртуальный мир»), общение, опосредованное Интернет-коммуникациями, искаженное мировоззрение и мистификация сознания, аддиктивное поведение, делинквентное поведение, вербальная агрессия, склонность к самоповреждающему и саморазрушающему поведению, интроверсия, сексуальные перверсии, агрессивность и конфликтность, эмоциональная лабильность и неуравновешенность; блок «С» – «Признаки (симптомы) синдрома

медиазависимости, включая компьютерную игровую и Интернет-зависимости)» – включает 15 характеристик, в т.ч.: постоянные мысли об Интернете или компьютерной игре, многократные проверки электронной почты или страницы в социальной сети, потеря количественного контроля над временем, проведенным за компьютерными играми или во Всемирной Паутине, не соблюдение установленных родителями или педагогами сроков на использование Интернета или игры, ложь членам семьи и знакомым о количестве проведенного времени в сети или за компьютерными играми, возникновение раздражительности или даже агрессии при попытках ограничить время, проводимое за компьютером, дискомфортное состояние в период невозможности использования компьютера и Интернета, уменьшение продолжительности сна, снижение аппетита по причине увлеченности компьютером; прием пищи без отрыва от компьютера, снижение интереса к некогда приятным формам времяпрепровождения в пользу компьютерных игр и Интернет, занятия в Интернете или игра в компьютерные игры происходят в ущерб «живому» общению с друзьями или семьей, пренебрежение учебной, рабочей, прежними увлечениями в пользу Интернета или компьютерных игр, формирование новых отношений, форм общения (чаще интерактивных), с людьми, встреченными on-line, неоднократные безуспешные попытки уменьшить частоту или продолжительность периода времени участия в игре, или выйти из игры, повышение частоты действий в игре в ситуациях, когда наступает необходимость выполнить свои социальные и профессиональные обязанности, принесение в жертву отдельных важных социальных, профессиональных и увеселительных мероприятий, а также сна и отдыха ради компьютерной игры.

Предложена и обоснована математическая модель формирования и развития СМЗ на основе гипотезы «окна медиауязвимости», которое может быть представлено геометрической аналогией прямоугольника, одна из сторон которого представлена показателем риска в многомерном Евклидовом пространстве факторов, формирующих вероятность развития

СМЗ, а другая сторона представлена показателем изменения интегрального показателя медиадеятельности (Δ ИПМД) субъекта.

При этом вероятность развития СМЗ может быть оценена по формуле

$$P = 1 - \left(1 - 23 \sqrt[23]{\prod_{i=1}^{23} (1 - P_i)^{\varphi(A)_i}} \right) \left(1 - 21 \sqrt[21]{\prod_{j=1}^{21} (1 - P_j)^{\varphi(B)_j}} \right) \left(1 - 15 \sqrt[15]{\prod_{q=1}^{15} (1 - P_q)^{\varphi(C)_q}} \right), \quad (1)$$

где:

$\varphi(A)_i$ – удельно-весовой коэффициент для характеристик блока А;

$\varphi(B)_j$ – удельно-весовой коэффициент для характеристик блока В;

$\varphi(C)_q$ – удельно-весовой коэффициент для характеристик блока С.

Увеличение риска развития СМЗ, как правило, имеет корреляцию с уровнем интегрального показателя медиадеятельности (ИПМД):

$$\Delta \text{ИПМД} = \frac{\text{ИПМД}_{\text{макс}} - \text{ИПМД}_{\text{факт}}}{\text{ИПМД}_{\text{макс}}}. \quad (2)$$

При этом риск развития СМЗ в общем виде можно оценить согласно следующей модели:

$$\text{RISK}_{\text{СМЗ}} = P_{\text{СМЗ}} \cdot \Delta \text{ИПМД} \quad (3),$$

где ИПМД – интегральный мотивационный потенциал учреждения образования, обусловленный n факторами, способствующими развитию медиазависимости, $P_{\text{СМЗ}}$ – мотивационный потенциал i -го блока факторов.

На основе квалиметрического моделирования (1) – (3) были сформулированы и практически обоснованы 12 базовых стратегий медиазависимого поведения медиапользователей: Интернет-трудоголизма, рекреационно-развлекательного поведения в Интернет, Интернет-коммуникативная стратегия, поиск и коллекционирование медиаресурсов, компьютерная и on-line-игровая стратегия, киберсексуальное поведение on-line; познавательная (образовательная) и/или коммерческой деятельности в Интернет; творческая самореализация в Интернет, контроль

собственных аккаунтов и почтовых on-line-сервисов, социально-политической активности и субкультурного поведения в Интернет.

Литература

1. Интернет-зависимость: психологическая природа и динамика развития / ред.-сост. А.Е. Войскунский. М.: Акрополь, 2009. 279 с.
2. Давыдовский, А.Г. Проблема педагогических рисков виртуализации высшего образования / А.Г. Давыдовский // Вестник БГУ. Сер. 4. – 2015, №1. – С. 75–78.
3. Перелет, Р.А. Квалиметрическое моделирование интегральной оценки экологической опасности территорий природно- хозяйственных геосистем / Р.А. Перелет, В.М. Умывакин, А.В. Шевчук // Труды ИСА РАН. – 2014, Том 64. №4. – С. 59– 63.

Davidovsky A., Pishchova A.

Qualimetric simulating of media addiction of the human during educational activity

Abstract. Has been viewed the qualimetric model for the development of mediadevicemonitor of subjects of educational activity in the conditions of aggressive and/or substructuring media environment in this article.

Key words: media environment, media addiction, qualitative modeling.