



БЛАГОПОЛУЧИЕ ДЕТЕЙ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

Доклад НИУ ВШЭ



ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ

При участии Всемирного банка
Москва, 2019

К XX Апрельской
международной
научной конференции
по проблемам развития
экономики и общества

9 –12 апреля 2019 г.
Москва

ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

ПРИ УЧАСТИИ ВСЕМИРНОГО БАНКА

БЛАГОПОЛУЧИЕ ДЕТЕЙ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

Доклад НИУ ВШЭ



Издательский дом
Высшей школы экономики
Москва, 2019

УДК [37+613.95]:004
ББК 74+51.28
Б68

Авторский коллектив:

А.А. Бочавер, С.В. Докука, М.А. Новикова, Е.В. Сивак, И.Б. Смирнов

Благополучие детей в цифровую эпоху [Текст] : докл. к XX Апр. Б68 междунар. науч. конф. по проблемам развития экономики и общества, Москва, 9–12 апр. 2019 г. / А. А. Бочавер, С. В. Докука, М. А. Новикова и др. ; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». — М. : Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. — 34, [2] с. — 250 экз. — ISBN 978-5-7598-1969-1 (в обл.). — ISBN 978-5-7598-1893-9 (e-book).

Доклад посвящен влиянию цифровых технологий на разные аспекты благополучия детей и подростков. Оценка влияния новых технологий на разные стороны благополучия детей и подростков (понимаемого как сложное сочетание многих показателей, таких как физическое и психическое здоровье, образование, качество социальных связей, безопасность и др.) становится важным пунктом в исследовательской повестке. Доклад демонстрирует нелинейность и комплексность влияния цифровых технологий на детей, а также показывает, какие новые задачи ставят технологии перед исследователями благополучия.

УДК [37+613.95]:004
ББК 74+51.28

Опубликовано Издательским домом Высшей школы экономики <<http://id.hse.ru>>

ISBN 978-5-7598-1969-1 (в обл.)
ISBN 978-5-7598-1893-9 (e-book)

© Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», 2019

Содержание

1. Введение.	4
2. Что происходит с разными аспектами благополучия в цифровую эпоху?	7
Здоровье и сон.....	10
Психологическое благополучие	12
Общение.....	15
Образовательные результаты	16
Безопасность: кибербуллинг.....	18
3. Новые методы и данные в исследованиях благополучия.	21
4. Заключение	23
Литература.....	26

1. Введение

Активное развитие цифровых технологий ставит вопросы о том, как их использование меняет повседневную жизнь людей, и важнейшим среди них является вопрос о влиянии технологий на благополучие. Во многих обсуждениях присутствует амбивалентное отношение к этому влиянию, и технологии рассматриваются одновременно как «благо и проклятие» (a boon and bane) для человечества [Technology of the future..., 2018].

Речь идет, с одной стороны, о безграничных возможностях для общения, предпринимательства, обучения, самовыражения, а с другой — об угрозе сложившемуся образу жизни, политическому порядку, благополучию [Children in the digital age, 2017]. Например, опрос американского исследовательского центра Pew Research 2014 г. показывал, что 90% пользователей рассматривали цифровые технологии как благо для себя самих и 76% — как благо для общества [Fox, Rainie, 2014]. Однако с тех пор прошло пять лет, и новые возможности стали порождать все больше вопросов о том, как они влияют на повседневную жизнь людей. Вопрос о влиянии цифровизации на повседневную жизнь пользователей встал острее. Стали появляться обсуждения «технологического удара» (techclash), «цифровой антиутопии» (digital dystopia), «цифрового рабства» и исчезновения приватности.

Изменяющиеся повседневные практики (учебы и работы, общения, покупок, развлечений и т.п.) оказывают лишь отчасти изученные эффекты на различные стороны того, как человек переживает себя и свою жизнь. Растет общественное, политическое и исследовательское внимание к феномену индивидуального благополучия, понимаемого как сложная констелляция показателей физического и психологического здоровья, экономического состояния, образования, качества отношений с близкими и с обществом и других факторов. В сложившемся контексте вопрос влияния цифровизации общества на человеческое благополучие выходит на первый план.

Частью цифровизации стало распространение Интернета, роль которого в социализации все возрастает, вплоть до того, что правительства ряда стран — Греции, Испании, Коста-Рики, Фин-

Авторы признательны *К.Н. Поливановой* и *И.Д. Фрумину* за полезные советы при подготовке доклада.

ляндии, Франции, Эстонии — признали доступ к Интернету одним из фундаментальных прав человека [Hoofst Graafland, 2018]. Дети XXI века растут, имея доступ к электронным устройствам, и иногда обучаются базовым навыкам обращения с ними раньше, чем начинают говорить. Появляются такие выражения, как «binge-watch» («смотреть запоем»), «hyper-connected» («гиперподключенный») и т.д.

Цифровые технологии существенно меняют течение детства и подросткового возраста, влияя на многие социальные процессы: как дети учатся и получают информацию, находят друзей, формируют и поддерживают социальные связи, как проводят свободное время и взаимодействуют с обществом в целом. В докладе ЮНИСЕФ «Положение детей в мире, 2017 год: дети в цифровом мире» сообщается, что молодежь в возрасте 15–24 года является возрастной группой

с наибольшим количеством выходов в сеть. Во всем мире Интернетом пользуется 71% молодежи в сравнении с 48% всего населения. Дети и подростки в возрасте до 18 лет составляют примерно треть пользователей Интернета во всем мире. Возраст начала общения к Интернету продолжает снижаться: по странам ОЭСР на 2015 г. 18% школьников начали пользоваться им в возрасте до 6 лет; все больше 3–5-летних детей в странах Европы начинают использовать Интернет [Hoofst Graafland, 2018].

Согласно данным Лаборатории Касперского, российские подростки проводят больше времени в сети, чем подростки из Европы и США. 56% несовершеннолетних пользователей из России проводят почти все свое время в сети (для сравнения: в Европе этот показатель — 51%, в США — 40%). Доля подростков, увлеченных Интернетом, продолжает расти: в 2010 г. 82% подростков каждый день выходили в сеть, в 2016 г. — 92%. Увеличивается не только количество молодых пользователей, но и время, проведенное ими в Интернете. 80% подростков проводят в сети около 3 часов в день, каждый седьмой проводит там более 8 часов [Лаборатория Касперского, 2016]. **Российская молодежь практически постоянно находится онлайн [Королева, 2016а; 2016б] и проводит значительную часть своего времени в социальных сетях [Google, 2017]. В России основным источником получения новостной информации о стране и мире 70,3% опрошенных молодых людей называют сеть «ВКонтакте» (больше, чем любой другой источник информации). По уровню доверия «ВКонтакте» опережает традиционные средства массовой информации [Касама, 2017], таким**

образом, в значительной мере формируя информационную среду современных российских учащихся. Цифровые технологии стали фактором, влияющим на разные стороны жизни детей и взрослых и во многом — на их переживания удовлетворенности собой и своей жизнью, собственной коммуникативной компетентности, принадлежности к социальному окружению и пр.

Несмотря на всемирный процесс цифровизации, неравенство в этой области все еще очень существенно: около 29% молодежи во всем мире — около 346 млн человек — не пользуются Интернетом, в основном это подростки из африканских стран (среди них 60% не пользуются Интернетом, в Европе эта доля составляет 4%). Кроме того, дети, которые пользуются мобильными телефонами, а не компьютерами, не могут получить полноценный опыт работы в сети; дети, не обладающие цифровыми навыками либо говорящие на языках меньшинств, зачастую не могут найти в Интернете необходимую информацию. Цифровое неравенство отражает существующий экономический разрыв, увеличивая преимущества детей из более состоятельных семей и стран и способствуя маргинализации детей из малоимущих и обездоленных семей [Положение детей в мире..., 2017]. Цифровые барьеры, неравенство в доступе к Интернету и электронным устройствам становятся все более весомыми в том, как выстраивается жизненная траектория детей. Первичное неравенство, обусловленное дефицитом базового подключения к Интернету, по-прежнему является проблемой для детей из беднейших стран и сельских районов.

Более того, по мере преодоления первичного цифрового неравенства на первый план выходит вторичное неравенство: различия в объеме навыков обращения с компьютером и Интернетом (базовые операциональные навыки обращения с техникой, информационно-навигационные навыки, социальные навыки взаимодействия онлайн, креативные навыки производства и распространения контента онлайн) [Van Deursen et al., 2017], уровень развития которых влияет на самооффективность детей [Hatlevik et al., 2018]. Пользовательские навыки, тип устройства, доступность контента на местном языке влияют на содержание и эффективность деятельности детей в сети, задачи, которые они решают в цифровой среде. По мере взросления детей и их выхода на рынок труда наличие подключения к Интернету в эпоху цифровых технологий будет во все большей степени определять разницу между возможностью юношей и девушек заработать себе на жизнь или ее

отсутствием. Более того, в ряде исследований показано, что цифровые технологии, в частности онлайн-курсы, не способствуют снижению уровня социального неравенства, а формируют новые механизмы его воспроизводства [Kizilcec et al., 2017].

О возможностях, которые появляются благодаря цифровизации, написано довольно много. Однако можно предполагать, что существует множество связей между распространением цифровых технологий и благополучием, которые пока не изучены. Сейчас рано говорить об отдаленных последствиях цифровизации для благополучия детей. Тем не менее существует достаточно много данных, которые позволяют получить представление о краткосрочных последствиях распространения Интернета и цифровых технологий в целом — как позитивных, так и негативных, и о них мы будем говорить ниже.

Данные исследований о влиянии цифровизации на показатели физического и психологического здоровья, на общение, обучение мозаичны и не всегда согласуются между собой. Влияние новых технологий на жизнь детей и подростков может быть разнороднее и глубже, чем просто расширение образовательных ресурсов, как казалось ранее. Важнейшей исследовательской задачей является изучение эффектов цифровизации на разные стороны благополучия молодых пользователей, включая социальные, психологические, медицинские, образовательные и другие аспекты жизни детей и подростков.

Целью данного доклада является уточнение основных эффектов цифровизации на повседневные практики пользователей, которые напрямую или косвенно влияют на разные аспекты благополучия детей и подростков, на основе обзора исследований, а также определение основных вопросов для исследователей и политики.

2. Что происходит с разными аспектами благополучия в цифровую эпоху?

Благополучие является сложным концептом и в разных социокультурных контекстах понимается по-разному. В докладе ОЭСР (2019) предлагается рассматривать благополучие детей как многомерное понятие, включающее, среди прочего, физическое и психическое здоровье и здоровый образ жизни, получение обра-

зования, занятость, доход и социоэкономический статус, безопасность, удовлетворенность жизнью и др. Права ребенка, закрепленные в Конвенции ООН о правах ребенка, являются неотъемлемым аспектом благополучия [Конвенция о правах ребенка, 1989].

С одной стороны, цифровые технологии улучшают качество жизни и повышают благополучие пользователей, поскольку значительно упрощают доступ к информации и удешевляют услуги (например, через онлайн-обучение, онлайн-покупки, удаленную работу и т.п.), сокращая расходы на энергию, на транспорт и пр., изменяя повседневные практики и делая человеческую деятельность более эффективной. С другой стороны, цифровые технологии воспроизводят социальное неравенство на основе различий в навыках пользования этими технологиями и далее в социальных и эмоциональных умениях, требуемых для безопасной навигации в онлайн-мире. Для примера, в отчете OECD (2019) обсуждаются 33 индикатора влияния цифровых технологий на жизнь людей, включая 20 индикаторов, отражающих цифровые возможности, и 13, отражающих риски. Эти риски являются прежде всего рисками для благополучия, которые по-разному реализуются для разных групп.

В докладе ЮНИСЕФ 2017 г. подчеркиваются следующие направления, в которых Интернет и современные технологии могут быть чрезвычайно полезными для повышения благополучия (в первую очередь социального и опосредованно экономического) детей и семей, относящихся к наиболее уязвимым и наименее обеспеченным группам населения, а также проживающих в отдаленных районах, где затруднен физический доступ к образованию и другим ресурсам [Положение детей в мире..., 2017].

Цифровые технологии обладают огромным потенциалом для расширения охвата образованием и повышения его качества, однако проблемы в сфере образования нельзя устранить одними лишь технологиями. Для оптимизации обучения детей необходимо, чтобы цифровые средства применялись в условиях наличия хорошо подготовленных преподавателей, мотивированных учащихся, продуманной педагогической системы и соответствующих методик преподавания.

Дети и молодежь, подключенные к Интернету, высказывают свои мнения в блогах, видеообращениях, социальных сетях, журналах, комиксах, хештегах, подкастах и других формах представления информации. Они признают потенциал цифровых средств,

позволяющих им получать доступ к информации и искать решения проблем, которые затрагивают их сообщества.

Цифровая экономика открывает новые рынки и создает возможности трудоустройства, в том числе для молодежи без профессиональных навыков.

Цифровые технологии все чаще используются для предоставления поддержки одной из наиболее уязвимых групп в мире — детям, живущим в условиях гуманитарных катастроф. Они позволяют повышать эффективность связи и обмена информацией, упрощения процедуры цифровых денежных переводов и получения новых форм данных, которые могут принести пользу детям и семьям в чрезвычайных ситуациях.

Цифровые технологии влекут за собой ряд рисков. К угрозам благополучию детей, связанным с цифровизацией и, в частности, распространением Интернета, часто относят угрозы безопасности и частной жизни (кибербуллинг, секстинг, вредоносный контент, воровство и неправомерное использование персональных данных, кибермошенничество и финансовые махинации, фейковые новости и недостоверная информация и т.п.) [Growing up in a digital world..., 2018; Livingstone, Haddon 2009; Livingstone et al., 2011]. **Интернет обеспечивает среду, куда перемещается агрессия из школы: кибербуллинг по сравнению с обычной травлей усиливает риск повторной виктимизации, поскольку слова и изображения, размещенные онлайн, сложно удалить.** Внимание исследователей привлекает не только влияние на благополучие отдельных угроз, связанных с цифровизацией, но и рутинное использование цифровых технологий. Так, существует целое направление изучения влияния объемов «экранного времени» (screen time) на здоровье, сон и физическую активность.

Далее в докладе рассматриваются различные аспекты влияния распространения цифровых технологий на следующие факторы жизни и благополучия детей: физическое здоровье (сон, физическая активность и др.); психологическое благополучие (самооценка, тревожная и депрессивная симптоматика и др.); общение (эффекты от распространения общения в социальных сетях, а также с собеседниками с искусственным интеллектом); успеваемость (вовлеченность в образовательные проекты, академическая успешность); отдельно рассматриваются риски, связанные с цифровизацией общества, с которыми сталкиваются подростки (включая кибербуллинг и др.).

Здоровье и сон

Распространение Интернета и позволяющих им пользоваться электронных устройств приводит к тому, что дети проводят большую долю времени за экранами, что может наносить вред их сну и здоровью. Что известно о влиянии цифровых технологий на эти аспекты благополучия?

- Почти все исследователи сходятся во мнении, что цифровые технологии оказывают пагубное влияние на сон. Чрезмерное экранное время влияет на качество сна, ухудшая его, откладывая момент засыпания и сокращая часы сна; экранное излучение от-срочивает выработку мелатонина; контент может способствовать физическому и психологическому возбуждению, что затрудняет засыпание. Интерактивные занятия (например, видеоигры) хуже влияют на сон, чем пассивное времяпрепровождение (просмотр ленты в социальной сети). Сокращение сна может приводить к тревоге, депрессии, сниженной самооценке у подростков, тем са-мым снижая их благополучие [Hooft Graafland, 2018].

Результаты исследований влияния экранного времени на физическую активность пока не позволяют сделать однозначного вывода о связи между ними. Так, есть данные о том, что повышение экранного времени на 2 часа приводит к снижению физической активности на 30 минут. Однако возможно, что часто играющие дети изначально физически неактивны. **Нельзя говорить об однозначных связях между физической активностью и экранным временем — играют роль другие факторы, такие как спортивные способности, безопасность территории, родительская поддержка и др.** [Hooft Graafland, 2018].

Использование электронных устройств может причинять физический дискомфорт: среди 12–15-летних австралийцев 86% жаловались на боль в голове или в шее, ногах, спине или в плечах в связи с использованием ИКТ [Palmer et al., 2014]. **Однако согласно сбалансированному подходу (Goldilocks approach) умеренное использование технологий может оказывать позитивный эффект на физическое и психологическое здоровье, а также на социальное благополучие детей в цифровом мире** [Hooft Graafland, 2018].

В последнее время технологии все активнее используют для поддержки здорового образа жизни и улучшения физической формы. Интернет-ресурсы могут стать источником полезной информации о здоровье и развитии для подростков с разными состоянием здоровья, сексуальными предпочтениями, возможностями

заботы о себе. Исследования показывают, что молодые люди могут искать в сети информацию, связанную с ежедневными проблемами со здоровьем [Stephens, Ryan, Cunningham, 2013], с физическим благополучием [Gaskin et al., 2012], с сексуальным [Henderson et al., 2013] и психическим здоровьем [Rushing, Stephens, 2011], с питанием и физическими упражнениями [Johnson et al., 2015] и т.д. Кроме того, интернет-ресурсы могут стать эффективной платформой создания сообществ поддержки для подростков с различными заболеваниями [Johnson et al., 2015]. Однако сложности с проверкой достоверности информации делают использование найденной информации проблематичным и небезопасным [Hooft Graafland, 2018]. Тем не менее онлайн-консультирование в сфере медицины развивается, и благодаря этой тенденции — по меньшей мере в перспективе — должен упроститься доступ подростков к медицинским услугам в сложных ситуациях, например, если доверительное общение с родителями по каким-то причинам невозможно.

Цифровые технологии в виде приложений и программ, предназначенных для фитнес-браслетов или смартфонов, широко используются подростками и взрослыми для мониторинга своего физического состояния — пульса, давления, дыхания, физической нагрузки, питания, а также планирования и оценки спортивных занятий. Часто такие приложения представляют собой «карманных персональных тренеров», помогающих сделать занятия фитнеса забавными и привлекательными, поддерживающих мотивацию, показывающих прогресс пользователя. Существуют также приложения для контроля за питанием и подсчета калорий, для анализа потребления воды, для помощи в избавлении от вредных привычек, многочисленные умные будильники, считывающие благодаря датчикам фазы сна пользователя и облегчающие переход от состояния сна к бодрствованию, и др.

Появляются данные о том, что в грамотно выстроенных условиях цифровые технологии могут поддерживать детей и молодежь в развитии здоровых привычек в области питания, сна и тренировок [Hides et al., 2014; Cummings, 2013]. Онлайн-сообщества и социальные медиа могут помогать уязвимым и имеющим трудности детям справляться с трудными жизненными ситуациями [Robinson et al., 2014; Humphry, 2014; Third, Richardson, 2009; Hopkins et al., 2014; Sprod et al., 2014]. Цифровые технологии могут продвигать достоверную информацию, касающуюся заботы о здоровье [Christensen, 2014; Evers et al., 2013]. В то же время контекстная реклама и другие приемы делают детей и подростков «легкой добычей» для реклам-

ного контента, подрывающего идеи заботы о здоровье и наносящего вред. Притом что имеющие трудности дети и молодежь часто более уязвимы для проблем со здоровьем, хуже осведомлены о нем и могут быть менее продвинуты в том, что касается критической оценки информации; различные онлайн-инициативы, связанные с продвижением здоровья и благополучия, могут усиливать существующее социальное расслоение через последствия в области здоровья [O'Mara et al., 2010; Pascoe, 2011; Swist et al., 2015].

Обобщая, следует отметить, что злоупотребление экранным временем может привести к проблемам со здоровьем, в то же время цифровые технологии открывают много новых возможностей для поддержки здоровья и здорового образа жизни. Перспективным направлением исследований является анализ эффективности различных онлайн-ресурсов, ориентированных на поддержание здоровья и стимулирование физической активности детей и подростков, мониторинг сна, информирование о здоровом образе жизни.

Психологическое благополучие

Большое направление исследований посвящено влиянию цифровых технологий на психологическое благополучие. Этот вопрос особенно актуален в связи с данными о росте распространенности депрессии, в том числе среди подростков [Lu, 2019]. Какая существует связь между использованием цифровых технологий и психологическим благополучием?

Совокупность эмпирических наблюдений может свидетельствовать о нелинейной взаимосвязи между объемом онлайн-взаимодействий и индивидуальным благополучием. **Дефицит, равно как и излишне активное использование, цифровых инструментов негативно сказывается на психологическом благополучии.** По данным ОЭСР, среди школьников, принявших участие в опросе PISA в 2015 г., в среднем 54% сообщили о том, что чувствуют себя плохо, когда не могут быть онлайн; во Франции, в Греции, Португалии, Швеции и Китайском Тайбэе эта доля достигает 77%.

В среднем такой эффект более характерен для девочек, но в Израиле, России и Швеции — наоборот, для мальчиков. В докладе ОЭСР указано, что 2 часа в рабочий день и 4 часа в выходной — оптимальное время, которые дети и подростки могут проводить онлайн без негативного влияния на их здоровье и благополучие [OECD, 2018].

В опросе PISA дети, которые проводят более 6 часов онлайн ежедневно, находясь за пределами школы, классифицируются как «экстремальные интернет-пользователи» (extreme users). Среди 15-летних участников опроса PISA 2015 г. в странах ОЭСР таких пользователей в среднем оказалось 16% для будних дней и 26% для выходных. Эти дети сообщают о более низкой удовлетворенности жизнью, они чаще становятся жертвами травли, чувствуют себя более одинокими по сравнению с детьми, проводящими меньшее количество часов в Интернете, и, по всей видимости, чрезмерное использование ими Интернета является одним из симптомов их психологической уязвимости и потребности в помощи, заметным при оценке пользовательской активности детей. Они демонстрируют более низкие успехи по всем предметам в опросе PISA, их ожидания от дальнейшего образования ниже. Самая высокая доля «экстремальных интернет-пользователей» обнаружена в Чили (более 30%), самая низкая — в Корее (около 2%). По данным Всемирной организации здравоохранения, дети с очень низкими показателями пребывания онлайн, как и злоупотребляющие пребыванием в Интернете дети, демонстрируют низкий уровень удовлетворенности жизнью [World Health Organization, 2016].

По данным двух исследований, проведенных в США, в которых приняли участие 506 820 учеников 8–12-х классов, и по данным статистики завершенных суицидов, совершенных подростками в возрасте 13–18 лет, имеет место рост депрессивной симптоматики и показателей самоубийств от 2010 к 2015 г., особенно среди девушек. Подростки, которые проводят больше времени в новых СМИ (в том числе в социальных медиа) и используют электронные устройства (такие как смартфоны), чаще сообщали о проблемах с психическим здоровьем по сравнению со сверстниками, проводившими больше времени за деятельностью «вне экранов» (социальное взаимодействие, занятия спортом/физкультурой, выполнение уроков, чтение печатных СМИ, посещение религиозных служб) [Twenge et al., 2017]. Это также указывает на возможность применять данные о чрезмерном использовании Интернета в качестве индикатора психологического неблагополучия.

В то же время цифровые технологии могут целенаправленно использоваться для повышения психологического благополучия среди детей и взрослых. **Психологическая помощь, поддержка в развитии определенных навыков может быть реализована онлайн.** Таким образом, она становится доступной для тех, кто в силу разных причин (финансовые проблемы, место жительства, состояния

здоровья и др.) имеет сложности с получением этих услуг офлайн. Так, например, активно развивается направление психологического-го онлайн-консультирования и даже проведения психологических онлайн-групп для подростков.

В настоящее время разрабатывается большое количество продуктов для стабилизации психологического благополучия. Это разнообразные приложения для саморегуляции и возвращения себе контроля за поведением и психологическим состоянием, которые работают за счет последовательного алгоритма поддержки, разговоров с настоящими или искусственными собеседниками, советов, биологической обратной связи и др.

Большая часть подобных приложений основана на принципах когнитивно-бихевиоральной терапии. Существуют специальные программы, которые представляют собой собеседников с искусственным интеллектом. Основным их достоинством является доступность. Недостатки могут быть связаны как с неудачным дизайном, так и с более существенными проблемами: например, они тестируются на добровольцах, возможно, в условиях стационаров, где пациенты получают много дополнительной поддержки со стороны персонала, а внедрение приложения недиагностированным пациентам осложняется их социальным контекстом, дефицитом медицинских, социальных и психологических ресурсов и т.п. [Barras, 2019]. Есть приложения, дающие пользователю возможность анонимно побеседовать с подготовленным собеседником, который окажет эмоциональную поддержку; приложения, содержащие техники по преодолению тревожных и депрессивных состояний; помогающие улучшить настроение и повысить благополучие, предлагая психологические рекомендации, и т.д.

Разрабатываются компьютерные игры, направленные на модификацию переживаний или поведения у пользователей. В исследовании [Kral et al., 2018] изучалась одна из видеоигр для повышения эмпатической точности, и было показано, что видеоигра способствует выработке поведенчески значимых функциональных нейронных изменений, которые происходят менее чем за 6 часов игрового процесса у подростков. Отдельно следует отметить большой потенциал данных из цифровых платформ в предсказании благополучия (и неблагополучия) [Eichstaedt, 2018].

В целом обобщить влияние цифровых технологий на благополучие детей и подростков однозначно нельзя. Существует множество сложных, в том числе непрямых и нелинейных, связей, которые могут повышать и понижать уровень различных аспектов детского

благополучия. Исследование на больших данных (размер выборки более 355 тыс.), опубликованное в «Nature Human Behavior», показывает слабое негативное влияние цифровых технологий на благополучие подростков. Однако авторы сами подчеркивают, что оно объясняет не более 0,4% вариативности благополучия и слишком незначительно, чтобы можно было опираться на эти данные в разработке политических решений [Orben, Przybylski, 2019].

!!!Ограничение использования цифровых технологий не может быть признано действующим и эффективным инструментом борьбы за психологическое благополучие. Дефицит онлайн-взаимодействия зачастую приводит к усиливающейся тревожности. Это свидетельствует о необходимости формирования у детей и подростков навыков цифровой грамотности и практик безопасного нахождения в онлайн-среде.

Общение

Рост популярности социальных сетей приводит к тому, что деятельность детей в сети становится все более активной и насыщенной. Социальные сети позволяют детям развивать и поддерживать отношения, общаясь с офлайн-друзьями посредством мессенджеров, электронной почты и др. Многие исследования указывают на позитивное влияние социальных сетей на социальный капитал детей за счет ощущения большей объединенности (connectivity) через совместные онлайн-игры, а также за счет приобщения к повседневной жизни друзей и доступа к поддержке, снижения чувства одиночества. У мальчиков социальные сети могут стимулировать более открытое и доверительное общение, приводящее к повышению уровня благополучия [Hooft Graafland, 2018].

Интернет предоставляет большие возможности для появления новых знакомых, стимулирует объединение людей со схожими представлениями и вкусами. На данных об американских подростках показано, что 57% подростков 11–17 лет находят нового друга в сети, а 29% находят больше 5 новых друзей в Интернете; только 20% подростков сообщали о том, что встречались вживую со своими онлайн-знакомыми [Pew Research Center, 2015]. Онлайн-коммуникация важна для развития идентичности, различных экспериментов с образом себя и для развития самопонимания. Современные технологии активно используются для флирта: около половины подростков используют запросы в друзья, «лайки» и комментарии для выражения симпатии [Hooft Graafland, 2018].

Социальные сети отчасти переводят «качественное» общение в «количественное», выражаемое в числе «лайков», «перепостов» и пр., что заставляет подростков тревожиться о количественном признании собственных публикаций и о своей популярности. Около 40% 13–17-летних подростков сообщают, что испытывают давление, направленное на публикацию только популярного или приукрашенного контента [Pew Research Center, 2015]. Получение обратной связи в виде «лайков» активирует зоны мозга, ответственные за удовольствие и зависимость, однако оно потенциально вредно, поскольку косвенно связано со сниженным благополучием (со сниженной самооценкой, повышенными тревожно-депрессивными переживаниями) [Burke, Kraut, 2016].

Пассивный просмотр чужих новостей в ленте социальных сетей без взаимодействия может усиливать чувство зависти и снижать самооценку [Pew Research Center, 2015], в то же время пролистывание собственного профиля способствует ее повышению. Когда подростки используют социальные сети, чтобы компенсировать дефицит социальных навыков офлайн, они сильнее испытывают одиночество [Teppers et al., 2014].

В целом данные о связи между общением в Интернете и благополучием противоречивы. Есть теория о том, что «богатый становится богаче», т.е. что дети с более высокой социальной компетентностью выигрывают от общения в Интернете больше, чем те, чьи социальные навыки дефицитарны. При этом Интернет не оказывается инструментом компенсации, а дополнительно усиливает возникшее социальное неравенство. Однако гипотеза социальной компенсации предполагает, что больше всего выигрывают от общения онлайн тревожные и одинокие дети, которым Интернет помогает избавиться от социальных барьеров. Наконец, гипотеза стимуляции предполагает, что онлайн-общение в целом влияет позитивно на всех детей, у детей, активнее использующих компьютер, больше друзей, и у детей, больше общающихся онлайн, выше уровень удовлетворенности жизнью. Все эти идеи подкрепляются эмпирическими исследованиями [Hoofst Graafland, 2018].

Образовательные результаты

В контексте влияния цифровых технологий на образовательные результаты часто обсуждается феномен цифровой многозадачности. Этот феномен подразумевает быстрое переключение поль-

зователя между различными задачами, в которые входят проверка электронной почты, переписка в социальных сетях, просмотр новостей, чтение блогов и пр. [OECD, 2016; 2014]. По данным исследования [Rosen et al., 2013], в среднем школьники учатся менее 6 минут, прежде чем отвлекаются на гаджет [Hooft Graafland, 2018; Jacobsen, Forste, 2011].

В исследованиях часто рассматривается вопрос о том, как на образовательные результаты влияет объем времени, в течение которого дети взаимодействуют с гаджетами, которое проводят в социальных сетях или в Интернете в целом. Здесь исследования показывают различные — порой противоположные — результаты, что отчасти связано с тем, что время, проведенное в Интернете, часто оценивается методом самоотчетов, отчасти с тем, что использование Интернета, время онлайн и другие показатели использования цифровых технологий понимаются по-разному (см., например: [Kirschner, Karpinski, 2010; Pasek, Hargittai, 2009; Junco, 2012; Krasilnikov, Smirnova, 2017]). В ряде исследований обнаруживается негативная взаимосвязь между использованием Интернет-та во внеучебных целях, социальных сетей и в целом экранного времени (screen time) и школьной успеваемостью [Kim et al., 2017; Kirschner, Karpinski, 2010; Michikyan et al., 2015; Junco, 2012; Peiró-Velert et al., 2014; Lepp et al., 2015], однако достоверно причинно-следственная связь пока не установлена. **При этом есть данные о положительной взаимосвязи между использованием Интернета или социальных сетей в учебных целях и успеваемостью** [Kim et al., 2017; Junco, 2012]. В российском исследовании связи между временем, проведенным школьниками в сети «ВКонтакте» перед экзаменом, и успешностью прохождения экзамена обсуждается, что время, проводимое в социальной сети, может значимо улучшить результаты на экзамене, однако эта связь в основном непрямая и опосредуется влиянием сверстников: **социальная сеть может быть полезным каналом для повышения академической успешности, если школьник общается со способными одноклассниками** [Krasilnikov, Semenova, 2014].

Помимо времени перед экраном, появляются другие показатели, которые могут оказывать влияние на благополучие детей. Так, все больше детей взаимодействуют с устройствами с искусственным интеллектом — например, с игрушечными роботами-питомцами или «умными собеседниками», и некоторые исследования пока зывают, что дети раннего и дошкольного возраста устанавливают с ними такие же отношения, как с живыми существами, соглаша-

ясь с тем, что они испытывают чувства, что их нельзя бить и т.п. [Bernstein, Crowley, 2008]. Эти роботы могут быть полезны с точки зрения детского развития, обучения (например, чтению), неформального образования за пределами школы [Darling, 2015; Ryokai et al., 2009]. Так называемый робот NAO показал свою эффективность при вовлечении детей с расстройствами аутистического спектра в коммуникацию, социализацию и игровое поведение [Shamsuddin et al., 2012].

Безопасность: кибербуллинг

Согласно данным доклада ЮНИСЕФ «Дети в цифровом мире» (2017), выделяются группы угроз безопасности детей в Интернете, связанные с контентом, контактами, и поведенческие риски (возникающие в ситуациях, когда поведение ребенка усугубляется контентом или контактами, сопряженными с риском). К рискам, связанным с контентом, относятся, например, веб-сайты, пропагандирующие нездоровые или опасные формы поведения. Онлайн-риски, связанные с контактами, включают угрозу неприкосновенности частной жизни детей и подростков и совершения по отношению к ним преступлений на сексуальной почве.

В данном докладе мы остановимся подробнее на одном ярком примере поведенческой онлайн-угрозы — кибербуллинге. Кибербуллинг представляет собой травлю в пространстве цифровых технологий, где для агрессивного поведения используются чаты, мессенджеры, комментарии, группы в социальных сетях и др.

Кибербуллинг имеет важные отличия от традиционных форм «очной» травли:

- травля в интернет-пространстве происходит в условиях анонимности;
- анонимность (или иллюзорная анонимность) способствует ощущению неуловимости и безнаказанности у агрессоров и усиливает беспомощность жертв;
- физическая и психологическая дистанция снижает эмпатию агрессоров по отношению к жертвам [O'Brien, Moules, 2010];
- онлайн-аудитория практически не ограничена, и число вставших на сторону агрессора может неконтролируемо возрастать;
- онлайн-буллинг может происходить круглосуточно.

Как и для «очной» травли, для кибербуллинга характерны повторяемость, намеренность, дисбаланс сил [Бочавер, Хломов, 2014].

Явление кибербуллинга неоднородно и включает много разных проявлений: 1) флейминг (враждебная коммуникация онлайн); 2) харассмент (повторяющиеся сообщения оскорбительного характера, которые получает жертва); 3) разоблачения (выуживание личной информации с последующим ее распространением без ведома и согласия человека); 4) исключение (блокирование человека онлайн); 5) обманное распространение ложной или оскорбительной информации от лица жертвы (при этом жертва не знает, что от его/ее лица происходит распространение слухов и т.д.); 6) stalking (преследование онлайн, включающее многократное отправление сообщений с угрозами); 7) секстинг (распространение интимных/обнаженных фото человека без его на то согласия) [Willard, 2007].

Согласно данным метаанализа, в который вошло 80 исследований, около 15% подростков бывали жертвами кибербуллинга (относительно 36% подростков, которые stalkивались в роли жертвы с буллингом лицом к лицу) [Modecki et al., 2014]. Попытки сравнения частоты встреч подростков с буллингом офлайн и он-лайн не дают согласованной картины [Anderson, 2018; Schneider et al., 2012]. Аналогично данные о росте/сокращении кибербуллинга в мире неоднозначны и не согласуются друг с другом [Jones et al., 2012; Mascheroni, Cuman, 2014; Waasdorp et al., 2017].

Кросс-культурные оценки кибербуллинга сильно осложняются разными определениями кибербуллинга, использованием разных методик, а также культурной спецификой стран, в которых осуществляются исследования.

Так, например, для итальянской молодежи, участвовавшей в исследовании, оказались более характерны распространение слухов, размещение в сети позорящих фото без ведома жертвы, а также публичное обсуждение личных сообщений, а турецкие молодые люди чаще использовали оскорбления и угрозы по e-mail [Mura et al., 2011]. Сравнение распространенности кибербуллинга в Великобритании, Италии и Испании показало, что у итальянских и английских студентов более высокий уровень инициирования киберагрессии по сравнению с испанцами, а у британцев также самый высокий риск кибервиктимизации [Ortega et al., 2012]. При сравнении молодежи в Сингапуре и США не было выявлено значимых различий по вовлеченности в кибербуллинг [Ang et al., 2013]. Исследование в азиатских странах показало, что наиболее высокие показатели кибербуллинга среди молодежи характерны для Индии по сравнению с Китаем и Японией [Wright et al., 2015].

На выборке японских и американских студентов было показано, что культурные особенности опосредуют то, как соотносится позитивное отношение к кибербуллингу, и то, насколько часто студенты в него вовлекаются [Barlett et al., 2014].

Оценивая факторы вовлеченности в кибербуллинг в роли агрессора, исследователи говорят о принадлежности к мужскому полу, о высокой интенсивности использования Интернета, о склонности к рискованному поведению онлайн, вовлеченности в традиционную школьную травлю [Bayraktar et al., 2014; Wright, Li 2013], о низкой родительской вовлеченности в использование Интернета ребенком [Zhou et al., 2013; Mesch, 2009; Vandebosch, Van Cleemput, 2009], а также о негативной субъективной оценке школьного климата образовательной организации, в которой учится ребенок.

Вероятность стать жертвой кибербуллинга выше у лиц женского пола [Sampasa-Kanyinga, Hamilton, 2015; Payne, Hutzell, 2017], которые много времени проводят в Интернете и вовлечены в рискованное поведение в сети [Chen et al., 2017; Álvarez-García et al., 2015; Peluchette et al., 2015], а также являются жертвами традиционной школьной травли [Chen et al., 2017; Álvarez-García et al., 2015].

Важными факторами вовлеченности в кибербуллинг являются наличие друзей с антисоциальным поведением [Hemphill, Heerde, 2014], низкий уровень родительского контроля относительно использования Интернета ребенком [Chen et al., 2017; Khurana et al., 2015], а также низкие оценки школьному климату, которые дает сам ребенок [Kowalski et al., 2014; Wang et al., 2014].

Среди основных последствий кибербуллинга называют суицидальное поведение, развитие депрессивных и тревожных состояний, самоповреждающее поведение (self-harm), использование психоактивных веществ, психосоматическую симптоматику [John et al., 2018; Chang et al., 2019; Zych et al., 2017; Pozzoli, Gini, 2019]. Несмотря на то что кибербуллинг серьезно влияет на психологическое благополучие детей и подростков, есть ряд факторов, которые могут снизить это влияние. Общая удовлетворенность жизнью, в первую очередь отношениями в семье (по сравнению с удовлетворенностью от общения с одноклассниками или академических достижений), снижает вероятность возникновения суицидальных мыслей и намерений [Chang et al., 2019]. Фактором, снижающим риск возникновения суицидального поведения у жертв кибербуллинга, является переживание принадлежности к школе [Kim et al., 2019].

Несмотря на то что соотношение распространенности кибербуллинга и традиционных, «очных» форм агрессии среди детей и подростков может варьироваться в зависимости от контекста, можно достаточно уверенно утверждать, что (а) традиционная травля все еще встречается чаще, и (б) несмотря на свои специфические особенности, кибербуллинг не является по сравнению с ней более вредоносным. Таким образом, справедливо было бы говорить о том, что Интернет и социальные сети являются дополнительным пространством для реализации поведенческих угроз, но не являются самостоятельным фактором их возникновения.

3. Новые методы и данные в исследованиях благополучия

Один из выводов этого доклада заключается в том, что пока недостаточно известно о влиянии различных цифровых технологий на благополучие детей. Это объясняется не только тем, что цифровые технологии появились относительно недавно и постоянно эволюционируют, но и тем, что поведение людей, в принципе, сложно изучать. Так, традиционным инструментом социальных исследований являются опросы, но, для того чтобы изучить режим сна человека, недостаточно однократного опроса. Чтобы выявить закономерности в режиме дня, потребовалось бы опрашивать респондентов каждый день, что зачастую практически нереализуемо. Люди обычно не измеряют, сколько километров они проходят в день, поэтому не смогут ответить на такой вопрос в анкете. Полагаться на ответы участников исследований нельзя даже в тех случаях, когда их удается получить. Например, в исследовании Facebook было обнаружено, что время, реально проводимое в социальной сети, практически не связано с тем временем, которое пользователи называют при опросе [Online or offline..., 2016]. Наконец, многие эффекты могут быть заметны только по прошествии времени, и их выявление требует проведения дорогостоящих лонгитюдных исследований.

Однако новые технологии не только влияют на нашу жизнь, но и открывают новые возможности перед исследователями. Распространение цифровых технологий привело к появлению новой научной области, получившей название «вычислительные социальные науки» (computational social science) [Lazer et al., 2009].

Вычислительные социальные науки преодолевают ограничения традиционных исследовательских методов за счет использования цифровых следов, больших данных, методов машинного обучения и компьютерного моделирования.

Цифровые следы, которые сегодня в большом объеме оставляют за собой люди, могут использоваться для детального изучения их поведения. Например, фитнес-браслет и мобильные телефоны отслеживают наши передвижения и позволяют измерять физическую активность и режим сна, а социальные сети и логи телефонных разговоров могут использоваться для изучения социальных взаимодействий. Новые источники данных делают, таким образом, для исследователей видимым то, что раньше было невидимым. При этом часто информация может быть получена косвенно. Социальные связи, например, необязательно должны быть указаны явно, как в случае списка друзей на сайте социальной сети, информация о социальных связях может восстанавливаться с помощью датчиков мобильных устройств [Mastrandrea et al., 2015] или через историю взаимодействий. Хронотипы учащихся могут изучаться по данным об использовании ими электронной образовательной системы [Smart et al., 2018].

Новые методы также позволяют проводить исследования в недоступных ранее масштабах. Например, исследование того, как содержание новостной ленты социальной сети влияет на эмоциональное состояние пользователей, было проведено на выборке из 700 тыс. человек [Kramer, 2014]; исследования аналогичного масштаба проводились и на выборке сети «ВКонтакте» [Sivak, Smirnov, 2019], а самый большой эксперимент на платформе Facebook охватывал 61 млн человек [Bond et al., 2012]. Большой масштаб позволяет выявить менее сильные, но значимые для благополучия эффекты. Это может быть особенно важно при изучении эмоционального благополучия, на которое оказывает влияние огромное количество факторов, что делает выявление эффектов на малых выборках затруднительным. Помимо этого, большой охват позволяет дополнительно дифференцировать участников исследования и выделить отдельные группы, для которых эффекты могут различаться. Одни и те же факторы могут по-разному влиять на учащихся в зависимости от их пола, возраста, социально-экономического статуса их семей и т.п.

Большим потенциалом обладают и методы машинного обучения, так как они позволяют восстанавливать различные харак-

теристики по цифровым следам. Например, было показано, что различные демографические характеристики, такие как пол, этничность и уровень дохода, могут быть предсказаны по твиттам [Preotiuc-Pietro et al., 2015], фотографиям в профиле [An et al., 2016] и постам пользователей [Rao et al., 2011]. Было также обнаружено, что широкий спектр личностных характеристик — от интроверсии до уровня интеллекта — может быть предсказан по поведению пользователей в социальных сетях [Kosinski et al., 2013]. Информация из социальных сетей позволяет также предсказывать академическую успеваемость учащихся [Smirnov, 2018].

Особенно важным в контексте данного доклада является то, что по цифровым следам можно эффективно предсказывать депрессию. Например, было показано, что по данным Facebook можно предсказать депрессию за три месяца до официальной постановки диагноза, и точность предсказания примерно равна стандартным скрининговым опросам [Eichstaedt et al., 2018]. Цифровые платформы служат средой для мгновенного распространения эмоций и одновременно позволяют изучать коллективные реакции, например, на террористические атаки [Garcia, Rime, 2018] или самоубийства знаменитостей [Niederkrotenthaler et al., 2019]. Подобные исследования важны в том числе и потому, что самоубийства знаменитостей могут приводить к самоубийствам-подражаниям [World Health Organization, 2017].

Таким образом, сегодня возможности исследователей сочетаются с повышенным интересом к благополучию детей, что делает эту тему одним из наиболее перспективных исследовательских направлений.

4. Заключение

Благополучие признается важным показателем развития страны. Во многих странах различные аспекты благополучия детей и подростков — от психологического и физического здоровья до соблюдения прав детей — становятся фокусом и целью социальной и образовательной политики.

Особенно активно обсуждается, как на благополучие детей и подростков влияют цифровые технологии, которые принципиально изменили жизнь детей XXI века.

!!!Считается, что дети и подростки наиболее уязвимы перед рисками, связанными с распростра-

нением цифровых технологий. Компьютерные игры, социальные сети и гаджеты часто обвиняют в том, что они ухудшают психологическое самочувствие детей, вредят здоровью, мешают учиться и общаться.

При этом исследований, в которых демонстрировалось бы влияние цифровых технологий на благополучие, пока недостаточно. Результаты существующих исследований противоречивы. В данном докладе анализируются основные эффекты цифровизации на различные аспекты благополучия детей и подростков. На основе анализа можно сформулировать следующие выводы.

Интернет и другие цифровые технологии открывают большие возможности — от обучения на онлайн-курсах лучших университетов мира до поиска информации, которая может помочь защитить здоровье, безопасность и свои права. Но ими преимущественно пользуются дети из благополучных и образованных семей. Остальные, даже если и имеют доступ к Интернету и другим технологиям, могут не иметь необходимых для их использования навыков. Таким образом, вследствие сохранения цифрового неравенства — неравенства в доступе к Интернету и другим технологиям, а также разного уровня навыков использования цифровых технологий — разрыв в уровне благополучия может увеличиться.

Воспроизводство и усиление социального неравенства вследствие цифрового неравенства — один из вероятных механизмов влияния цифровизации на благополучие детей. Ключевой задачей является обеспечение всех детей равным доступом к современным технологиям и необходимыми навыками работы с ними.

Влияние цифровых технологий на благополучие детей нелинейно. Не только чрезмерное использование цифровых технологий, но и отсутствие или дефицит возможности их применять снижают благополучие детей в разных сферах, в то время как умеренное использование имеет положительный эффект. Важными задачами являются определение оптимального уровня использования цифровых технологий, обучение детей осознанному и дозированному их использованию (в том числе технологий, направленных на повышение физического и психологического здоровья).

Влияние цифровых технологий на благополучие детей неоднозначно. Связи между цифровыми технологиями и благополучием детей обусловлены индивидуально-личностными и психофизиологическими характеристиками пользователя. Нельзя говорить об универсальных вреде или пользе цифровых технологий. Так, дети

с устойчивыми связями и благополучным окружением могут использовать Интернет для укрепления этих связей и повышения академических результатов. Дети, испытывающие депрессию, стресс, сталкивающиеся с проблемами дома, могут обнаружить, что их цифровой опыт только усугубляет существующие трудности. В этой области необходимы более дифференцированные исследования влияния цифровых технологий.

Распространение доступа к Интернету повышает риск встречи детей с различными угрозами их благополучию, такими как вредоносный контент или кибербуллинг. При этом ограничения и запреты на отдельные сервисы практически невозможно реализовать или же эти ограничения оказываются неэффективными. Из-за того что цифровые технологии стали неотъемлемой частью повседневности, отмеченные риски уже нельзя устранить целиком.

Вместо запретительных мер необходимо развитие «цифровой рези-лентности»: помощь семьи и педагогов в том, чтобы дети безопасно осваивались в цифровом пространстве, были осведомлены о потенциальных рисках и способах совладания с ними, о защите персональной информации и т.д. В этой области необходима работа не только с детьми, но и с их семьями и учителями. Следует также отметить, что Интернет и социальные сети — еще одно пространство, где дети сталкиваются со специфичными для их возраста вызовами, с которыми они встречаются и в реальной жизни. Поэтому в вопросах противостояния интернет-угрозам и их профилактики важны как повышение цифровой грамотности, так и систематическая поддержка детей и подростков в решении «классических» проблем неуверенности перед будущим, нестабильной самооценки, поиска признания и т.д.

За исключением цифровых инструментов в образовании, использование современных технологий для повышения благополучия детей на системном уровне пока обсуждается недостаточно активно. Примерами такого использования могут быть чат-боты, помогающие повысить психологическое благополучие, или онлайн-ресурсы про здоровье и взаимоотношения подростков. **Кроме этого, цифровые технологии и цифровые следы открывают уникальные возможности для мониторинга благополучия детей, которые пока также почти не используются.**

Перед исследователями влияния цифровых технологий на благополучие стоит много вопросов. Влияет ли использование технологий на когнитивные способности, психическое и физическое здоровье? Насколько эти эффекты долгосрочны? Каковы особен-

ности обучения в цифровой среде? Какие группы детей являются особенно уязвимыми перед рисками, связанными с распространением цифровых технологий? Как можно использовать технологии и цифровые следы для мониторинга разных показателей благополучия? Какие есть риски, а также методологические и этические проблемы, связанные с подобным мониторингом?

Доклад поднимает ряд вопросов для образовательной политики, нуждающихся в дальнейшем обсуждении. Вот лишь некоторые из них. Как всеобщий доступ к Интернету трансформирует роль учителей и школы в целом? Как должно быть реализовано внедрение цифровых технологий в школы и обучение? Должно ли благополучие быть целью образовательной политики? Если да, то в какой степени эта цель согласуется с другими целями системы образования?

По всей видимости, можно говорить о следующих ключевых задачах, решение которых будет способствовать тому, чтобы цифровизация общества повышала человеческое благополучие: 1) обеспечение всеобщего доступа к Интернету и другим цифровым технологиям; 2) развитие цифровой грамотности у детей и взрослых; 3) использование цифровых технологий и цифровых следов непосредственно для повышения благополучия (например, через приложения для улучшения психологического здоровья) и мониторинга его показателей; 4) обеспечение цифровой безопасности пользователей через просвещение в области интернет-рисков, обучение этике и безопасному пользовательскому поведению, законодательство, регулирующее онлайн-преступления.

Литература

- Бочавер А.А., Хломов К.Д.* (2014). Кибербуллинг: травля в пространстве современных технологий // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2014. Т. 11. № 3. С. 178–191.
- Касамара В.А.* (2017). Ценностные ориентации российского студенчества. <<https://ioe.hse.ru/seminar1617>> (дата обращения: 07.06.2018).
- Конвенция о правах ребенка ООН (1989). <https://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/childcon.shtml>.
- Королева Д.О.* (2016а). Всегда онлайн: использование мобильных технологий и социальных сетей современными подростками дома и в школе // Вопросы образования. 2016. № 1. С. 205–224.

- Королева Д.О.* (2016б). Исследование повседневности современных подростков: присутствие в социальных сетях как неотъемлемая составляющая общения // Современная зарубежная психология. 2016. Т. 5. № 2. С. 55–61.
- Лаборатория Касперского (2016). Растим детей в эпоху Интернета. <https://www.kaspersky.ru/about/press-releases/2016_news-12-05-16>.
- Положение детей в мире, 2017 год: дети в цифровом мире. Доклад ЮНИСЕФ. <<https://www.unicef.org/uzbekistan/media/706/file>>.
- Álvarez-García D., Núñez Pérez J.C., Dobarro González A., Pérez C.R.* (2015). Risk factors associated with cybervictimization in adolescence // *Inter-national Journal of Clinical and Health Psychology*. 2015. Vol. 15. No. 3. P. 226–235.
- An J., Weber I.* (2016). # greysanatomy vs. # yankees: Demographics and hashtag use on twitter. Tenth International AAAI Conference on Web and Social Media. 2016.
- Anderson M.* (2018). A majority of teens have experienced some form of cyberbullying. <<http://www.pewinternet.org/2018/09/27/a-majority-of-teens-have-experienced-some-form-of-cyberbullying/>>.
- Ang R.P., Huan V.S., Florell D.* (2013). Understanding the relationship between proactive and reactive aggression, and cyberbullying across United States and Singapore adolescent samples // *Journal of Interpersonal Violence*. 2013. Vol. 29. No. 2. P. 237–254.
- Barlett C.P., Gentile D.A., Anderson C.A., Suzuki K., Sakamoto A., Yamao-ka A., Katsura R.* (2014). Cross-cultural differences in cyberbullying behavior a short-term longitudinal study // *Journal of Cross-Cultural Psychology*. 2014. Vol. 45. No. 2. P. 300–313.
- Barras K.* (2019). Mental health apps lean on bots and unlicensed therapists. *Nature. Medicine*. 6 March 2019.
- Bayraktar F., Machackova H., Dedkova L., Cerna A., Sevcíková A.* (2014). Cyberbullying: e discriminant factors among cyberbullies, cybervictims, and cyberbullying-victims in a Czech adolescent sample // *Journal of Interpersonal Violence*. 2014. No. 18. P. 1–25.
- Bernstein D., Crowley K.* (2008). Searching for signs of intelligent life: An investigation of young children’s beliefs about robots intelligence // *The Journal of the Learning Sciences*. No. 17. P. 225–247.
- Bond R.M., Fariss C.J., Jones J.J., Kramer A.D., Marlow C., Settle J.E., Fowler J.H.* (2012). A 61-million-person experiment in social influence and political mobilization // *Nature*. 2012. Vol. 489. No. 7415. P. 295.

- Burke M., Kraut R.E.* (2016). The Relationship Between Facebook Use and Well-Being Depends on Communication Type and Tie Strength // *Journal of computer-mediated communication*. 2016.
- Chang Q., Xing J., Ho R.T., Yip P.S.* (2019). Cyberbullying and suicide ideation among Hong Kong adolescents: the mitigating effects of life satisfaction with family, classmates and academic results. *Psychiatry research*. 2019.
- Chen L., Ho S.S., Lwin M.O.* (2017). A meta-analysis of factors predicting cyberbullying perpetration and victimization: From the social cognitive and media effects approach // *New Media & Society*. Vol. 19. No. 8. P. 1194–1213.
- Children in the digital age (2017). <<https://adolescentsourfuture.com/2017/12/children-in-a-digital-age/>>.
- Christensen H.* (2014). Social media: the new e-mental health tool // *Psych: The Bulletin of the Australian Psychological Society Ltd*. 2014. Vol. 36. No. 3. P. 12–13.
- Cummings E., Borycki E., Roehrer E.* (2013). Issues and considerations for healthcare consumers using mobile applications // *Studies in Health Technology and Informatics*. 2013. No. 183. P. 227–231.
- Darling K.* (2015). Who's Johnny? Anthropomorphic Framing in Human-Robot Interaction, Integration, and Policy. <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2588669>.
- Eichstaedt J.C., Smith R.J., Merchant R.M., Ungar L.H., Crutchley P., Preoçiu-Pietro D., Asch D.A., Schwartz H.A.* (2018). Facebook language predicts depression in medical records // *Proceedings of the National Academy of Sciences*. 2018. Vol. 115. No. 44. P. 11203–11208.
- Evers C.W., Albury K., Byron P., Crawford K.* (2013). Young people, social media, social network sites and sexual health communication in Australia: «this is funny, you should watch it» // *International Journal of Communication*. 2013. No. 7. P. 263–280.
- Fox S., Rainie L.* (2014). The Web at 25 in the U.S. The overall verdict: The internet has been a plus for society and an especially good thing for individual users. <<http://www.pewinternet.org/2014/02/27/the-web-at-25-in-the-u-s/>>.
- Garcia D., Rime B.* (2018). Collective Emotions and Social Resilience in the Digital Traces After a Terrorist Attack // *Psychological Science*. 2018.
- Gaskin G.L., Longhurst C.A., Anoshiravani A.* (2012). Internet access and attitudes toward online personal health information among detained youth // *Pediatrics*. Vol. 130. No. 5. P. 914–917.

- Google (2017). Новое поколение интернет-пользователей: исследование привычек и поведения российской молодежи онлайн. <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/ruru/research-study/novoe-pokolenie-internet-polzovatelei-issledovanie-privyчек-i-povedeniiarossiiskoi-molodezhi-onlain/>> (дата обращения: 07.06.2018).
- Hoofst Graafland J.H.* (2018). New technologies and 21st century children: Recent trends and outcomes. OECD Education Working Papers, 179. Paris: OECD Publishing, 2018.
- Growing up in a digital world: benefits and risks (2018) // *The Lancet Child & Adolescent Health*. 2018. Vol. 2. No. 2. P. 79.
- Hatlevik O. et al.* (2018). Students' ICT self-efficacy and computer and information literacy: Determinants and relationships // *Computer and education*. 2018.
- Hemphill S.A., Heerde J.A.* (2014). Adolescent predictors of young adult cyberbullying perpetration and victimization among Australian youth // *Journal of Adolescent Health*. 2014. Vol. 55. No. 4. P. 580–587.
- Henderson E.M., Keogh E., Rosser B.A., Eccleston C.* (2013). Searching the internet for help with pain: adolescent search, coping, and medication behavior // *British Journal of Health Psychology*. 2013. Vol. 18. No. 1. P. 218–232.
- Hides L., Kavanagh D.J., Stoyanov S.R., Zelenko O., Tjondronegoro D., Mani M.* (2014). Mobile application rating scale (MARS): a new tool for assessing the quality of health mobile applications. Young and Well Cooperative Research Centre, Melbourne, 2014.
- Hopkins L., Moss J., Green J., Strong G.* (2014). Embedding learning in a paediatric hospital: changing practice and keeping connected // *International Journal of Inclusive Education*. 2014. Vol. 18. No. 3. P. 312–321.
- Humphry J.* (2014). Homeless and connected: mobile phones and the internet in the lives of homeless Australians, Australian Communications Consumer Action Network, Sydney, 2014.
- Jacobsen W.C., Forste R.* (2011). The wired generation: Academic and social outcomes of electronic media use among university students // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2011. Vol. 14. No. 5. P. 275–280.
- John A., Glendenning A.C., Marchant A., Montgomery P., Stewart A., Wood S., Hawton K.* (2018). Self-harm, suicidal behaviours, and cyberbullying in children and young people: Systematic review // *Journal of Medical Internet Research*. 2018. Vol. 20. No. 4. P. e129. <<https://doi.org/10.2196/jmir.9044>>.

- Johnson K.R., Fuchs E., Horvath K.J., Scal P.* (2015). Distressed and looking for help: Internet intervention support for arthritis self-management // *Journal Adolesc Health*. 2015. Vol. 56. No. 6. P. 666–671.
- Jones L.M., Mitchell K.J., Finkelhor D.* (2012). Trends in youth internet victimization: Findings from three youth internet safety surveys 2000–2010 // *Journal of Adolescent Health*. 2012. Vol. 50. No. 2. P. 179–186.
- Junco R.* (2012). Too much face and not enough books: The relationship between multiple indices of Facebook use and academic performance // *Computers in human behavior*. 2012. Vol. 28. No. 1. P. 187–198.
- Khurana A., Bleakley A., Jordan A.B., Romer D.* (2015). E protective e ects of parental monitoring and internet restriction on adolescents risk of online harassment // *Journal of Youth and Adolescence*. 2015. Vol. 44. No. 5. P. 1039–1047.
- Kim J., Walsh E., Pike K., Thompson E.A.* (2019). Cyberbullying and victimization and youth suicide risk: the buffering effects of school connectedness // *The Journal of School Nursing*. 2019.
- Kim S.Y., Kim M.S., Park B., Kim J.H., Choi H.G.* (2017). The associations between internet use time and school performance among Korean adolescents differ according to the purpose of internet use // *PloS one*. 2017. Vol. 12. No. 4. e0174878.
- Kirschner P.A., Karpinski A.C.* (2010). Facebook and academic performance // *Computers in human behavior*. 2010. Vol. 26. No. 6. P. 1237– 1245.
- Kizilcec R.F., Saltarelli A.J., Reich J., Cohen G.L.* (2017). Closing global achievement gaps in MOOCs // *Science*. 2017. Vol. 355. No. 6322. P. 251–252.
- Kosinski M., Stillwell D., Graepel T.* (2013). Private traits and attributes are predictable from digital records of human behavior // *Proceedings of the National Academy of Sciences*. 2013. Vol. 110. No. 15. P. 5802–5805.
- Kowalski R.M., Giumetti G.W., Schroeder A.N., Lattanner M.R.* (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth // *Psychological Bulletin*. 2014. Vol. 140. No. 4. P. 1073–1137.
- Kral T.R.A., Stodola D.E., Birn R.M., Mumford J.A., Solis E., Flook L., Patsenko E.G., Anderson C.G., Steinkuehler C., Davidson R.J.* (2018). Neural correlates of video game empathy training in adolescents: a randomized trial *NPJ Science of Learning*, 3. 2018. Article number: 13.

- Kramer A.D., Guillory J.E., Hancock J.T.* (2014). Experimental evidence of massive-scale emotional contagion through social networks // Proceedings of the National Academy of Sciences. 2014. Vol. 111. No. 24. P. 8788–8790.
- Krasilnikov A.A., Semenova M.* (2014). Do Social Networks Help to Improve Student Academic Performance? The Case of Vk.com and Russian Students // Economics Bulletin. 2014. Vol. 34. No. 2. P. 718–733.
- Lazer D., Pentland A., Adamic L., Aral S., Barabási A.L., Brewer D., Jebara T.* (2009). Computational social science // Science. Vol. 323. No. 5915. P. 721–723.
- Lepp A., Barkley J.E., Karpinski A.C.* (2015). The relationship between cell phone use and academic performance in a sample of US college students // Sage Open. 2015. Vol. 5. No. 1. 2158244015573169.
- Livingstone S., Haddon L.* (2009). Kids online: opportunities and risks for children. Bristol, UK: The Policy Press, 2009.
- Livingstone S., Haddon L., Görzig A., Ólafsson K.* (2011). EU Kids Online: final report 2011. EU Kids Online, Deliverable D8.3. EU Kids Online Network, London, UK, 2011.
- Lu W.* (2019). Adolescent Depression: National Trends, Risk Factors, and Healthcare Disparities // American journal of health behavior. 2019. Vol. 43. No. 1. P. 181–194.
- Mascheroni G., Cuman A.* (2014). Net Children Go Mobile: Final report (with country fact sheets). Deliverables D6.4 and D5.2. Milano: Educatt, 2014. <netchildrengomobile.eu/ncgm/wp-content/uploads/2013/07/NCGM_FinalReport_Country_DEF.pdf>.
- Mastrandrea R., Fournet J., Barrat A.* (2015). Contact patterns in a high school: a comparison between data collected using wearable sensors, contact diaries and friendship surveys // PloS one. 2015. Vol. 10. No. 9. e0136497.
- Mesch G.S.* (2009). Parental mediation, online activities, and cyberbullying // CyberPsychology & Behavior. 2009. Vol. 12. No. 4. P. 387–393.
- Michikyan M., Subrahmanyam K., Dennis J.* (2015). Facebook use and academic performance among college students: A mixed-methods study with a multi-ethnic sample // Computers in Human Behavior. 2015. No. 45. P. 265–272.
- Modecki K.L., Minchin J., Harbaugh A.G., Guerra N.G., Runions K.C.* (2014). Bullying prevalence across contexts: A meta-analysis measuring cyber

- and traditional bullying // *Journal of Adolescent Health*. 2014. Vol. 55. No. 5. P. 602–611.
- Mura G., Topcu C., Erdur-Baker O., Diamantini D.* (2011). An international study of cyber bullying perception and di usion among adolescents // *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. 2011. No. 15. P. 3805–3809.
- Niederkrötenhaler T., Till B., Garcia D.* (2019). Celebrity suicide on Twitter: Activity, content and network analysis related to the death of Swedish DJ Tim Bergling alias Avicii // *Journal of affective disorders*. 2019. No. 245. P. 848–855.
- O'Mara B., Babacan H., Borland H.* (2010). Sending the right message: ICT access and use for communicating messages of health and wellbeing to CALD communities. Institute for Community, Ethnicity and Policy Alternatives, Victoria University, Footscray Park, 2010.
- O'Brien N., Moules T.* (2010). The impact of cyber-bullying on young people's mental health. 2010.
- OECD (2014). Measuring the Digital Economy: A New Perspective. <<https://www.oecd.org/sti/measuring-the-digital-economy-9789264221796-en.htm>>.
- OECD (2016). Are there differences in how advantaged and disadvantaged students use the Internet? PISA in Focus. <https://www.oecd-ilibrary.org/education/are-there-differences-in-how-advantaged-and-disadvantaged-students-use-the-internet_5jlv8zq6hw43-en>.
- OECD (2018). Children & Young People's Mental Health in the Digital Age. <<http://www.oecd.org/els/health-systems/Children-and-Young-People-Mental-Health-in-the-Digital-Age.pdf>>.
- OECD (2019). How's Life in the Digital Age?: Opportunities and Risks of the Digital Transformation for People's Well-being, Paris: OECD Publishing, 2019. <<https://doi.org/10.1787/9789264311800-en>>.
- Online or offline: Connecting with close friends improves well-being (2016). <<https://research.fb.com/online-or-offline-connecting-with-close-friends-improves-well-being/>>.
- Orben A., Przybylski A.K.* (2019). The association between adolescent well-being and digital technology use // *Nature Human Behaviour*. 2019. No. 3. P. 173–182. <<https://www.nature.com/articles/s41562-018-0506-1>>.
- Ortega R., Elipe P., Mora-Merchán J.A., Genta M.L., Brighi A., Guarini A., Tippett N.* (2012). The emotional impact of bullying and cyberbullying on victims: a European cross-national study // *Aggressive behavior*. 2012. Vol. 38. No. 5. P. 342–356.

- Palmer K., Ciccarelli M., Falkmer T., Parsons R.* (2014). Associations between exposure to information and communication technology (ICT) and re-reported discomfort among adolescents // *Work*. 2014. Vol. 48. No. 2. P. 165–173.
- Pascoe C.J.* (2011). Resource and risk: youth sexuality and new media use // *Sexuality Research and Social Policy*. 2011. Vol. 8. No. 1. P. 5–17.
- Pasek J., Hargittai E.* (2009). Facebook and academic performance: Reconciling a media sensation with data // *First Monday*. 2009. Vol. 14. No. 5.
- Payne A.A., Hutzell K.L.* (2017). Old wine, new bottle? Comparing inter-personal bullying and cyberbullying victimization // *Youth & Society*. 2017. Vol. 49. No. 8. P. 1149–1178. <<https://doi.org/10.1177/0044118X15617401>>.
- Peiró-Velert C., Valencia-Peris A., González L.M., García-Massó X., Serra-Añó P., Devís-Devís J.* (2014). Screen media usage, sleep time and academic performance in adolescents: clustering a self-organizing maps analysis // *PloS One*. 2014. Vol. 9. No. 6. e99478.
- Peluchette J.V., Karl K., Wood C., Williams J.* (2015). Cyberbullying victimization: Do victims' personality and risky social network behaviors contribute to the problem? // *Computers in Human Behavior*. 2015. No. 52. P. 424–435. <<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.06.028>>.
- Pew Research Center (2015). Teens, Technology and Friendships. <<http://www.pewinternet.org/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/>>.
- Pew Research Center (2015). Teens, Technology and Romantic Relationships. <<http://www.pewinternet.org/2015/10/01/teens-technology-and-romantic-relationships/>>.
- Pozzoli T., Gini G.* (2019). Behavior during cyberbullying episodes: Initial validation of a new self-report scale // *Scandinavian journal of psychology*. 2019.
- Preotiuc-Pietro D., Volkova S., Lampos V., Bachrach Y., Aletras N.* (2015). Studying user income through language, behaviour and affect in social media // *PloS One*. Vol. 10. No. 9. e0138717.
- Rao D., Paul M., Fink C., Yarowsky D., Oates T., Coppersmith G.* (2011). Hierarchical bayesian models for latent attribute detection in social networks. *Proceedings of the International Conference on Weblogs and Social Media (ICWSM)*, 2011.
- Robinson K.H., Bansel P., Denson N., Ovenden G., Davies C.* (2014). Growing up queer: issues facing young Australians who are gender variant and

- sexually diverse. Melbourne, Victoria: Young and Well Cooperative Research Centre, 2014.
- Rosen L.D., Carrier L.M., Cheever N.A.* (2013). Facebook and texting made me do it: Media-induced task-switching while studying // *Computers in Human Behavior*. 2013. Vol. 29. No. 3. P. 948–958.
- Rushing S.C., Stephens D.* (2011). Use of media technologies by Native American teens and young adults in the Pacific Northwest: exploring their utility for designing culturally appropriate technology-based health interventions // *Journal Prime Preview*. 2011. Vol. 32. No. 3–4. P. 135–145.
- Ryokai K., Lee M.J., Breitbart J.M.* (2009). Children’s storytelling and programming with robotic characters. Proceedings of the 7th Conference on Creativity & Cognition, Berkeley, California, USA. 26–30 October 2009. <https://www.researchgate.net/publication/221629725_Children’s_storytelling_and_programming_with_robotic_characters>.
- Sampasa-Kanyinga H., Hamilton H.A.* (2015). Use of social networking sites and risk of cyberbullying victimization: A population-level study of adolescents // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2015. Vol. 18. No. 12. P. 704–710. <<https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0145>>.
- Schneider S.K., O’Donnell L., Stueve A., Coulter R.W.* (2012). Cyberbullying, school bullying, and psychological distress: A regional census of high school students // *American Journal of Public Health*. 2012. Vol. 102. No. 1. P. 171–177.
- Shamsuddin S. et al.* (2012). Initial Response in HRI- a Case Study on Evaluation of Child with Autism Spectrum Disorders Interacting with a Humanoid Robot NAO // *Procedia Engineering*. 2012. Vol. 41. No. 41. P. 1448–1455.
- Sivak E., Smirnov I.* (2019). Parents mention sons more often than daughters on social media // *Proceedings of the National Academy of Sciences*. 2019. Vol. 116. No. 6. P. 2039–2041.
- Smarr B.L., Schürmer A.E.* (2018). 3.4 million real-world learning management system logins reveal the majority of students experience social jet lag correlated with decreased performance // *Scientific reports*. 2018. Vol. 8. No. 1. P. 4793.
- Smirnov I.* (2018). Predicting PISA Scores from Students’ ital Traces. Twelfth International AAAI Conference on Web and Social Media. Dig. 2018.
- Sprod R., Agostinho S., Harper B.* (2014). A social networking website that provides educational support to children living with Type 1 diabetes //

- Tinmaz H. (ed.) Cases on Social Networking Websites for Instructional Use, IGI Global, Hershey, 2014.
- Stephens R., Ryan F.S., Cunningham S.J.* (2013). Information-seeking behavior of adolescent orthodontic patients // *Am Journal Orthod Dentofacial Orthop.* 2013. Vol. 143. No. 3. P. 303–309.
- Swist T., Collin P., McCormack J., Third A.* (2015). Social media and the well-being of children and young people: a literature review, for Commissioner for Children and Young People, Western Australia, 2015.
- Technology of the Future Should Care for Our Well-Being (2018). <https://greatergood.berkeley.edu/article/item/technology_of_the_future_should_care_for_our_well_being>.
- Teppers E., Luyckx K., Klimstra T.A., Goossens L.* (2014). Loneliness and Facebook motives in adolescence: a longitudinal inquiry into directionality of effect // *Journal of Adolescence.* 2014. Vol. 37. No. 5. P. 691–699.
- Third A., Richardson I.* (2009). Analysing the impacts of social networking for young people living with chronic illness, a serious condition or a disability: an evaluation of the livewire online community, Murdoch University, Report prepared for the Starlight Children’s Foundation. Perth., 2009.
- Twenge J.M., Joiner T.E., Rogers M.L., Martin G.N.* (2017). Increases in Depressive Symptoms, Suicide-Related Outcomes, and Suicide Rates Among U.S. Adolescents After 2010 and Links to Increased New Media Screen Time // *Clinical Psychological Science.* 2017. Vol. 6. No. 1. P. 3–17.
- Van Deursen A.J.A.M., Helsper L.J.* (2017). Collateral benefits of Internet use: Explaining the diverse outcomes of engaging with the Internet // *New Media & Society.* 2017.
- Vandebosch H., Van Cleemput K.* (2009). Cyberbullying among youngsters: Profiles of bullies and victims // *New Media & Society.* 2009. Vol. 11. No. 8. P. 1349–1371.
- Waasdorp T.E., Pas E.T., Zablotzky B., Bradshaw C.P.* (2017). Ten-year trends in bullying and related attitudes among 4th-to 12th-graders // *Pediatrics.* 2017. Vol. 139. No. 6. P. 1–8.
- Wang W., Vaillancourt T., Brittain H.L., McDougall P., Krygsman A., Smith D., Cunningham C.E., Haltigan J.D., Hymel S.* (2014). School climate, peer victimization, and academic achievement: Results from a multi-informant study // *School Psychology Quarterly.* 2014. Vol. 29. No. 3. P. 360–377.

- Willard N.E.* (2007). Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress. Research press, 2007.
- World Health Organization (2016). Growing up unequal: gender and socio-economic differences in young people's health and well-being. <http://www.euro.who.int/__data/assets/pdf_file/0003/303438/HSBC-No.7-Growing-up-unequal-Full-Report.pdf>.
- World Health Organization (2017). Preventing suicide. A Resource for Media professionals. Update 2017. WHO, Geneva, Switzerland, 2017. <https://www.who.int/mental_health/suicide-prevention/resource_booklet_2017/en/>.
- Wright M.F., Aoyama I., Kamble S.V., Li Z., Soudi S., Lei L., Shu C.* (2015). Peer attachment and cyber aggression involvement among Chinese, Indian, and Japanese adolescents // *Societies*. Vol. 5. No. 2. P. 339–353.
- Wright M.F., Li Y.* (2013). The association between cyber victimization and subsequent cyber aggression: the moderating effect of peer rejection // *Journal of Youth and Adolescence*. Vol. 42. No. 5. P. 662–674.
- Zhou Z., Tang H., Tian Y., Wei H., Zhang F., Morrison C.M.* (2013). Cyberbullying and its risk factors among Chinese high school students // *School Psychology International*. 2013. Vol. 34. No. 6. P. 630–647.
- Zych I., Farrington D.P., Llorent V.J., Ttofi M.M.* (2017). Protecting children against bullying and its consequences. New York: Springer, 2017. P. 5–22.

Научное издание

Благополучие детей в цифровую эпоху

Доклад НИУ ВШЭ

Подписано в печать 02.04.2019. Формат 60×88 1/16 Гарнитура Newton. Усл. печ. л. 2,2. Уч.-изд. л. 1,9 Тираж 250 экз. Изд. № 2274

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» 101000,
Москва, ул. Мясницкая, 20 Тел.: (495) 772-95-90 доб. 15285