**Массмедиа – как фактор социализации подростка**

***Педагог дополнительного образования***

***Руководитель творческого объединения «НЕформат»***

***МУДО «ДДТ «Солнечный»***

***М.Н. Иванов***

**Массмедиа** — это всевозможные материалы, предметы, устройства, программы, отображающие информацию от отправителя к получателю в виде сообщений и запускающие различные виды активности аудитории: интеллектуальную, эмоциональную, вербальную, физическую. К медиа относятся учебники, журналы, картины на сцене и на экране, видео, радио, телевидение, компьютеры, программы, мультимедиа, интернет.

Медиа через прямое или косвенное воздействие формируют поведение детей, их личности, оказывают влияние на функционирование семьи ребенка.

Дети ежедневно проводят значительную часть (если не все) свободного времени за различными гаджетами или за компьютером. Часто они делают это в вечернее, и даже ночное время и в школу, как правило, приходят уставшими и не выспавшимися.

Медиа и интернет в значительной степени формируют язык ребенка. Уже маленькие дети используют непонятные или вульгарные слова, услышанные при просмотре видео для детей (дурак, неудачник, идиот, умный парень, бараний осел, пустая башка, я убью тебя, я закопаю тебя, я тебя ненавижу и т.п.). Чем дети старше, тем более грубым, ненормативным, «обогащенным» лексикой становится их язык.

Влияние медиа и интернета на формирование определенных эмоций наиболее зримо и заметно по поведению детей: усиливаются негативные эмоции и такие проявления, как гнев, злоба, страх, уныние, печаль, агрессия, агрессивность и быстрый переход из одного эмоционального состояния в другое. Выраженность таких эмоций связана с жестокостью, агрессивностью, доминированием, наблюдаемых в медиа. Дети посредством подражания перенимают модели отрицательного поведения, нередко развивая их. Частый контакт детей с медиа возбуждает их эмоционально, что выражается в тревожности, раздражительности, плаксивости, страхе, агрессии, антиобщественном поведении, росте преступности среди несовершеннолетних.

Постоянный контакт с медиа и интернетом неблагоприятно влияет на отношения со сверстниками. Статус в группе сверстников определяется богатством, положением родителей. Хаотичность системы ценностей, предложенных новыми медиа, не оказывает позитивного влияния на развитие личности ребенка, его адаптацию в обществе. Ребенок познает мир и самого себя благодаря опыту взаимодействия с окружающей средой. В соприкосновении с реальностью дети развивают свою умственную деятельность, которая необходима для формирования опыта человека. Созерцание монитора превращает их в пассивных наблюдателей. Дети не имеют врожденной способности отделить вымысел от реальности.

В детском возрасте формируется личность. Происходит это под влиянием внутренних (генетическая предрасположенность, собственная активность) и внешних факторов. К внешним факторам относятся факторы окружающей среды, неличностные (природные, культурные) и личностные (семья, группы ровесников, школа).

Влияние Интернета и медиа на процесс социализации происходит путем:

* • предоставления «картинки» и ее поверхностного объяснения;
* • присвоения эмоциональных значений;
* • тренировки;
* • ситуационных провокаций (последние два пункта характерны для компьютерных игр).

Подражание является мощным механизмом развития и формирования личности, оно может привести к интернализации системы ценностей, которой придерживается образец. Подражание агрессивному поведению и усвоение (интернализации) антисоциальных систем ценностей часто приводит молодого человека к совершению преступных действий.

Присвоение эмоциональных значений основано на связи определенных эмоций с различными событиями, например, сострадания из-за смерти или, наоборот, равнодушия, с выражением печали, или напротив, радости при уничтожении виртуальных врагов. Частый просмотр сцен насилия может привести к эмоциальному равнодушию. Нравственное бесчувствие в сочетании с агрессивностью ведут к психопатии, а личность приобретает антиобщественные черты.

Тренировка автоматизирует игру на компьютере, способствует распространенному в компьютерных играх получению награды. Это элемент, характерный только для компьютерных игр, как и *ситуационная провокация,* которая состоит в создании ситуации, требующей от адресата активности и самостоятельности. Он следует закону: «Бей первым, или умрешь». Игрок-агрессор должен обладать силой, властью, возможностью контролировать игру.

Мы живем в такое время, когда молодые поколения формируются под сильным влиянием совершенно нового агента социализации. Интернет оказывает намного большее влияние на воспитание молодежи, чем школы, книги, родители, учителя, улицы, спортивные площадки, музыка и все остальное.

В виртуальном пространстве молодые люди могут присоединяться к коллективной или групповой идентичности, разделяя те же музыкальные вкусы, увлечение видами спорта, досуга, проявлять сходные эмоционально-аффективные реакции, либо объединяться в коалицию против общих «врагов» (родителей, учителей, соседей, соперничающих групп и т.д.).

Подростковый возраст — это период потрясений при становлении идентичности с учетом разнообразия вариантов ее определения. После достижения зрелости должна произойти интеграция всех аспектов идентичности в одном «Я». Интернет же — только инструмент, который предлагает подросткам разнообразный выбор вариантов, что провоцирует на просмотр соответствующего контента и экспериментирование с идентичностью для того, чтобы добиться успеха и адаптироваться путем ее трансформации через виртуальные контексты, в которых она выражается, и гармонизировать ее.

Таким образом, для подростков, испытывающим одиночество, Интернет, с одной стороны, может стать средством преодоления критического периода и выявления необходимых психических и социальных качеств, которые следует развивать. С другой стороны, интенсивное использование Интернета иногда связано с некоторым ростом отчуждения и социальной депрессии. В виртуальном пространстве идентичность меняется, становится нестабильной и фрагментарной, может быть разделена на компоненты и реконструирована, и это тем более справедливо в отношении молодых людей.

Список использованной литературы:

1. Аксюта, Максим. Почему одни подростки трудны, а другие - нет. Воспитание с помощью окружения / Максим Аксюта, Татьяна Сандлер. - М.: В Круге, 2014.
2. Грабелышков А.А. Дети и средства массовой информации. //'Образование и общество. 2002 - № 6.
3. Луман Н. Реальность массмедиа. - М.: Праксис, 2010. - 256 с.
4. Шарков Ф.И., Родионов А.А. Социология массовой коммуникации. М.: ИД Социальные отношения, 2003.
5. <https://studme.org/220876/sotsiologiya/vliyanie_media_interneta_protsess_sotsializatsii>