

Демидова Елена Евгеньевна
МГУ имени М. В. Ломоносова,
Москва, Российская Федерация

Edemidova@geogr.msu.ru

Старикова Александра Вячеславовна
Институт географии РАН,
Москва, Российская Федерация

A.v.starikova@igras.ru

«Новая нормальность»: социальные аспекты деятельности молодежи в цифровую эпоху

Аннотация. Вынужденная изоляция привела к лавинообразному росту использования цифровых устройств и сервисов. Социальной нормой становится не только одновременное существование в гибридном реально-виртуальном мире, но и значимое доминирование последнего. В апреле 2020 г. интернет-аудитория составила около 60 % жителей планеты, её ядро – молодежь. Анализ повседневной жизни молодых людей в доизоляции период показал, что их онлайн-деятельность связана с местами жительства, учебы и транспортом, а «живая» коммуникация осуществляется в пределах общественных пространства, но параллельно с виртуальной деятельностью. В период вынужденной виртуализации жизни обостряются негативные последствия цифровизации (интернет-аддикции, гемблинг, кибер-преступность).

Ключевые слова: цифровизация; цифровые аддикции; социальные последствия цифровизации; молодежь; хроногеография; изоляция; COVID – 19

Elena Demidova

Moscow state University named after M. V. Lomonosov,
Moscow, Russian Federation

Edemidova@geogr.msu.ru

Starikova Alexandra Vyacheslavovna

Institute of geography, Russian Academy of Sciences,
Moscow, Russian Federation

a.v.starikova@igras.ru

«New normality»: social aspects of youth activities in the digital age

Abstract. Forced isolation has led to tremendous increase in the use of digital devices and services. The social norm is not only the simultaneous existence in a hybrid real and virtual world, but also the significant dominance of the latter. In April 2020, the Internet audience was about 60 % of the world's inhabitants, the core of which is youth. Analysis of the daily life of young people in the pre-isolation period showed that their online activities are associated with places of residence, study and transport, and “live” communication is localized in public spaces, but in parallel with virtual activity. During the period of forced virtualization of life, the negative consequences of digitalization (Internet addiction, gambling, cybercrime) are exacerbated.

Keywords: digitalization; digital addictions; social consequences of digitalization, young people; time geography; isolation; COVID – 19

Конец 2010-х годов ознаменовался совершеннолетием первого по-настоящему «цифрового» поколения – поколения родившихся в эпоху Интернета и не представляющих себе жизнь без всемирной информационной сети и цифровых устройств (так называемого поколения Z). Впервые за всю историю существования человечества социальной нормой становится одновременное существование в реальном и виртуальном мире – т. н. киберпространстве или гибридном пространстве. В начале 2020 года на этот сам по себе остропроблемный фон наложились обстоятельства вынужденной физической изоляции, вызванной пандемией вируса COVID-19, и обуславливающей беспрецедентное увеличение использования цифровых устройств и сервисов. Подключение к интернет-сети стало неотъемлемым условием сохранения жизнедеятельности миллионов людей, что привело к значительной трансформации общественной – в том числе и молодежной – среды.

Основные аспекты цифровизации общества.

Истоки глобальной информационной сети принято относить к началу 1960-х гг. и связывать с деятельностью исследовательского агентства Министерства обороны США, а позднее – Европейского Совета по ядерным исследованиям. Однако для внедрения разработок, определивших Интернет в том виде, в каком он знаком современным пользователям, потребовалось около 30 лет. Триумфальное шествие всемирной сети началось с 1991 г., когда Интернет стал доступен массовому пользователю, и уже через 10 лет в 2001 г. численность «цифрового населения» планеты превысила 500 млн человек (или 8 % населения Земли), в 2005 г. – 1 млрд (15 %), в 2010 – 2 млрд (29 %), а в начале 2020 г. – 4,6 млрд (около 60 %) [Digital 2020; Measuring Digital Development]. Россия, в сравнении со странами-пионерами цифрового развития (США, западно- и североевропейскими странами и др.), с некоторым опозданием вступила на путь цифровизации: в 1995 г. интернет-пользователями являлись лишь 0,1 % населения страны, в 2000 г. – 2 %, в 2005 г. – 15 %, в 2010 г. – 43 %. В 2020 г. глубина проникновения Интернета в российском обществе на треть превысила среднемировые показатели, преодолев «планку» в 80 % (среди россиян старше 15 лет), что составило свыше 118 млн человек.

Столь впечатляющие темпы цифровизации были бы невозможны без глобального распространения соответствующих технических устройств – компьютеров. Новую эпоху здесь открыло активное внедрение мобильных цифровых устройств, что позволило обеспечить неограниченный как во времени, так и в пространстве доступ пользователей к Интернету. Этот процесс разрушил возникшее вместе с распространением доступа к глобальным компьютерным сетям опасение, что в будущем индивиды обречены на рост физической обездвиженности [Kramer, 2004] и связанные с этим социальные проблемы и проблемы со здоровьем. Главным проводником в «дивный новый мир» стал смартфон – многофункциональное устройство, сочетающее функции мобильного телефона и персонального компьютера.

Первый смартфон в современном облике – мультимедийный аппарат с сенсорным экраном – появился только в середине 2000-х гг., однако за 15 лет это устройство поистине изменило жизнь миллиардов людей. Именно благодаря использованию смартфонов, доступность Интернета среди населения всех без исключения стран мира, не зависимо от уровня их социально-экономического развития, стала еще более массовой. По данным аналитических проектов We Are Social и Hootsuite в 2020 г. 5,2 млрд человек (67 % населения) владеют мобильными устройствами¹¹⁹, значительная часть которых (до 60 %) приходится на смартфоны [Digital 2020]. В России на каждого жителя приходится почти два мобильных устройства (около 240 млн штук или 164 % по отношению к численности населения). По данным Росстата и Минкомсвязи на конец 2019 г. число активных абонентов мобильной связи, пользующихся услугами доступа в Интернет, достигло 141 млн человек – т.е. свыше 96 % населения страны [Число активных абонентов.].

Бесспорно, ядром интернет-аудитории и драйвером цифровизации является молодежь: её доля в потреблении цифрового контента любого вида в несколько раз превышает средневозрастные показатели. В частности, среди российских пользователей всемирной сети, онлайн активность 15–24-летних в 3 раза выше, чем других возрастных групп. По данным аналитического доклада [Индикаторы цифровой экономики: 2019»] и исследований центра Pew Research Center [Smartphone Ownership.] 92 % молодежи в возрасте 15–19 лет и 89 % в возрасте 20–24 лет ежедневно пользуются Интернетом (средний показатель – 69 %). При этом почти каждый житель Российской Федерации (91 из 100) в возрасте от 18 до 34 лет является владельцем минимум одного смартфона (для возрастной группы 35–49 лет этот показатель составляет 76 из 100, для группы старше 50 лет – 26 из 100). Практически каждый представитель молодого поколения имеет аккаунт минимум в одной социальной сети (98 %).

Один из важнейших социальных показателей цифровизации общества – среднее время, проведенное онлайн. В допандемический период начала 2020 г. среднестатистический пользователь проводил в Интернете в среднем 6 ч. 43 мин. Характерно, что если на уровне мира этот показатель практически не изменился по сравнению с 2019 г., то для России время пребывания в Интернете увеличилось с 6 ч. 29 мин. до 7 ч. 17 мин. Ожидаемо выше эти показатели были у молодежи: среднее время нахождения в онлайн-среде составляло 9–10 часов в день, а 60 % молодежи находилось в виртуальной среде постоянно. В условиях карантина текущие показатели демонстрируют еще более значимый рост, приближаясь к полному заполнению всего времени бодрствования. По данным социологических исследований [Digital, 2020] в апреле 2020 г. более ¾ респондентов заявили о повышении роли мобильных устройств (прежде всего, смартфонов) в их жизни и времени их использования. В виртуальную

¹¹⁹ К этой группе относятся кнопочные телефоны, смартфоны, планшеты. Учитывается число уникальных владельцев.

среду ожидаемо ушел весь спектр досугового времяпрепровождения. Так, 57 % респондентов констатировали значительное увеличение времени, затраченного на просмотр шоу и фильмов на стриминговых платформах, 40 % – на прослушивание музыки, 35 % – на компьютерные и видеоигры по сравнению с аналогичным периодом 2019 г. Виртуализации подверглась большая часть социальных контактов: почти половина респондентов (46–47 %) подтвердила существенный рост коммуникации в социальных сетях и мессенджерах (Facebook, WhatsApp, Вконтакте, ОК.ru, Instagram, TikTok и др.). Наиболее высокие показатели (до 60 %) демонстрирует молодежь (16–24 года). Кроме того, для решения внезапно возникших проблем, связанных с пандемией, резко возросло число пользователей ранее не типичных для широких масс приложений по проведению видеоконференций – Zoom, Microsoft Teams и др. Новая волна цифровизации трансформировала и те сферы, которые традиционно удерживала реальная среда: трудовая и учебная деятельность, медицина, социальные услуги и помощь и т. д.

Молодежь в гибридном реально-виртуальном мире. Как показывают данные социологических опросов, проведенных среди молодежи, виртуальное пространство призвано выполнять три основные функции: информационную, развлекательную и коммуникационную [Sohn, 2019]. Причем последняя функция все чаще выходит на первый план. Если в начале и середине 2010-х гг. глобальная сеть рассматривалась как основной источник информации, заменивший сложившиеся веками системы информирования и получения данных (от самостоятельного поиска решений до обращения к печатным источникам, специалистам и проч.), то в конце 2010-начале 2020 гг. Интернет в формате социальных сетей стал выполнять функцию важнейшего коммуникационного инструмента. С его помощью межличностное общение вышло на принципиально новый, недоступный ранее уровень с точки зрения оперативности и широты социального охвата. Также Интернет стал настоящим «клондайком» разнообразного развлекательного контента: видео, аудио, игрового и др., во многом заменившим соответствующие виды деятельности в реальном мире.

Важно отметить, что стратегии поведения в киберпространстве – в том числе и у молодых людей – далеко не одинаковы. В частности, представители научной социогеографической школы Гётеборгского университета (Швеция) выделяют следующие типы поведения молодежи при онлайн-общении с друзьями: непрерывное общение (такие молодые люди практически все время онлайн), «дисциплинированное» общение (чередование времени онлайн-общения и времени вне цифрового пространства) и общение без выраженных приоритетов [Thulin, 2019]. Географический анализ повседневной деятельности российской молодежи, проводившийся нами с использованием дневникового метода и геовизуализации данных в теоретических рамках хроногеографии, показал (см. Рисунок), что, несмотря на активное использование мобильных устройств и различные варианты действий, практикуемых

респондентами в цифровой среде, повседневная деятельность в этом виртуальном пространстве пока не вышла на первый план в жизни респондентов. Географическая привязка видов деятельности показала, что активность в сети Интернет связана с такими категориями мест, как дом, учебные заведения, а также транспорт. Кафе, парковые зоны и другие общественные пространства связаны с «живым» общением (и это при активном подключении городских территорий к wi-fi-сетям). Тем не менее, и здесь молодые люди не готовы полностью исключить виртуальную деятельность и параллельно общению могут искать в сети информацию, относящуюся к затронутой теме, поддерживать онлайн-разговоры в социальных сетях и мессенджерах, просматривать ленты новостей и т. д. В ситуации вынужденной изоляции, когда сведены к минимуму физическое передвижение и личное общение, происходит смена доминанты: на первое место выходит виртуальная среда. Физическое пространство сжимается до размеров места локации (квартиры/комнаты), а цифровое пространство практически полностью заполняет поле деятельности индивида.

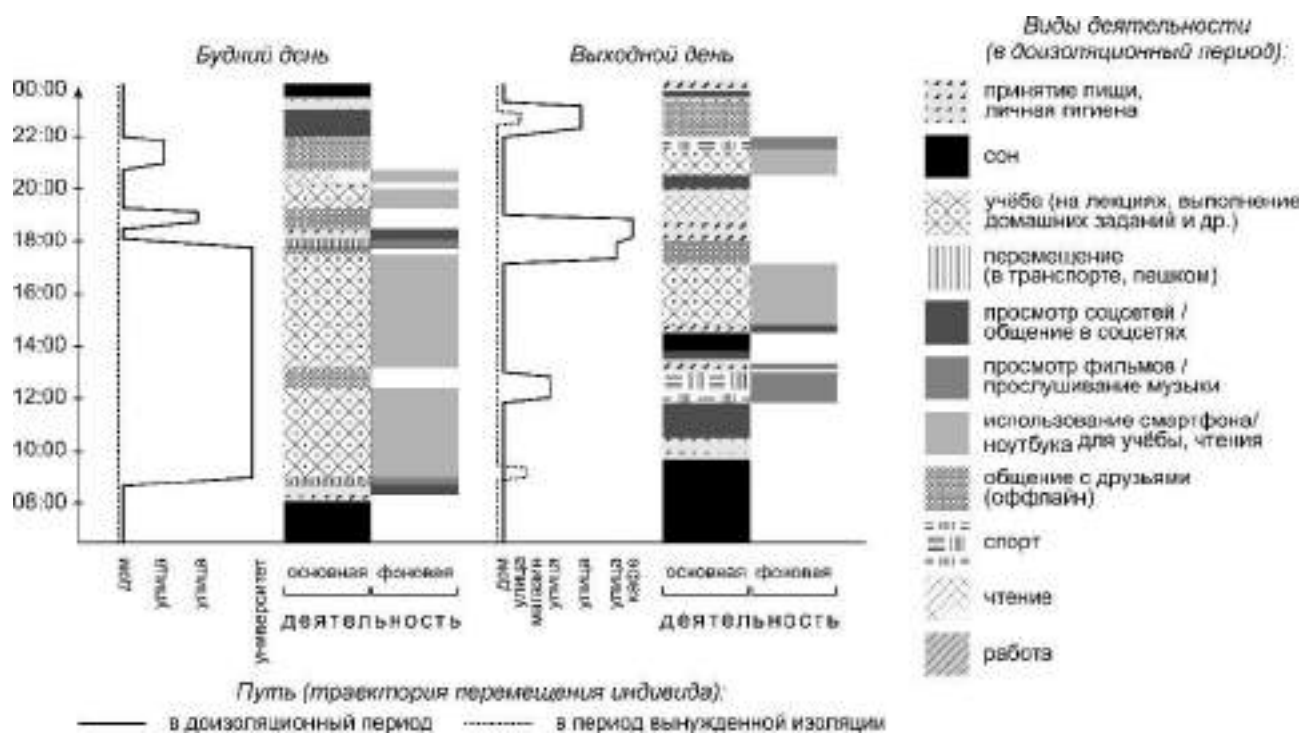


Рисунок. Суточные циклы основной и фоновой деятельности молодежи по будням и в выходные дни (на примере студентки 19 лет)

Составлено по материалам дневника респондента¹²⁰.

Примечание: основная деятельность – действия, которые в данный момент времени имеют для индивида первостепенное значение; фоновая деятельность – действия, осуществляемые одновременно с основной деятельностью, чаще всего – действия в виртуальном мире, которые осуществляются параллельно с действиями в мире реальном. По схеме видно, что в будний день просмотр соцсетей как основной вид деятельности занял у студентки около 1 часа в сутки, в выходной день виртуальной «жизни» было отдано свыше 2,5 часов, разделенных на несколько разных по продолжительности отрезков.

¹²⁰ Анализ дневниковых данных проводился А. В. Стариковой в Институте географии РАН в рамках темы Государственного задания № 0148–2019–0008 «Проблемы и перспективы территориального развития России в условиях его неравномерности и глобальной нестабильности».

Важно, что виртуальная фоновая деятельность не всегда становится основной. Например, учеба, личное общение с друзьями как категории могут сохраняться, однако проходят в дистанционном формате – например, в виде конференции в сервисе Zoom (дистанционные лекции и семинары, праздники и вечеринки онлайн, онлайн-кафе, онлайн-бары и т.п.).

Социальные последствия принудительной цифровизации. Еще в доизоляционный период социологи обращали внимание на произошедшую трансформацию социальной среды молодежи, выраженную в изменении каналов получения информации поколением Z, характера межличностного взаимодействия, структуры проведения досуга и т. п. [Аралина, 2015]. В период изоляции данные процессы приняли еще более гипертрофированный вид.

Показательно, что сами представители молодежи 15–24 лет отмечают, прежде всего, именно *положительный эффект* пребывания в виртуальном пространстве, выраженный в:

- доступности и скорости получения информации;
- лучшем понимании поставленных задач;
- эффективном времяпрепровождении;
- возможности возникновения и поддержания социальных контактов;
- балансе работы, учебы и отдыха и др.

Также указывалось на отсутствие необходимости прямого контакта (телефонные звонки, личные встречи), но при этом на более высокую коммуникационную активность, определяющую большую социальную доступность, открытость и прозрачность [Brandon, 2019].

С другой стороны, указанные положительные аспекты несут в себе значительные риски *негативных последствий* цифровизации социального пространства. Высокая доступность получения информации в итоге может привести (и, в большинстве случаев, приводит!) к массовому распространению синдрома навязчивого веб-серфинга или компульсивной навигации [Гришин, 2017: 47]. Данная аддикция, выражающаяся в бесцельном просматривании новостей, обновлений и т. д., становится причиной информационных перегрузок. По мнению психологов, психиатров и физиологов переизбыток информации подавляет мыслительные процессы анализа и синтеза информации, что особенно негативно сказывается именно на молодежи. В состоянии погружения в бесконечный массив новой информации человек теряет контроль времени, все чаще подменяет продуктивную деятельность (даже если она и протекает в цифровой среде) «мусорной» деятельностью по потреблению ненужного контента. Наличие несоизмеримого с возможностью восприятия человеком объема информации приводит к снижению концентрации внимания, склонности выделения яркого, необычного (сенсационности). Постоянное «щекотание чувств» в итоге вызывает утрату эмпатии как возможности

эмоционального сопереживания и сострадания. Неслучайно представителей поколения Z обвиняют в эмоциональной черствости и «толстокожести». Бонус цифровизации в виде лучшего понимания поставленных задач и эффективного времяпрепровождения также сталкивается с грандиозной проблемой многозадачности и многоаспектности, которые приводят к прямо противоположному результату – ограничению целенаправленной деятельности. Подобные ограничения влияют, прежде всего, на целеполагание, самоорганизацию и самоконтроль. Именно поэтому бичом нашего времени стала прокрастинация – активность, направленная на незначительные, посторонние и даже бессмысленные занятия в ущерб основной деятельности. Современные возможности возникновения и поддержания социальных контактов, минуя границы времени и расстояний, безусловно, беспрецедентны. Однако столь широкое распространение социальных сетей и мессенджеров провоцирует злоупотребление ими. От 1/3 до 1/2 молодежи испытывают синдром гиперперсонификации – активного социального «общения» в трех и более соцсетях. Чрезмерное использование сетевых ресурсов для коммуникации становится своеобразным блокатором реальных отношений, которое может вызвать расстройства социализации, обусловленные психоэмоциональным перенапряжением. Пристрастие к переписке или коротким голосовым сообщениям обуславливают страх и неприятие вербального общения в форме диалога с реальными людьми. Причем в виртуальную среду уходят не только «дружеские», но и тандемные отношения. Замена реальных отношений виртуальными формирует опыт социальных связей, лишенный последовательности и долгосрочной значимости. Таким образом, вопреки первоначально заявленной созидательной функции цифровой коммуникации, создаются условия, вызывающие расстройство социального функционирования, выраженное в снижении и ухудшении реальных социальных связей [Варламова, 2015]. Изоляция вследствие пандемии вируса COVID – 19 ярко продемонстрировала несостоятельность утверждения о нахождении баланса работы/учебы и отдыха в виртуальном пространстве. Принудительная цифровизация трудовой и учебной деятельности, вынужденный переход на дистанционный режим продемонстрировал низкую готовность значительной части общества – и молодежи в частности, какими бы бравурными не были её заявления – к самостоятельному регулированию циклов работы и отдыха. В отсутствии выработанных регламентов, компетенций и навыков зачастую ситуация выливается в две крайности: либо работа с небольшими перерывами занимает все свободное ото сна время и в этом случае человек не получает возможности отдохнуть со всеми вытекающими отсюда последствиями, либо, наоборот, слабая самоорганизация и самодисциплина обуславливают растяжение фазы отдыха, из-за чего страдают учебный и рабочий процессы.

Цифровой зависимостью, официально признанной Всемирной организацией здравоохранения психическим заболеванием в мае 2019 г. и вошедшей в список психических расстройств, стала компьютерная игровая аддикция (мобильные игры,

онлайн-игры и др.). Период самоизоляции способствовал лавинообразному росту как числа онлайн-игроков, так и времени, проведенному за компьютерными играми, о чем свидетельствуют данные о многократном увеличении выручки как зарубежных, так и российских сервисов облачного гейминга [Эфендиева, 2020]. Также к числу социально значимых цифровых зависимостей относятся: «селфи»-зависимость (навязчивая потребность постоянного фотографирования себя и размещение фото в соцсетях); киберониомания (совершение ненужных покупок в интернет-магазинах); зависимость от фильмов (в частности, сериалов, которые могут отнимать месяцы и даже годы реальной жизни) и др.

В связи с широким распространением цифровых устройств особую опасность представляют риски, связанные с различными видами киберпреступности. В XXI веке именно цифровое, а не реальное пространство становится основным полигоном преступной деятельности. По данным Глобального индекса кибербезопасности [Global Cybersecurity Index], составленного Международным союзом электросвязи, ни одна страна не может обеспечить свою безопасность в киберпространстве. И чем выше степень виртуализации жизненной активности, тем большим рискам подвержены интернет-пользователи. В рейтинге 2018 г. Россия опустилась с 10 на 26 место по совокупному уровню кибербезопасности, отражающему готовность государства и его граждан к отражению кибер-угроз¹²¹. В этой ситуации, молодежь, не имеющая достаточного опыта и навыков противодействия онлайн-угрозам, но при этом проводящая значительную часть времени онлайн, находится в наиболее уязвимом положении, становясь одной из главных мишеней киберпреступников.

Особое место среди широкого спектра кибер-преступлений занимают преступления против личности, в частности кибербуллинг (англ. cyberbullying) [Демидова, 2019]. Под кибербуллингом понимается психологическая травля в виде намеренных оскорблений, угроз, раскрытия личных компрометирующих данных с помощью современных средств коммуникации (социальных сетей, форумов, видеопорталов, электронной почты, мессенджеров и проч.) в течение продолжительного периода времени. По данным социологических исследований от 30 % до 75 % подростков и молодых людей в возрасте 15–24 лет подвергались кибербуллингу [Проблемы кибербуллинга, 2018]. Особенно остро случаи ментального насилия воспринимаются именно в молодежной среде, зачастую заканчиваясь совсем не виртуальной, а реальной человеческой трагедией (вплоть до суицида).

Таким образом, совокупность социальных явлений и процессов, сопровождающих цифровизацию, носит весьма противоречивый характер. Современной молодежи в этой системе отведена (увы!) роль своеобразного «подопытного кролика», за реакциями которого наблюдает весь мир, изучая особенности происходящей здесь и сейчас ментальной виртуализации:

¹²¹ Обновление Глобального индекса кибербезопасности в 2020 г. перенесено в связи с пандемией COVID-19.

«сверхпогружение» в цифровую среду не может не отразиться на личности (тем более несформированной), не оказать значимого воздействия на её состояни. В условиях вынужденной самоизоляции и карантина многие, в том числе и негативные, аспекты перехода в цифровую среду гипертрофированы. Как результат – возникновение «новой нормальности» – гибридной реально-виртуальной среды, диктующей новые стратегии общественного развития. И основной вопрос заключается в том, какие новые ценности и ориентиры мы получим в наследство от цифровой эпохи пандемии COVID-19.

Библиографический список

Аралина А.В., Бенько Е.В. Молодежь и Интернет.// Наука и образование сегодня. 2015. № 1. С. 113 – 117.

Варламова С.Н., Гончарова Е.Р., Соколова И.В. Интернет- зависимость молодежи мегаполисов: критерии и типология// Мониторинг. 2015. № 2 (125). С. 165–182.

Гришин С.Е. Интернет-зависимость молодежи// Информационная безопасность регионов. 2017. № 2 (27). С. 44–49.

Демидова Е.Е., Старикова А.В. Цифровизация стран зарубежной Европы: новые возможности, новые риски/ Цифровизация общества и будущее христианства: Материалы V Международной научной конференции 24.01.2019. М.: Изд-во ПСТГУ. С. 135–150.

Индикаторы цифровой экономики: 2019: статистический сборник [Электронный ресурс] // Статистические сборники ВШЭ: [веб-сайт].2019. URL: <https://www.hse.ru/primarydata/ice2019kr> (дата обращения: 16.07.2020).

Проблемы кибербуллинга: как сделать посещение интернета для детей и молодежи безопасным : материалы Междунар. науч.-практ. конф.; г. Свислочь, 30 нояб. 2017 г./ Ред. Лаптёнок А. С. Минск : РИВШ, 2018. 312 с.

Число активных абонентов, имеющих доступ к сети Интернет, на конец отчетного периода [Электронный ресурс] // Федеральная служба государственной статистики: [веб-сайт].URL: [https://www.gks.ru/storage/mediabank/8-3\(1\).xlsx](https://www.gks.ru/storage/mediabank/8-3(1).xlsx) (дата обращения: 30.05.2020).

Эфендиева М. В тине карантина [Электронный ресурс] // Коммерсант: [веб-сайт].31.03.2020. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/4308325> (дата обращения: 30.05.2020).

Brandon J. The Surprising Reason Millennials Check Their Phones 150 Times a Day [Электронный ресурс] // Inc. Magazine: [веб-сайт].URL: <https://www.inc.com/john-brandon/science-says-this-is-the-reason-millennials-check-their-phones-150-times-per-day.html> дата обращения: 30.05.2020).

Digital 2020: April Global Statshot [Электронный ресурс] // Global Digital Insights: [веб-сайт]. URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2020-april-global-statshot> (дата обращения: 31.05.2020).

Global Cybersecurity Index [Электронный ресурс] // International Telecommunication Union: [веб-сайт].URL: https://www.itu.int/dms_pub/itu-d/opb/str/D-STR-GCI.01-2018-PDF-E.pdf (дата обращения: 30.05.2020).

Kramer C. Verkehrsverhalten und Mobilität. In: Alltag in Deutschland. Analysen zur Zeitverwendung. Beiträge zur Ergebniskonferenz der Zeitbudgeterhebung, 2001/02. Statistisches Bundesamt, Forum der Bundesstatistik, 2004. Bd. 43. P. 23–38.

Measuring Digital Development. Facts and Figures 2019 [Электронный ресурс] // International Telecommunication Union: [веб-сайт].URL: <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/FactsFigures2019.pdf> (дата обращения: 31.05.2020).

Smartphone Ownership Is Growing Rapidly Around the World, but Not Always Equally [Электронный ресурс] // Pew Research Center: [веб-сайт].URL: https://www.pewresearch.org/global/wp-content/uploads/sites/2/2019/02/Pew-Research-Center_Global-Technology-Use-2018_2019-02-05.pdf (дата обращения: 31.05.2020).

Sohn S., Rees P., Wildridge B. et al. Prevalence of problematic smartphone usage and associated mental health outcomes amongst children and young people: A systematic review, meta-analysis and GRADE of the evidence [Электронный ресурс] // *BMC Psychiatry*: [веб-сайт].URL: <https://bmcpsychiatry.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12888-019-2350-x> (дата обращения: 30.05.2020).

Thulin E., Vilhelmson B. Bringing the background to the fore: time-geography and the study of mobile ICTs in everyday life. In: *Time-Geography in the Global Context*. K. Ellegård (ed.). Abingdon and New York, NY: Routledge, 2019. P. 96 – 112.