

## Библиографические ссылки

1. Иванюшкин И.А. Интернет-зависимость: социокультурный контекст (педиатрические аспекты) // Российский педиатрический журнал. 2013. № 3. С.57 – 60.
2. Янг, К.С. Диагноз – Интернет-зависимость // Русский народный сервер против наркотиков «NarCom.ru» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.narcom.ru/ideas/common/15.html> (дата обращения: 31.10.2021).
3. Юрьева, Л.Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: монография. Днепропетровск: Пороги, 2006. 196 с.
4. Гриффитс, М. Избыточное применение Интернета: онлайн-поведение // Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова [Электронный ресурс]. URL: <http://www.psy.msu.ru/science/conference/internet/2009/theses.html> (дата обращения: 31.10.2021).
5. Егоров, А.Ю. Современные представления об интернет-аддикциях и подходах к их коррекции // Медицинская психология в России. 2015. № 4. С. 1 – 17.
6. Orzack, M.H. Computer Addiction Services // Computer Addiction [Электронный ресурс]. URL: <http://www.computeraddiction.com>. (дата обращения: 31.10.2021).
7. Войскунский А.Е. Актуальные проблемы зависимости от Интернет // Психологический журнал. 2004. № 1. С. 1 – 15.
8. Статистика по молодежи // Marketing.by [Электронный ресурс]. URL: <https://marketing.by/analitika/zhivut-v-gorode-rabotayut-v-it-zanimayutsya-volonterstvom-belstat-opublikoval-statistiku-po-molodezh/> (дата обращения: 31.10.2021).

---

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ГАДЖЕТЫ И ДЕВАЙСЫ В ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ УЧАЩЕЙСЯ МОЛОДЕЖИ

---

**Н. А. Елсукова**

*Белорусский государственный университет,  
Ул. Кальварийская, 9, 220004, Минск, Беларусь  
sociology@bsu.by*

*В статье рассматривается проблема использования учащейся молодежью современных компьютерных гаджетов и девайсов. Информатизация и компьютеризация обуславливают появление и внедрение все большего числа устройств, позволяющих совершенствовать работу с информацией, ускорять ее получение, запись, преобразование и потребление. Подобные устройства постепенно становятся неотъемлемой частью повседневной реальности. Приведенные в статье результаты опроса показывают степень востребованности у школьников и студентов компьютерных гаджетов и девайсов и выявляют ряд рисков, обусловленных использованием данных устройств.*

**Ключевые слова:** гаджет; девайс; информатизация; компьютеризация; интернет; интернет-опрос; риски.

В Концепции информатизации системы образования Республики Беларусь понятие информатизации определяется как организационный, социально-экономический и научно-технический процесс,

обеспечивающий создание предпосылок для формирования и использования информационных ресурсов и реализации информационных отношений [1]. Как видим из приведенного определения информатизация представляется процессом, обеспечивающим формирование и использование информационных ресурсов организациями и индивидуальными пользователями компьютерной техники и обучением работы на ней, а также реализации информационных отношений, которые могут быть осуществлены только при обеспечении выхода пользователей в глобальную сеть интернет. Тогда организация, предприятие или индивидуальный пользователь, оснащенные компьютерной техникой и выходом в интернет, и решающие с помощью данных средств встающие перед ними задачи могут быть определены как информатизированные.

В 2020 на 9,5 млн. жителей Беларуси приходилось 7,82 млн. интернет-пользователей, 9 из 10 интернет-пользователей выходили в интернет через смартфон. 55,7% интернет-трафика приходилось на смартфоны [2].

Среди индивидуальных пользователей персональными компьютерами на начало 2020 года были обеспечены: 79,6% городского и 63,2% сельского населения страны; выходом в сеть интернет – 86,9% городского и 71,3% сельского; сотовой связью – 98,3% городского и 94,8% сельского населения в возрасте от 6 до 72 лет.

Среди пользователей сети интернет в Беларуси в возрасте от 16 до 64 лет: 96,4% искали интересующую их информацию; 86,1% просматривали либо скачивали фильмы, музыку, программное обеспечение; 86,2% общались в социальных сетях; 68,3% пользовались электронной почтой; 49,5% играли в компьютерные игры; 46,9% покупали товары и заказывали услуги в интернет-магазинах; 48,5% осуществляли финансовые операции; 23,7% осуществляли взаимодействие с органами власти. В целях образования использовали интернет 86% населения в возрасте от 11 до 24 лет [3].

Как видно из приведенной статистики, Беларусь характеризуется достаточно высоким уровнем развития цифровых технологий и внедрения их в различные сферы жизнедеятельности общества, к которым относятся и образование.

Компьютеризация и информатизация приводят к активному проникновению в повседневную жизнь учащегося разнообразных устройств, обеспечивающих своим функционалом расширение его познавательных и образовательных возможностей. Такого рода устройства получили общее название гаджеты и девайсы, но до сих пор существует некоторая путаница при отнесении какого-либо устройства к группе гаджетов или к группе девайсов. Часто эти дефиниции используются как

общие названия одних и тех же устройств. Дадим определение каждому понятию и классифицируем в соответствии с ними различные электронные устройства.

Device (англ.), в переводе – прибор, аппарат. Девайсами можно назвать сложные устройства, способные выполнять самостоятельно комплексные задачи. Тогда к девайсам можно отнести компьютеры, ноутбуки, планшеты, мобильные телефоны, умные часы, музыкальные плееры, игровые приставки и др.

Gadget (англ.), в переводе – новое приспособление, безделушка. В соответствии с переводом гаджетами являются локальные устройства, которые не выполняют самостоятельных задач, но являются новинками, расширяющими возможности тех девайсов, для которых они предназначены. К гаджетам относим – флешки, наушники, мышки и др.

Представим результаты интернет-опроса, проведенного в сентябре 2021 года при поддержке БРФФИ, грант № Г20-056 «Мобильные технологии в цифровой трансформации повседневности Республики Беларусь». В опросе приняли участие 367 человек в возрасте от 16 до 80 лет, из них 202 человека являлись на момент опроса школьниками или студентами. Задачи опроса касались выявления степени информированности и уровня использования респондентами различных компьютерных гаджетов и девайсов, а также оценки рисков, продуцируемых этими устройствами. Приведем некоторые результаты для группы школьников и студентов, принявших участие в опросе.

Большинство учащихся ответили, что время от времени (73,3%) или систематически (13,4%) следят за новинками гаджетов и девайсов.

Не удивительно, что наиболее востребованными девайсами у учащейся аудитории оказались мобильные телефоны, их отметили 99% респондентов, и ноутбуки, которыми пользуются 88,1%. Все остальные устройства показали гораздо меньшее использование: планшетами пользуются 40,6%; умными смартчасами – 22,3%; электронными книгами – 23,3%; электронной сигаретой – 20,3%; игровыми приставками – 18,3.

Ответы об использовании гаджетов также показали устройства-лидеры и устройства-аутсайдеры. На первом месте у учащихся респондентов оказались наушники, которыми пользуется 96,5% и флешка – 88,6%. Наушники и флешка – это те гаджеты, которыми сейчас пользуются практически все. Остальные гаджеты намного уступают лидерам, но и они постепенно осваиваются и внедряются в жизненные практики. Так фитнес-браслетами пользуются 33,7%, колонками для смартфона – 32,6%,

диктофонами – 26,7%; блютуз клавиатурой – 11,4%, очками виртуальной реальности – 5,5%, датчиками движения – 5%.

Проводя опрос мы в качестве одной из гипотез выдвинули предположение, что активное использование разнообразных девайсов и гаджетов может привести к возникновению определенных социальных рисков, которые в той или иной степени влияют на работоспособность и другие жизненные установки учащихся. Чаще всего у 79,2% учащихся возникали ситуации, связанные со снижением работоспособности в результате длительного пребывания в сети интернет и использования различных гаджетов и девайсов, 57,9% отметили наличие разногласий с родными; 44,6% отказ от чтения художественной литературы, 32,7% проявления раздражительности и агрессии к окружающим. Одновременно по ряду позиций были получены незначительные процентные показатели, так только 6,9% указали наличие ситуаций, связанных с потерей друзей, 10,9% с заменой реальных любовных отношений на виртуальные, 16,8% появление «лишних килограммов». Среди всех опрошенных молодых людей 19,8% указали, что с подобными ситуациями они вообще не сталкивались.

Подводя итог отмечаем, что разнообразные гаджеты и девайсы прочно заняли свое место в жизни молодого белоруса и процесс дальнейшего проникновения их в повседневную жизнь и процессы обучения необратим. Однако их роль в становлении личности и поддержания физического и психического здоровья не однозначна и требует дальнейшего изучения и осмысления.

### **Библиографические ссылки**

1. Концепция информатизации системы образования Республики Беларусь до 2020 [Электронный ресурс]. URL: <https://edu.gov.by/statistics/informatizatsiya-obrazovaniya/> (дата обращения: 06.10.2021).
2. Digital 2021: Актуальная статистика и аудитория социальных сетей в мире и Беларуси [Электронный ресурс]. URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report> – Lfnf ljcnegf 30.1-.2021 (дата обращения: 25.10.2021).
3. Беларусь в цифрах, 2020. / Национальный статистический комитет Республики Беларусь (Белстат) // статистический справочник [Электронный ресурс]. URL: [https://www.belstat.gov.by/ofitsialnaya-statistika/publications/izdania/public\\_compilation/index\\_16711/](https://www.belstat.gov.by/ofitsialnaya-statistika/publications/izdania/public_compilation/index_16711/). (дата обращения: 25.10.2021).