

Научная статья

УДК 378

DOI: 10.20323/1813-145X-2025-6-147-80

EDN: GVVEQB

Цифровая социализация подростков и студентов как «новая нормальность»

Алексей Александрович Малыгин¹, Ольга Николаевна Масленникова²,
Инна Николаевна Смирнова³

¹Доктор педагогических наук, профессор кафедры непрерывного психолого-педагогического образования, ректор, Ивановский государственный университет. 153025, г. Иваново, ул. Ермака, 39

²Кандидат филологических наук, доцент кафедры непрерывного психолого-педагогического образования, Ивановский государственный университет. 153025, г. Иваново, ул. Ермака, 39

³Кандидат социологических наук, доцент кафедры социологии, социальной работы и управления персоналом, проректор по исследовательской и проектной деятельности, Ивановский государственный университет. 153025, г. Иваново, ул. Ермака, 39

¹rector@ivanovo.ac.ru, <https://orcid.org/0000-0002-7812-4439>

²maslennikovaon@ivanovo.ac.ru, <https://orcid.org/0000-0003-1016-3308>

³smirnovain@ivanovo.ac.ru, <https://orcid.org/0000-0002-7964-1673>

Аннотация. В статье рассмотрены новые формы и условия социализации детей и подростков, выросших в мире интернета, гаджетов и соцсетей. Все, кто так или иначе работают с подростками, понимают ключевые задачи развития этой возрастной группы. К ним относятся: физиологическое развитие (пубертат); когнитивное развитие (способность к абстрактному мышлению); формирование самосознания (в процессе становления идентичности подростка). И все это находится в теснейшей связи с изменением референтных групп, на первое место из которых выходит группа сверстников, что существенно преобразовывает процесс и формы социализации. В исследовании на основе региональных, всероссийских и международных данных рассматриваются барьеры и возможности включенности современных подростков и студентов в цифровые формы социализации, определяющие их «новую нормальность». Доказывается необходимость количественных и качественных методов исследования цифрового поведения, обращается внимание на высокую значимость просветительской деятельности, роль наставников и воспитательного процесса в образовательных практиках с целью формирования цифровой гигиены и осознанного поведения в сети для снижения потенциальных угроз (ментальных, психологических, правовых) в этом пространстве коммуникации. Делается вывод о том, что заинтересованное сообщество может и должно договориться на данном этапе понимания проблемы цифровой социализации как «новой нормальности».

Ключевые слова: цифровая социализация; «новая нормальность»; «новые взрослые»; система образования; ценности; трансформация; наставник; воспитание

Для цитирования: Малыгин А. А., Масленникова О. Н., Смирнова И. Н. Цифровая социализация подростков и студентов как «новая нормальность» // Ярославский педагогический вестник. 2025. № 6 (147). С. 80–89. <http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X-2025-6-147-80>. <https://elibrary.ru/GVVEQB>

Original article

Digital socialization of adolescents and students as a «new normality»

Alexey A. Malygin¹, Olga N. Maslennikova², Inna N. Smirnova³

¹Doctor of pedagogical sciences, professor at department of continuing psychological and pedagogical education, rector, Ivanovo state university. 153025, Ivanovo, Ermak st., 39

²Candidate of philological sciences, associate professor at department of continuous psychological and pedagogical education, Ivanovo state university, 153025, Ivanovo, Ermak st., 39

³Candidate of sociological sciences, associate professor at department of sociology, social work and personnel management, vice-rector for research and project activities, Ivanovo state university. 153025, Ivanovo, Ermak st., 39

¹rector@ivanovo.ac.ru, <https://orcid.org/0000-0002-7812-4439>

²maslennikovaon@ivanovo.ac.ru, <https://orcid.org/0000-0003-1016-3308>

³smirnovain@ivanovo.ac.ru, <https://orcid.org/0000-0002-7964-1673>

Abstract. The article is about new forms and conditions for the socialization of children and adolescents who have grown up in the world of the Internet, gadgets and social networks. Everyone who somehow works with adolescents understands the key tasks of the development of this age group. These include: physiological development (puberty); cognitive development (the ability to think abstractly); the formation of self-awareness (in the process of becoming a teenager's identity). And all this is closely related to the change in reference groups, in the first place of which comes the group of peers, which significantly transforms the process and forms of socialization. The study, based on regional, national and international data, examines the barriers and opportunities for the inclusion of modern adolescents and students into digital forms of socialization, which determine their «new normality». The need for quantitative and qualitative methods of studying digital behavior is proved, attention is drawn to the high importance of educational activities, the role of mentors and the educational process in educational practices in order to form digital hygiene and conscious behavior on the network to reduce potential threats (mental, psychological, legal) in this communication space. It is concluded that the interested community can and should agree at this stage to understand the problem of digital socialization as a «new normality».

Key words: digital socialization; «new normal»; «new adults»; education system; values; transformation; mentor; education

For citation: Malygin A. A., Maslennikova O. N., Smirnova I. N. Digital socialization of adolescents and students as a «new normality». *Yaroslavl pedagogical bulletin*. 2025; (6): 80-89. (In Russ.). <http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X-2025-6-147-80>. <https://elibrary.ru/GVVEQB>

Введение

Современный исследователь цифрового пространства находится в сложном положении: будучи внутри этого пространства, он вынужден одновременно учитывать поколенческие разрывы, разную степень технооптимизма, быть готовым к междисциплинарной научной вовлеченности, системному взгляду на явления и процессы и осознанию, что наступила новая эпоха – эпоха «великого подключения детства» (Д. Хайдт). Речь именно о новых формах и условиях социализации детей и подростков, выросших в мире интернета, гаджетов и соцсетей. Все, кто так или иначе работают с подростками, понимают ключевые задачи развития этой возрастной группы. К ним относятся: физиологическое развитие (пубертат); когнитивное развитие (способность к абстрактному мышлению); формирование самосознания (в процессе становления идентичности подростка). И все это находится в теснейшей связи с изменением референтных групп, на первое место из которых выходит группа сверстников, что существенно преобразовывает процесс и формы социализации. Отключить их от «мира светящихся экранов» запретами, принуждением, морализаторством вряд ли получится, даже если риторикой взрослых станет риторика «благих намерений»: правовая защита, сохранение когнитивного здоровья, психического благополучия и т. п. Дети, подростки, студенты – аборигены цифрового мира, они там «свои», потому что для них это не просто среда обитания, а органи-

чный способ социализации, новая социальная норма взросления. Именно это характерно для «поколения альфа», которое в полной мере является поколением «детского интернета».

В ранней юности, когда происходит формирование ценностных ориентиров и идентичности личности, когда формируется самосознание, значимым другим для подростка становится сверстник. Именно в этой референтной группе появляется кто-то, кто во многих вопросах может быть более компетентен, нежели учитель или родитель. Следовательно, разговор о цифровой этике, цифровой гигиене, цифровой социализации современных детей и подростков переходит в плоскость разговора о наставнике, проводнике, медиаторе, способном подготовить к этическому (=экологическому, осознанному) поведению в уже не новой социальной реальности сети интернет со всеми ее возможностями.

Постановка проблемы

«Психологическая безопасность», «эмоциональная безопасность» – термины, характеризующие социальную действительность и прочно вошедшие в нашу жизнь настолько, что эксперты, педагоги и психологи увидели и обратную сторону этого явления: они стали говорить о «защитности на безопасности» (safetyizm), которая лишает людей желания идти на компромиссы, договариваться, а детей лишает самостоятельности и возможности учиться навыкам, которые пригодятся в их взрослой жизни [Хайдт, 2025]. Однако вряд ли это в аналогичной мере

можно отнести к понятию «цифровой (информационной) безопасности: здесь включенность в социальные (и потенциально опасные асоциальные) связи подростков посредством технологий вызывают неподдельную обеспокоенность научного, педагогического и родительского сообщества.

Как представители классического университета мы можем изложить экспертную точку зрения, прежде всего, с позиций социологических и психолого-педагогических исследований, особо подчеркивая характер изменений / трансформаций в сфере образования и, соответственно, цифровизации образования. Дуальная природа мышления склоняет нас к поиску рисков и возможностей, плюсов и минусов ранней вовлеченности современного подростка в цифровой мир. Так, сегодня уже 43 % россиян относятся к цифровому поколению, то есть поколению, которое формирует стиль жизни и конструирует идентичность благодаря медиапространству и цифровым коммуникациям. Однако данные разнятся: есть точка зрения, что «цифровое поколение» представляет собой влиятельную, однако малоизученную демографическую группу, в России она составляет 54 %, в мире 57 % [Солдатова, 2021].

В 2008 году после масштабного экономического кризиса появилась гипотеза «новой нормальности», согласно которой прежнего мира с прежними нормами больше не будет; непредсказуемость и неопределенность и есть новые социальные нормы. Однако термин может быть масштабирован для описания ситуации развития детей и подростков: цифровой тип детства, цифровое детство, цифровая социализация, виртуальная социализация – это и есть варианты новой нормы, к пониманию и принятию которой мы должны адаптироваться.

По мнению ряда исследователей, сегодня между ребенком и экосистемами, в которых он до недавнего времени рос и развивался (семья, детский сад, школа, дополнительное образование, сфера интересов и др.) встраивается новая техносистема: смартфон, соцсети, мессенджеры, образовательные платформы, компьютерные игры, цифровая индустрия развлечений в целом [Солдатова, 2021]. Добавим, не просто техносистема, а своего рода расширяющаяся гиперсвязанная Вселенная онлайн. Эта система влияет на развитие новых и трансформацию прежних качеств / свойств / функций человека. Но именно поэтому и важно, чтобы влияя на эту трансформацию с ценностных позиций мог признаваемый

ребенком, подростком, а потом и студентом наставник, то есть значимый взрослый.

«Сращение» человека с технологиями – уже не область фантастики. Но реальность подсказывает, насколько человек становится уязвим в этом: формирование интернет-аддикций, привычка к дофаминовому подкреплению деятельности, игнорирование метакогнитивных процессов происходит практически незаметно для самого человека, тем более для подростка. Поэтому вопросы вхождения детей, подростков и студентов в активно изменяющуюся цифровую среду становятся особенно актуальными в педагогическом сообществе [Масленникова, 2022, с. 117–131]. Закономерно возникает вопрос: при каких условиях цифровая среда, цифровая социализация для нового поколения будет безопасной? Одно из условий – *содержательное*, это понимание:

- во-первых, что такое цифровая среда (одно временно это «место» для обучения, развлечения, профессиональной реализации, социальной активности и потенциально угрожающее пространство десоциализации, аномии, девиаций);

- во-вторых, кто такая «цифровая личность»; какова особенность цифрового поколения, в чем его сила и слабость (например, в интернете они способны заработать деньги в 12 лет, но при этом демонстрируют низкий уровень математической и читательской грамотности);

- в-третьих, какую безопасность мы хотим/можем обеспечить (нравственного, ценностного толка? психологическую – защиту от кибербуллинга? финансовую – защиту от кибермошенников? физическую – исключить возможность влияния преступных сообществ типа «синий кит»?; когнитивную – как защиту от потенциально возможной «цифровой деменции / цифрового дебилизма»?);

- в-четвертых, как можно качественно и количественно измерить проявления цифровой социализации (например, пользовательская активность, длительность и содержание пребывания в сети; критерии цифровой компетентности; риски и возможные положительные эффекты).

Другое условие – *педагогическое*: важно понять, кто сопровождает процесс социализации цифровой личности, кто может на это повлиять именно с позиций ценности доверия? Ведь один из неочевидных, но существенных рисков цифровизации – разрушение связи ученик–учитель, студент–преподаватель. Тогда как в основе этой связи – базовые компоненты, обеспечивающие

жизнеспособность общества и всех его институтов и позволившие, в частности, системе образования перестроиться при переходе в цифровой режим.

Результаты исследований

В рамках прикладных социологических и психолого-педагогических исследований, проводимых в ИвГУ, накоплен значительный объем материалов, позволяющих привести доказательную базу в разговоре о цифровой социализации и сетевой активности современных детей, подростков и студентов. В частности, измерению и анализу поддаются такие параметры, как: пользовательская активность (длительность и содержание), цифровая личность, цифровая компетентность, цифровая гигиена, риски цифровой среды и др. Рассмотрим некоторые из этих показателей.

Пользовательская активность. Согласно результатам исследования бюджета времени обу-

чающихся, подростки и студенты большую часть дня проводят онлайн. Однако надо рассматривать не только общее количество часов, проведенных в интернете, но и разнообразие видов онлайн-деятельности, которые могут как способствовать развитию личности пользователя, так и затруднять его адаптацию в реальной жизни.

Обратимся к результатам общероссийских и международных исследований (рисунок 1). Сравним время, проводимое подростками разных стран в интернете. Как отмечает Г. Солдатова, «время за цифровыми устройствами, подключенными к сети, у российских подростков в будние дни оказывается одним из самых высоких в Европе “обгоняют” Россию только норвежские и финские подростки, однако в выходные дни время, проведенное российскими подростками онлайн, лишь немногим превышает средний европейский уровень» [Солдатова, 2023, с.13].

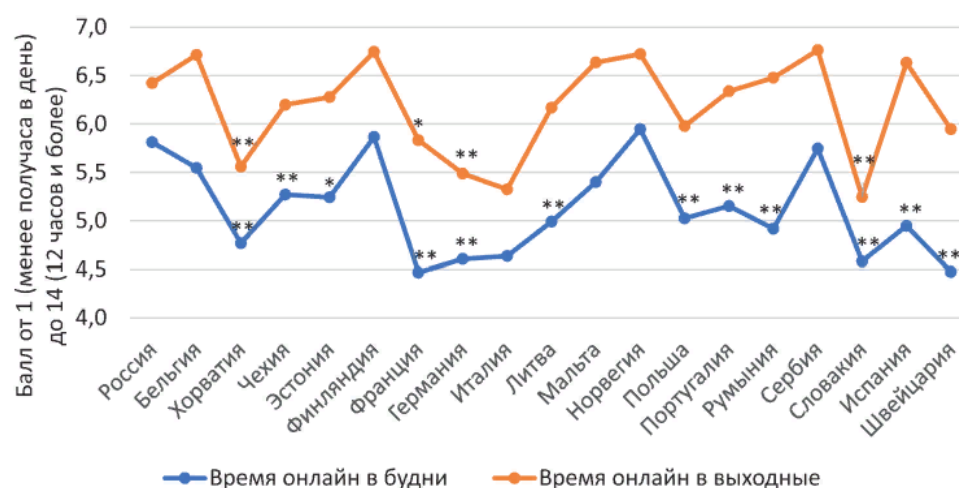


Рисунок 1. Пользовательская активность подростков разных стран Европы в будние и выходные дни: результаты попарного *post hoc* сравнения по критерию Шеффе других стран с Россией (исследование Г. Солдатовой)

Проведенное в 2023 году исследование студентов Ивановского государственного университета ($n=320$) показало, что они пользуются интернетом чуть больше времени, чем российские подростки, 7–8 часов в день. При этом и в будни, и в выходные дни отмечается почти одинаковая гиперподключенность, а разнообразие интернет-активностей также остается на высоком уровне и достигает 8–10 различных практик в день. Некоторые виды деятельности студенты осуществляют одновременно: например, ведут переписку и смотрят учебный фильм.

Цифровая компетентность. Содержание понятия «цифровая компетентность» еще требу-

ет своего осмысления, но в общем виде большинство исследователей сегодня понимает ее как сложный симбиоз информационной, коммуникативной, технической/технологической и потребительской компетентности.

Так, для оценки цифровой компетентности в исследованиях Г. В. Солдатовой использовались 11 пунктов, описывающих различные умения респондентов (например, «Я знаю, как сохранить фотографию, которую я нахожу в интернете», «Я знаю, как совершить покупку через приложение», «Я знаю, как создать и выложить онлайн видео или музыку, которые я создал сам»). Исследовательница отмечает, что «не-

смотря на высокий уровень пользовательской активности и разнообразие онлайн-деятельности, по уровню цифровой компетентности российские подростки оказываются среди

наименее компетентных, «опережая» только подростков Испании и Франции» (рисунок 3) [Солдатова, 2023, с. 15].

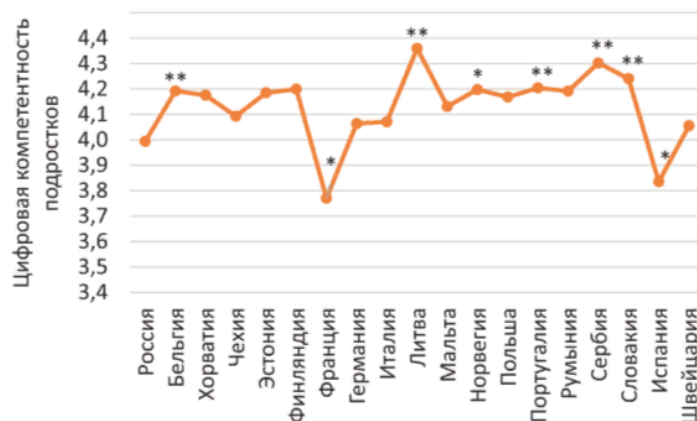


Рисунок 3. Цифровая компетентность подростков разных стран Европы: результаты попарного *post hoc* сравнения по критерию Шеффе других стран с Россией (исследование Г. В. Солдатовой)

Отметим, что на фоне разнообразной пользовательской активности уровень цифровой компетентности у российских подростков сравнительно невысокий. Напомним, что в общепризнанном смысле цифровая компетентность определяется готовностью и способностью личности применять инфокоммуникационные технологии осознанно и эффективно.

Эти данные подтверждаются и данными исследований, проводимых в ИвГУ: уровень цифровой компетентности подростков в 2023 году составлял 48 %, их родителей – 39 %, а среди студентов достигал 56 %. Эти цифры показывают существующие разрывы в цифровых компетенциях представителей разных поколений и возрастов.

Один из неочевидных критериев цифровой грамотности – способность индивида выстраивать профессиональное развитие в цифровом мире. Для школьников и студентов (и для взрослых) сегодня есть несомненный плюс в существовании цифровых образовательных платформ, которые позволяют не только профориентировать субъекта, но и расширить за счет гибких образовательных траекторий цифровые компетенции и «мягкие навыки».

В качестве частного примера приведем исследование, выполненное на кафедре непрерывного психолого-педагогического образования ИвГУ, «Цифровая образовательная среда школы как фактор профессиональной ориентации старшеклассников» в 2023 году (n=384): Сегодня цифровая сфера дает возможность профессиональной ориентации за счет доступа к множеству

платных и бесплатных ресурсов, онлайн-курсов, платформ, что для школьника может быть важным на этапе профориентации. Однако предположение о высоком уровне цифровой компетентности подростков неподтвердилось: старшие школьники при доступности цифровых образовательных ресурсов мало осведомлены либо не знают о них, а если знают, то не уверены в их качестве / эффективности / истинности или безопасности. Именно это легло в основу разработки критериев отбора образовательного цифрового контента.

Среди данных критериев выделены: «бесплатный доступ, авторитет профессионального сообщества создателей, преподавателей, доступность на различных устройствах, наличие аналитики трендов в образовании и на рынке труда, ориентация на конкретный целевой запрос аудитории (отметим этот критерий особо, потому что разница между получением профессии с нуля и подготовкой к ОГЭ/ЕГЭ значительна), актуальный дизайн и интерфейс цифровых образовательных сервисов и платформ» [Масленникова, 2024, с. 106–128]. Сюда также следует отнести актуальный критерий соответствия цифровых платформ и ресурсов правовой политике государства. Шкала оценки данных критериев такова: 0 – платформа не соответствует данному критерию; 1 – платформа частично соответствует данному критерию (есть упущения); 2 – платформа полностью соответствует данному критерию. Для школьника и студента это доступный

измеритель, с одной стороны, и показатель цифровой компетентности – с другой.

Подобный ракурс исследования подтверждает мысль о том, что для поколения цифровых подростков на этапе профессионального самоопределения требуется помощник, наставник, куратор. И наличие такового снижает риск ошибочного выбора той/иной цифровой образовательной среды (контента, сервиса). Что также косвенно подтверждается результатами исследования студентов на предмет понимания ими своей будущей профессиональной деятельности, требуемых дополнительных знаний / навыков и цифровых ресурсов, где эти знания / навыки можно было освоить в привычном режиме онлайн. Известно, что весомую роль в успешности человека играют гибкие навыки, которые активно предлагает формировать и «прокачивать» именно цифровое пространство. В анкете «Цифровые образовательные ресурсы в профориентации студентов вузов», разработанной для локального исследования цифрового поведения студентов ИвГУ (2023), присутствовал вопрос о том, как студенты находят такие ресурсы. Важно, что многие студенты знакомятся с ними по совету преподавателей вуза – 48,6 % (рисунок 4).

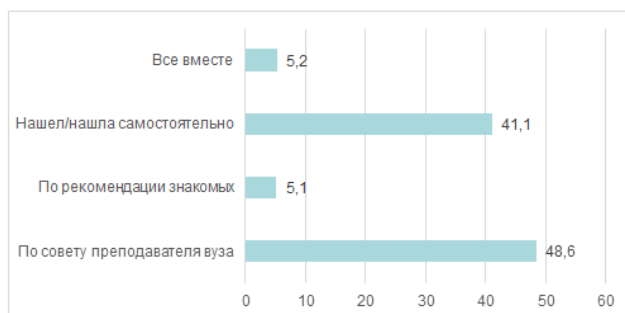


Рисунок 4. По чьей рекомендации вы обратились к цифровым образовательным платформам, в %

Это актуально с учетом появления новых образовательных платформ, ресурсов, сервисов, в которых старт в новую профессию успешно реализуют участники рынка онлайн-обучения, становясь своего рода социальными навигаторами. Интересно, что 98 % респондентов отметили необходимость поддержки, сопровождения в сфере дополнительного профессионального развития с помощью цифровых образовательных ресурсов. В качестве помощников-консультантов в вопросе выбора ресурсов ЦОС студенты хотели бы видеть приглашенных специалистов, практиков и своих сверстников, имеющих реальный опыт прохождения онлайн-обучения. Данные опроса представлены на рисунке 5.

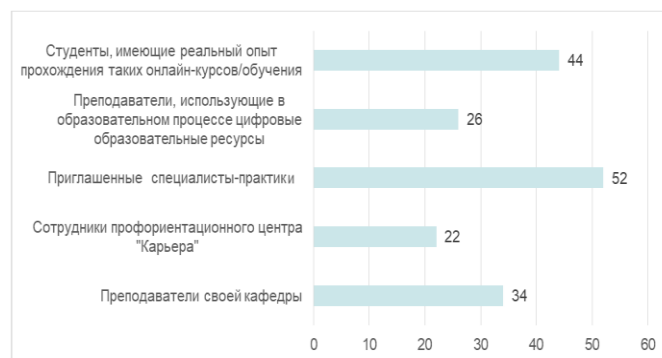


Рисунок 5. Кто может выступать в качестве навигатора при выборе ресурсов цифровой образовательной среды, в %

Мы видим характерную динамику цифрового поколения: подростки готовы к дополнительному цифровому обучению, но не всегда осведомлены о качественных образовательных сервисах / платформах, нуждаются в сопровождающем (кураторе, наставнике). Значимый индекс доверия к специалистам-практикам и сверстникам, на наш взгляд, можно объяснить тем, что специалист-практик приближает к профессиональной деятельности, а ориентация на сверстников представляет опыт использования ресурсов/прохождения курсов соизмеримым и достижимым. То есть интуитивно цифровое поколение ищет способы устранить разрывы в цифровой компетентности.

Риски цифровой среды. Это весьма острая и объемная область дискуссий. Онлайн-риски невозможно полностью исключить из цифрового опыта современного школьника, подростка, студента.

Исследователи выделяют «контентные риски (возникающие при использовании находящихся в интернете материалов), коммуникационные риски (возникающие в процессе межличностного взаимодействия онлайн), технические риски (связанные с угрозой программному обеспечению и информации) и потребительские риски (злоупотребление правами потребителя в интернете)» [Солдатова, 2023, с. 11–30]. Сюда же мы отнесли бы неконтролируемую пользовательскую активность (проявление цифровой аддикции, интернет-зависимости), что вызывает особую тревогу психиатров и неврологов.

За чем современные дети идут в сеть, в цифровой мир? Не только за чистым развлечением или необременительным общением. Они хотят создать удовлетворяющий их представлениям мир, получить ответы на вопросы, которые не могут задать родителям, учителям; аккаунты в соцсетях – это запрос на внимание, признание, уважение, понимание – по сути *не новая* по со-

держанию, но новая по форме история социализации, к сожалению, не свободная от потенциальной угрозы негативной сетевой коммуника-

ции. Это демонстрируют результаты большого исследования [Солдатов, 2023, с. 11–30].

Таблица 1.

Негативный опыт онлайн, встречи с онлайн-знакомыми и получение сексуального контента подростками за год (исследование Г. В. Солдатовой)

Страны	Негативный опыт онлайн в целом (за последний год)	Встречи с онлайн-знакомыми	Сексуальный контент
Словакия	9,8%	56,9%	39,1%
Италия	10,2%	42,1%	35,5%
Германия	11,9%	—	54,8%
Хорватия	16,6%	36,7%	39,4%
Франция	20,6%	22,2%	28,9%
Португалия	22,2%	45,6%	44,2%
Финляндия	24,4%	45,4%	50,4%
Литва	27,4%	44,6%	33,5%
Эстония	27,8%	37,2%	36,7%
Норвегия	28,3%	42,6%	59,5%
Польша	31,1%	53,4%	45,2%
Испания	32,6%	61,2%	51,8%
Румыния	36,4%	62,9%	53,0%
Сербия	40,2%	68,6%	74,6%
Чехия	42,7%	50,2%	63,6%
Швейцария	44,0%	41,4%	59,5%
Россия	49,6%	51,4%	52,7%
Бельгия	51,1%	53,1%	69,6%
Мальта	51,3%	51,6%	45,9%
В целом	32,4%	50,0%	51,1%

Данные таблицы свидетельствуют не только о высоком проценте негативного опыта, но и о его глобальной территориальной распространенности. За этими очевидными рисками наиболее часто озвучиваются риски медицинского характера: избыток гаджетов, перегруженность информацией, интернет-зависимость значительно ухудшают качество жизни [Carr, 2008; Шпитцер, 2014; Кальбитцер, 2018]. Добавим к этому и не менее важное обстоятельство, касающееся компаний и разработчиков цифровых сервисов: многие компании «либо вовсе не проводили исследований о том, как их продукция влияет на психическое здоровье детей и подростков, либо проводили их слишком мало и не делились данными с учеными, изучавшими это влияние. Столкнувшись с растущим количеством доказательств, что их продукция вредит молодежи, они прибегли к отрицанию, сокрытию информации и работе с общественным мнением» [Хайдт, 2025, с. 11].

Возможности цифровой среды. При всей совокупности рисков надо признать и имеющиеся возможности. Цифровые технологии могут использоваться не только для передачи предметных знаний и навыков, но и для целенаправленного развития таких когнитивных функций, как внимание, визуальное восприятие, пространственные способности. Это важно для достижения образовательных и профессиональных результатов. Хотя, конечно, отношение научно-педагогического сообщества к повсеместному внедрению цифровых технологий остается противоречивым. Высказываются гипотезы, что легкий доступ к информации может фундаментально изменить механизмы памяти – создать «эффект гугла» или «цифровую амнезию», при которых человек не запоминает содержание полученной информации, если уверен, что снова сможет ее найти [Sparrow, 2011, pp. 776–778]. Примечательно, что эксперимент, обнаруживший существование «эффекта гугла», пытались повторить другие ученые, однако описываемый

эффект не был найден. И сторонники позитивных изменений утверждают: «эффект гугла» проявляется в том, что когда мы делегируем гаджету роль резервуара нашей памяти, то запоминаем не содержание материала, а место, где мы его оставили. Что соответствует требованиям «цифровой гигиены», выступающей за избирательное и экономное потребление цифровой информации.

Среди технологий (особенно технологий дополненной реальности), которые могут положительно влиять на человека, нередко называют и видеоигры [Видеоигры и кто ..., 2019]. Позитивные стороны цифровой социализации отмечают специалисты в области геймификации образования, в частности, когда предлагают использовать игровые механики в обучающем процессе. Этому бы очень обрадовались представители «цифрового поколения» («digital natives»), «цифровые аборигены». Есть данные зарубежных исследований, согласно которым игровой опыт деятельности (видеоигры) позитивно влияет на развитие пространственных способностей [Sala, 2018]. Механика видеоигр имеет много общего с принципами эффективного обучения, например, развитие действия от простого к сложному. Внешняя мотивация (уровни, рейтинги игроков, престиж, возможный заработок) подкрепляет внутреннюю (удовлетворение от игры и взаимодействия с другими игроками). Кроме того, в видеоиграх преобладает активное обучение: игроки не смотрят лекции о том, как играть, они действуют интуитивно и получают немедленный результат. Но этот позитивный настрой несколько снижается, когда мы сталкиваемся с малым объемом использования видеоигр в обучении и отсутствием подготовленных специалистов в области геймификации (Есть исключения: очень продуктивную модель использования игровых механик в педагогическом дизайне показывает обучающий курс «Антипедагогика: Боги и герои», представленный на российской образовательной платформе «Степик»).

Но хорошие новости все же есть. Энтузиасты цифровых технологий и цифрового образования, технооптимисты не отрицают, что существование в режиме online изменяет работу мозга и поведение человека, но и не отрицают, что интернет позитивно повлиял не только на образование, но и на мышление: «Все еще желая культивировать в молодежи интеллектуальную строгость, <...> мы переводим её от работы по запоминанию фактов и правил к работе по применению этих фактов и правил, к решению сложных про-

блем. В частности, я надеюсь на улучшение сотрудничества с этими иначе “прошитыми” мозгами, поскольку эти подростки и молодые люди учатся в онлайн-среде, где совместная работа и развитие командных навыков позволяет им продвигаться вперед» [Rainie, 2020].

Еще одна хорошая новость состоит в том, что цифровая среда содержательно и технологически пробуждает адаптивные механизмы, а значит необходимость приспособиться к иным связям и типам профессиональных взаимоотношений. Поэтому что именно в цифровом мире рождаются актуальные профессии: координатор образовательных онлайн-платформ, методист онлайн-курсов, разработчик образовательных траекторий, тренер по майнд-фитнесу, игропедагог и др.

Заключение

О чем заинтересованное сообщество может и должно договориться на данном этапе понимания проблемы цифровой социализации как «новой нормальности»:

1. Для продуктивного взаимодействия необходимо очертить границы явления и его суть, чтобы понимать, что делать и принимать адекватные решения, ибо «изъять» детей из их «новой нормальности» взрослым будет затруднительно, а вот скорректировать траекторию, предложить навигацию – обоюдовыгодно.

2. Эпоха «великого подключения детства» породила «новых взрослых». Представители «поколения Z», а также «поколения Альфа» – ключевой объект для изучения новых трендов: с одной стороны, они очень молоды, а с другой – достаточны взрослые, чтобы «выражать свое собственное мнение и делиться опытом» [Твенге, 2019]. Иными словами, это тот сдвиг, который предвидел еще Л. С. Выготский, говоря о более «осведомленном другом», кем не обязательно будет являться взрослый, а скорее таковым будет сверстник подростка, ребенка. В реалиях цифрового мира это закономерный вызов системе образования, он требует изменения в мышлении преподавателей.

3. Задача родительского, педагогического общества не усугублять разрывы, не увлекаться морализаторством и риторикой запретов. Как это ни парадоксально, но цифровая социализация возвращает нас к традиционному пониманию просветительской деятельности, когда общей задачей снова становится задача воспитать у детей и подростков доверие и уважение к самим себе, к миру знания (трансформация которого

в условиях крупномасштабного использования искусственного интеллекта неизбежна, но это тема отдельной статьи), самостоятельность, умение взаимодействовать и проявлять эмпатию.

Фундаментально это уже мировоззренческий разговор об осознании или переосмыслении роли наставника в этом процессе. Обнадеживает то, что представители цифрового поколения склонны верить, что именно преподаватели, новаторы, разработчики, наставники будут компенсировать возможные риски избыточной цифровизации [Millennials will ..., 2012]. То есть мы снова возвращаемся к воспитательному процессу как части социализации через образовательные институты и непреложному условию безопасности ребенка, школьника, студента в цифровом мире.

Библиографический список

1. Видеоигры и кто в них играет: Аналитический обзор, проведенный всероссийским центром изучения общественного мнения 19.08.2019. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/videoigry-i-kto-v-nikh-igraet> (дата обращения: 05.08.2025).
2. Кальбитцер Я. Цифровая паранойя: оставайтесь онлайн, не теряя рассудка : монография / пер. с нем. И. Герасимович. Минск : Дискурс, 2018. 192 с.
3. Масленникова О. Н. Цифровая образовательная среда и ее ресурсы в профориентации студентов вузов / О. Н. Масленникова, А. М. Галкина // Современная образовательная среда: аспекты регионального развития : монография. Иваново : Иван. гос. ун-т, 2024. С. 106–128.
4. Масленникова О. Н. Новая социализация в режиме online: педагогические основания и мировоззренческие установки / О. Н. Масленникова, Д. В. Самотовинский // Ивановская научная психолого-педагогическая и методическая школа: вклад в развитие российского образования : монография. Иваново : Иван. гос. ун-т, 2022. С. 117–131.
5. Солдатова Г. В. Цифровая личность как феномен XXI века: встреча с «новой нормальностью». Доклад на 15-м Санкт-Петербургском саммите психологов 6-9 июня 2021 года. URL: <https://psy.su/feed/9511/> (дата обращения: 03.08.2025).
6. Солдатова Г. В. Социально-когнитивная концепция цифровой социализации: новая экосистема и социальная эволюция психики / Г. В. Солдатова, А. Е. Войскунский // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2021. Т. 18, № 3. С. 431–450. DOI: 10.17323/1813-8918-2021-3-431-450.
7. Солдатова Г. В. Цифровая социализация российских подростков: сквозь призму сравнения с подростками 18 европейских стран / Г. В. Солдатова, Е. И. Рассказова // Социальная психология и общество. 2023. Т. 14, № 3. С. 11–30.
8. Твенге Д. М. Поколение I. Почему поколение Интернета утратило бунтарский дух, стало более толерантным, менее счастливым и абсолютно не готовым ко взрослой жизни и что это значит для всех остальных / пер. с англ. А. Толмачев. Москва : Рипол Классик, 2019. 464 с.
9. Цифровая социализация и цифровая компетентность молодежи: текущие результаты исследований. URL: <https://kpfu.ru/media-sociology/struktura/otdelenie-socialnyh-nauk/kafedra-sociologii/sociologicheskaya-masterskaya/cifrovaya-socializaciya-i-cifrovaya-kompetentnost.html> (дата обращения: 10.09.2025).
10. Хайт Д. Тревожное поколение. Как Великое подключение детства вызывает эпидемию душевных болезней / пер. с англ. Владислава Дегтярева. Москва : АСТ, Corpus, 2025. 432 с.
11. Шпитцер М. Антимозг. Цифровые технологии и мозг / пер. с нем. А. Г. Гришина. Москва : АСТ, 2014.
12. Bediou B., Adams D. M., Mayer R. E., Tipton E., Green C. S., & Bavelier D. (2018). Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological Bulletin*, 144(1), 77–110.
13. Carr N. Is Google Making Us Stupid? // *The Atlantic*. 2008. July/august. URL: <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/> (дата обращения: 05.09.2025).
14. Millennials will benefit and suffer due to their hyperconnected lives. URL: <https://www.pewresearch.org/internet/wp-content/uploads/sites/9/media/Files/Reports/2012/PIP-Future-of-Internet-2012-Young-brains-PDF.pdf>
15. Rainie L., Anderson J. Main findings: Teens, technology, and human potential in 2020. URL: <http://www.pewinternet.org/2012/02/29/main-findings-teens-technology-and-human-potential-in-2020/> (дата обращения: 03.09.2025).
16. Sala G., Tatlidil K. S., & Gobet F. Video game training does not enhance cognitive ability: A comprehensive meta-analytic investigation. *Psychological bulletin*, 2018, 144(2), 111–139.
17. Sparrow B., Liu J., Wegner D.M. Google effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips // *Science*. 2011. Vol.333. pp. 776-778.

Reference list

1. Videoigry i kto v nih igraet: Analiticheskij obzor, provedennyj vserossijskim centrom izuchenija obshhestvennogo mnenija = Video games and who plays them: An analytical review conducted by the All-Russian Center for the Study of Public Opinion 19.08.2019. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/videoigry-i-kto-v-nikh-igraet> (data obrashhenija: 05.08.2025).
2. Kal'bitser Ja. Cifrovaja paranojja: ostavajtes' onlajn, ne terjaja rassudka = Digital paranoia: Stay online without losing your mind : monografija / per. s nem. I. Gerasimovich. Minsk : Diskurs, 2018. 192 s.

А. А. Малыгин, О. Н. Масленникова, И. Н. Смирнова

3. Maslennikova O. N. Cifrovaja obrazovatel'naja sreda i ee resursy v porforientacii studentov vuzov = Digital educational environment and its resources in career guidance for university students / O. N. Maslennikova, A. M. Galkina // *Sovremennaja obrazovatel'naja sreda: aspekty regional'nogo razvitiya* : monografija. Ivanovo : Ivan. gos. un-t, 2024. S. 106–128.

4. Maslennikova O. N. Novaja socializacija v rezhime online: pedagogicheskie osnovaniya i mirovozzrencheskie ustanovki = New socialization online: pedagogical foundations and worldview / O. N. Maslennikova, D. V. Samotovinskij // *Ivanovskaja nauchnaja psihologo-pedagogicheskaja i metodicheskaja shkola: vklad v razvitiye rossijskogo obrazovaniya* : monografija. Ivanovo : Ivan. gos. un-t, 2022. S. 117–131.

5. Soldatova G. V. Cifrovaja lichnost' kak fenomen HHI veka: vstrecha s «novoj normal'nost'ju». Doklad na 15-m Sankt-Peterburgskom sammite psihologov 6-9 ijunya 2021 goda. = Digital personality as a phenomenon of the XXI century: meeting with «new normality». Report at the 15-th St. Petersburg Summit of Psychologists on June 6-9, 2021. URL: <https://psy.su/feed/9511/> (data obrashheniya: 03.08.2025).

6. Soldatova G. V. Social'no-kognitivnaja koncepcija cifrovoj socializacii: novaja jekosistema i social'naja jevoljucija psihiki = Social and cognitive concept of digital socialization: a new ecosystem and social evolution of the psyche / G. V. Soldatova, A. E. Vojskunskij // *Psihologija. Zhurnal Vysshej shkoly jekonomiki*. 2021. T. 18, № 3. S. 431–450. DOI: 10.17323/1813-8918-2021-3-431-450.

7. Soldatova G. V. Cifrovaja socializacija rossijskich podrostkov: skvoz' prizmu sravneniya s podrostkami 18 evropejskih stran = Digital socialization of Russian adolescents: through the prism of comparison with adolescents of 18 European countries / G. V. Soldatova, E. I. Rasskazova // *Social'naja psihologija i obshhestvo*. 2023. T. 14, № 3. S. 11–30.

8. Tvenge D. M. Pokolenie I. Pochemu pokolenie Interneta utratilo buntarskij duh, stalo bolee tolerantnym, menee schastlivym i absolyutno ne gotovym ko vzrosloj zhizni i chto jeto znachit dlja vseh ostal'nyh = Generation I. Why the Internet generation has lost its rebellious spirit, and is more tolerant, less happy and completely unprepared for adulthood, and what it means for everyone else / per. s angl. A. Tolmachev. Moskva : Ripol Klassik, 2019. 464 s.

9. Cifrovaja socializacija i cifrovaja kompetentnost' molodezhi: tekushhie rezul'taty issledovanij = Digital socialization and digital competence of youth: current research results. URL: <https://kpfu.ru/media-sociology/struktura/otdelenie-socialnyh-nauk/kafedra-sociologii/sociologicheskaya-masterskaya/cifrovaya-socializaciya-i-cifrovaya-kompetentnost.html> (data obrashheniya: 10.09.2025).

10. Hajdt D. Trevozhnoe pokolenie. Kak Velikoe podkljuchenie detstva vyzyvaet jepidemiju dushevnyh boleznej = Anxious generation. How the Great Childhood Connection is causing an epidemic of mental illness / per. s angl. Vladislava Degtjareva. Moskva : AST, Corpus, 2025. 432 s.

11. Shpitser M. Antimozg. Cifrovye tehnologii i mozg = Anti-brain. Digital technology and the brain / per. s nem. A. G. Grishina. Moskva : AST, 2014.

12. Bediou B., Adams D. M., Mayer R. E., Tipton E., Green C. S., & Bavelier D. (2018). Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological Bulletin*, 144(1), 77–110.

13. Carr N. Is Google Making Us Stupid? // *The Atlantic*. 2008. July/august. URL: <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/> (data obrashheniya: 05.09.2025).

14. Millennials will benefit and suffer due to their hyperconnected lives. [Elektronnyj resurs]. URL: <https://www.pewresearch.org/internet/wp-content/uploads/sites/9/media/Files/Reports/2012/PIP-Future-of-Internet-2012-Young-brains-PDF.pdf>

15. Rainie L., Anderson J. Main findings: Teens, technology, and human potential in 2020. URL: <http://www.pewinternet.org/2012/02/29/main-findings-teens-technology-and-human-potential-in-2020/> (data obrashheniya: 03.09.2025).

16. Sala G., Tatlidil K. S., & Gobet F. Video game training does not enhance cognitive ability: A comprehensive meta-analytic investigation. *Psychological bulletin*, 2018, 144(2), 111–139.

17. Sparrow B., Liu J., Wegner D.M. Google effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips // *Science*. 2011. Vol.333. pp. 776-778.

Статья поступила в редакцию 08.09.2025; одобрена после рецензирования 09.10.2025; принята к публикации 06.11.2025.

The article was submitted 08.09.2025; approved after reviewing 09.10.2025; accepted for publication 06.11.2025.