

DOI: <https://doi.org/10.18454/PSY.2023.1.3>

## КИБЕРСОЦИАЛЬНОСТЬ СОВРЕМЕННЫХ ПОДРОСТКОВ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ

Научная статья

Загумённая А.М.<sup>1,\*</sup>

<sup>1</sup> Ярославский государственный университет имени П.Г.Демидова, Ярославль, Российская Федерация

\* Корреспондирующий автор (13\_nstrbnn\_13[at]mail.ru)

### Аннотация

Данная статья посвящена проблеме влияния факторов киберпространства на психологические особенности подростков. Представлены результаты эмпирического исследования социальности современного подростка в контексте принципиально нового культурного пространства. Обсуждается влияние факторов интернет-среды на психологические особенности подростков. Проанализирована взаимосвязь психологических особенностей подростков, предпочитающих такие жанры компьютерных игр, как MMORPG, MOBA. Обсуждается необходимость разработки тренинговой программы для усиления социальности современных подростков в цифровую эпоху. В частности, приводится перспектива разработки упражнений, направленных на параметр социальной компетентности.

**Ключевые слова:** подросток, цифровизация, социальная компетентность, интернет-среда.

## CYBERSOCIALITY OF MODERN TEENAGERS: PROBLEMS AND PROSPECTS

Research article

Zagumyonnaya A.M.<sup>1,\*</sup>

<sup>1</sup> Yaroslavl State University named after P.G.Demidov, Yaroslavl, Russian Federation

\* Corresponding author (13\_nstrbnn\_13[at]mail.ru)

### Abstract

This article is dedicated to the problem of the influence of cyberspace factors on the psychological characteristics of teenagers. The results of the empirical study of sociality of a modern teenager in the context of a fundamentally new cultural space are presented. The influence of factors of the Internet environment on psychological traits of teenagers is discussed. The interrelation of psychological characteristics of teenagers who prefer such genres of computer games as MMORPG, MOBA is analysed. The necessity of developing a training programme to enhance the sociality of modern adolescents in the digital age is discussed. In particular, the prospect of developing exercises aimed at the parameter of social competence is presented.

**Keywords:** teenager, digitalization, social competence, internet environment.

### Введение

Значительная часть современных подростков живет в мире смешанной офлайн/онлайн-реальности, в мире дополненной реальности с элементами искусственного интеллекта и компьютерным («окружающим») разумом, диалог с которым становится одной из норм онлайн-коммуникации. Вооружившись электронными устройствами, молодые люди практически самостоятельно осваивают новый цифровой образ жизни [7, С. 61–72].

Особая уникальность этого поколения заключается в том, что традиционные формы социализации все чаще соседствуют, вытесняются, а иногда замещаются новыми формами приобретения необходимых знаний и навыков – цифровой социализацией.

Концепт «информационная социализация» безусловно сохранит свою значимость и в период четвертой индустриальной революции, фокусируя внимание исследователей на процессах освоения разных уровней информационного пространства [8, С. 170–172].

Однако в условиях уже давно происходящей конвергенции офлайн и онлайн-миров и активно формирующейся цифровой повседневности, когда технологии становятся орудиями, опосредующими возникновение, с одной стороны, цифровой среды социализации, существенно отличающейся от традиционной, с другой – специфического смешанного онлайн/ офлайн-пространства, предполагающего сочетание традиционной и онлайн-социализации, для понимания и исследования цифрового поколения требуется дополнительный термин [10, С. 19–28]. Он позволит рассматривать множественную реальность цифрового образа жизни и комплексно подойти к исследованию процессов социализации переходного этапа развития информационного общества, поставленного перед вызовами четвертой промышленной революции.

Отметим, что речь идет не только об информации, но и о коммуникации с живыми и неживыми элементами онлайн-пространства, о культурных, психологических и технических аспектах использования IT-технологий [8, С. 170–172].

Цифровая социализация является важной частью традиционной, дополняет ее, представляет новый этап развития общества, который требует новых взглядов и подходов.

Вопрос цифровой социализации – это и мера принятия обществом технологических новшеств, и отношение к инновациям, и возможности ответа на вызовы четвертой промышленной революции, и проблемы цифрового гражданства и цифрового неравенства [11, С. 176–185].

Таким образом, цифровая социализация – опосредованный всеми доступными цифровыми технологиями процесс овладения и присвоения человеком социального опыта, приобретаемого в онлайн-контекстах, воспроизводства этого опыта в смешанной реальности и формирующего его цифровую личность как часть реальной личности. Без цифровой социализации сегодня затруднен процесс становления личности, ее адаптации и интеграции в социальную систему информационного общества.

Широкое распространение и использование компьютерных игр стали неотъемлемой частью массовой культуры и повседневной жизни людей. Этот сравнительно новый вид информационного воздействия обладает собственной спецификой. Так как для пользования играми применяются не только компьютеры, но и телефоны, планшеты и другие электронные устройства, в настоящее время используется термин «кибер-игры». Это приводит к тому, что они становятся доступны, по сути, в любой момент жизни – в транспорте, на уроке, дома, на улице.

Компьютерные игры могут оказывать сильное воздействие на личность за счет того, что в них человек не просто воспринимает некий контент, но активно действует, управляя игровым персонажем [12, С. 1022–1038]. Поэтому и идентификация с персонажем, совершающим агрессивные действия, становится более сильной. К тому же в играх часто агрессивное поведение подкрепляется вознаграждением, что способствует закреплению такого способа действия [3, С. 93–97].

Основной целью данной статьи явилось выявление и описание взаимосвязи психологических особенностей, влияющих на предпочтение определенных жанров компьютерных игр подростками, и описание характера этих взаимосвязей.

### **Организация процедуры и методы исследования**

Теоретическую основу исследования составили представления о возрастных особенностях Г. С. Абрамовой, Л. С. Выготского, В. С. Мухиной и др., а также в исследовании цифровой социальности подростков теории и концепции современных исследователей – Е. П. Белинской, А. Е. Войскунского, А. В. Карпова, Т. А. Нестик, Г. У. Солдатовой и др.

Исследование проводилось на базе школ г. Рыбинска. В качестве испытуемых в исследовании приняли участие 93 школьника в возрасте от 13 до 16 лет (56 девочек и 37 мальчиков).

Использовался комплекс научно-обоснованных методов, надежных и валидных методик, сгруппированных следующим образом:

- теоретический анализ литературных источников по проблемам социализации современных подростков в реальности и в киберпространстве.

- общепсихологические методы, принципы планирования и проведения эмпирических исследований (метод поперечных срезов, метод контрольных групп, индивидуальное и групповое психодиагностическое исследование, квазиэксперимент, наблюдение, беседа).

- методики диагностического и исследовательского типа: экспресс-опросник «Индекс толерантности» (Г. У. Солдатова, О. А. Кравцова, О. Е. Хухлаев, Л. А. Шайгерова); методика диагностики степени готовности к риску (А. М. Шуберт); методика диагностики мотивации успеха и мотивации боязни неудачи (А. Реан); методика смысловых ориентаций (Д. А. Леонтьев); методика диагностики личности на мотивацию к избеганию неудач (Т. Элерс); методика диагностики личности на мотивацию к успеху (Т. Элерс); методика «Психологическая безопасность образовательной среды школы» (И. А. Баева); методика диагностики социальной компетентности обучающегося (А. М. Прихожан).

### **Результаты исследования и их интерпретация**

Предпочтения в выборе игр очень разнообразны. По выбору игровой платформы преобладают игры для компьютера, на втором месте – игры для мобильных платформ, очень мало (3 упоминания) приставочных игр, и совсем не встречаются игры дополненной реальности.

В соответствии с результатами, полученными по предпочитаемым подростками играм, все испытуемые сначала были разделены на две группы. В группу I вошли испытуемые, которые предпочитают игры жанра MMORPG, в группу II – испытуемые, которые предпочитают игры жанра MOBA.

Осуществив эмпирическое исследование, проанализируем результаты корреляционного анализа.

Анализируя психологические особенности подростков, которые составили группу I, мы видим наличие определенных взаимосвязей, обсудим наиболее значимые, с нашей точки зрения, из них:

- сильная прямая связь между процессом жизни и мотивацией ( $r = ,519$ ,  $p < 0,01$ ). То есть, чем больше подросток воспринимает процесс своей жизни как интересный, эмоционально насыщенный и наполненный смыслом, тем больше подросток вовлечен в различные сферы своей жизни, что позволяет ему с большей успешностью реализовывать себя, повышая тем самым уровень субъективности. Таким образом, инициативность подростка, желание учиться, развиваться, добиваться целей напрямую зависит от удовлетворенности жизнью в настоящем.

- сильная прямая связь между целями в жизни и эмоциональным компонентом психологической безопасности (ПБ) ( $r = ,449$ ,  $p < 0,01$ ). То есть, наличие у подростка жизненных целей, планов, определенностей напрямую влияют на жизнерадостность подростка, значимость для него социальных контактов, готовность реагировать и проявлять чувства. Таким образом, можно утверждать, что цели жизни подростка направляют его, помогают сохранить и развить внутреннюю организованность, способствуют эмоциональной устойчивости и готовности вступать в отношения.

- сильная прямая связь между целями жизни и когнитивным компонентом ПБ ( $r = ,364$ ,  $p < 0,01$ ). То есть чем больше у подростка осмысленности в жизненных целях, их направленности, понимания временных перспектив, тем больше подросток имеет знаний и представлений о том, что школа развивает его личность, интеллект и способности. Полученные нами данные могут быть объяснены тем, что когнитивный компонент предполагает оценку и осмысление таких объектов познания, как мир, люди, собственная личность. Под этим понимается восприятие и понимание

подростком своей жизнедеятельности восприятие и понимание подростком своей жизнедеятельности, и это понимание тем больше, чем яснее для подростка его будущее.

- сильная обратная связь между реактивной тревожностью и целями жизни ( $r = -,478$ ,  $p < 0,01$ ). То есть, чем выше у подростка уровень напряжения, беспокойства, нервозности, который возникает по отношению к типичным событиям, тем ниже у подростка осмысленности в жизненных целях, в желании их для себя ставить.

Анализируя результаты корреляционного анализа психологических особенностей подростков, которые составили группу II, мы видим наличие определенных взаимосвязей, обсудим их далее:

- сильная прямая связь между эмоциональным компонентом ПБ и процессом жизни ( $r = ,544$ ,  $p < 0,01$ ). То есть, чем больше у подростка развито переживание отношения к окружающему миру, к деятельности, к себе и другим, тем больше у него эмоциональная насыщенность жизни. Это говорит о том, что готовность подростка чувствовать, выражаться, проявлять эмпатию, привязанность, любовь, испытывать и противоположные по знаку чувства – антипатию, гнев, вражду, влияет на наполненную смыслами жизнь подростка.

- прямая связь между когнитивным компонентом ПБ и общим показателем смысложизненных ориентацией ( $r = ,396$ ,  $p < 0,05$ ). То есть, чем эффективнее у подростка проходит процесс самоопределения, тем больше выражено ощущение успешности себя, удовлетворенности жизнью и тем лучше понимается связь смысла жизни с будущим, настоящим и прошлым. Полученные нами данные могут быть объяснены тем, что смысложизненные ориентации формируются в социокультурной среде при усвоении социального опыта, на что непосредственно влияет способность подростка анализировать и интерпретировать различные ситуации его жизни.

- прямая связь между поведенческой компетентностью ПБ и процессом жизни ( $r = ,368$ ,  $p < 0,05$ ). То есть чем больше выражены потребности и мотивы, детерминирующие процесс выбора стратегий и тактик поведения подростка по отношению к значимым элементам ситуации, в том числе к людям и самому себе, тем выше у подростка интерес к жизни в настоящем моменте.

- прямая связь между поведенческим компонентом ПБ и результатом жизни ( $r = ,338$ ,  $p < 0,05$ ). То есть чем выше у подростка сформированность полезных поведенческих критериев, чем больше развиты общественно значимые личностные качества, тем больше подросток ощущает продуктивность и осмысленность прожитой части жизни.

Целесообразно сделать вывод о том, что именно корреляционный анализ исследования проблемы психологических особенностей как субъектных детерминант игровой деятельности позволяет выявить такие свойства подростков, которые проявляются и действуют по необходимости целостно.

В ходе статистического анализа результатов было осуществлено выявление различий между исследуемыми группами подростков, путем применения дисперсионного анализа.

В таблице 1 представлены результаты однофакторного дисперсионного анализа. Полученные данные позволяют определить, что исследуемые особенности социализации подростков имеют статистически значимые различия в исследуемых группах.

Таблица 1 - Средние значения переменных и результаты дисперсионного анализа в группах подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MMORPG и подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MOBA

DOI: <https://doi.org/10.18454/PSY.2023.1.3.1>

№ п/п	Психологические особенности социализации подростков	F-критерий	Уровень значимости p
1	Общий индекс толерантности	2,348	p=0,47
2	Мотивация к успеху	8,134	0,01
3	Мотивация избегания неудачи	15,726	0,05
4	СЖО	3,104	0,23
5	Психологическая безопасность	21,289	0,01
6	Степень готовности к риску	4,533	0,05
7	Реактивная тревожность	34,5	0,645
8	Личностная тревожность	6,412	0,783
9	Социальная сеть	7,945	0,541

Результаты дисперсионного анализа показали, что между исследуемыми группами подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MMORPG и подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MOBA обнаружены статистически значимые различия по параметру «степень готовности к риску» ( $F = 21,289$ ,  $p < 0,01$ ). У подростков,

предпочитающих компьютерные игры жанра MOBA, степень готовности к риску выше, чем у подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MMORPG. Данный факт можно объяснить тем, что в играх жанра MOBA подросток не просто воспринимает некий контент, но активно действует, управляя игровым персонажем. Поэтому и идентификация с персонажем, совершающим агрессивные действия, становится более сильной. К тому же в этих играх часто агрессивное поведение подкрепляется вознаграждением, что способствует закреплению такого способа действия и значительно увеличивает степень готовности к рискованному поведению подростка.

Обнаружены различия по параметру «психологическая безопасность» ( $F=8,134$ ,  $p < 0,01$ ). У подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MOBA субъективный уровень ощущения психологической безопасности ниже, чем у подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MMORPG. Данный факт можно объяснить тем, что игры жанра MOBA – это «боевая арена онлайн»: команды сражаются друг с другом; часто присутствует жестокость и агрессивность, адресованная к противникам. Также в играх жанра MOBA главная задача – победить соперника, то есть на каждом пользователе лежит ответственность за исход игры (за действия, ведущие к поражению команды, игрока его же товарищи могут пристыдить и унижить, что снижает чувство защищенности и неприкосновенности).

В ходе дисперсионного анализа было установлено, что существуют различия по параметру «мотивация к достижению успеха» ( $F=4,533$ ,  $p < 0,05$ ). У подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MOBA, мотивация к достижению успеха выше, чем у подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MMORPG. Данный факт можно объяснить тем, что желание победить противника для подростка имеет важность. Соответственно, чем лучше играет подросток (чем больше побед), тем выше его рейтинг в игре и тем выше его самооценка.

Установлено, что существуют различия между исследуемыми группами по параметру «мотивация избегания неудачи» ( $F=15,726$ ,  $p < 0,05$ ). У подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MOBA, мотивация избегания неудачи ниже, чем у подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MMORPG. Данный факт можно предположить, что в играх жанра MOBA нельзя подводить команду (нельзя закончить игру раньше остальных). За выход из игры предполагаются различного рода санкции: блокировка, снижение рейтинга. Это, в свою очередь, способствует снижению боязни поражения команды для подростка, так как игра кооперативная, и каждый делает свой вклад в исход.

Полученные результаты подтверждают необходимость психологического и педагогического сопровождения развития социальной компетентности современных подростков. Наиболее действенным при формировании социальных навыков у подростков в психологической и педагогической науках признается такая форма работы, как социально-психологический тренинг. Тренинг – это способ организации движения (активности) участников в пространстве и времени тренинга с целью осуществления изменений в их жизни и в них самих [1, С. 184].

При построении программы занятий с детьми важно придерживаться определенной стратегии и тактики их разработки, необходимо определить единую цель, задачи, методы и средства психологического воздействия на подростков [2, С. 155–158]:

- принцип гуманистической направленности в отношениях между взрослыми и детьми;
- принцип социальной связанности через включение родителей и детей в совместные виды деятельности;
- принцип активного участия родителей в развивающей программе;
- принцип индивидуального подхода в отборе родителями предлагаемых психологом средств развития позитивных отношений с обучаемым в зависимости от собственных потребностей, интересов, в выборе способа реализации рекомендаций и коррекционно-развивающих средств;
- принцип дифференцированного подхода к родителям и обучаемым разных категорий;
- принцип учета специфики семейной ситуации у обучаемого лица;
- принцип проблемности, т. е. осознание, моделирование и разрешение родителями проблемных и конфликтных межличностных ситуаций с целью устранения деструктивных форм поведения и обучения приемами адекватного реагирования в проблемных и стрессовых ситуациях взаимодействия;
- принцип позитивного эффекта: психолог интерпретирует полученные результаты с позиции соответствия социально-психологическим особенностям обучаемых с учетом перспектив развития и возможностей компенсации.

Процесс установления взаимоотношений с социумом начинается с самого рождения и продолжается на протяжении всей жизни. Необходимым условием социального познания является осознание того, что каждый человек имеет свое собственное видение мира и, что внутреннее психическое (намерения, убеждения, мнения, мысли и чувства) другого не всегда совпадает с собственным внутренним миром. Способность отделять собственное психическое от психического другого человека дает возможность понимать других людей (их мнения, желания, намерения, эмоции), прогнозировать их поведение и влиять на него, тем самым обеспечивая способность быть успешным участником социального взаимодействия [4, С. 352].

В данной ситуации перспективным для работы с детьми, составившими группу испытуемых в приведенном выше исследовании, видится разработка программы упражнений на параметр социальной компетентности.

Социальная компетентность – это многогранная характеристика личности, которая своей многокомпонентностью охватывает все множество и глубину функционирования личности в социуме. Личность – явление социальное и формат социальной компетентности охватывает как социальные мотивы, знания, навыки, необходимые для успешного взаимодействия с социальной средой, так и самочувствие и самовосприятие личности в меняющемся социуме. При этом социальная компетентность предполагает как достаточный уровень умения строить партнерские отношения, способности к кооперации на равноправной основе, так и достаточный уровень комфортности, чтобы не идти вразрез с требованиями общества [9, С. 23].

Одним из важнейших навыков в структуре социальной компетентности становится навык анализа социальных ситуаций и принятия самостоятельных решений, позволяющий делать выбор адекватной стратегии поведения в условиях неопределенности и риска, ориентироваться в быстро меняющейся социальной среде и эффективно решать социальные проблемы. Основой навыка анализа ситуаций и принятия решений, а следовательно, социальной компетентности в современном обществе является развитие перечисленных выше составляющих.

Цель разрабатываемого тренинга – формирование и развитие социальной компетентности подростков.

Задачи тренинга коммуникативной компетентности выходят за рамки создания среды, благоприятной для деятельности основных действующих лиц. Через правила общения коммуникативный тренинг передает послание об уважении к любому человеку, с которым ты находишься рядом в данный момент [6, С. 77].

При реализации тренинга предполагается использование индивидуальных, групповых и фронтальных форм обучения. Основные методы и приемы обучения – лекция, диалог, личностная рефлексия опыта, групповая работа, тренинг умений, элементы психологического тренинга, деловые и ролевые игры, подвижные игры и практические занятия.

Упражнения программы направлены на развитие выразительного поведения, побуждая участников, с одной стороны, быть внимательными к действиям других, а с другой – искать такие средства самовыражения, которые будут понятны другим.

Ожидаемые результаты:

- развитие социально-психологических особенностей подростков;
- формирование понимания собственного внутреннего мира, внутреннего мира другого, физического мира вокруг;
- формирование коммуникативных навыков, устойчивости к конфликтным ситуациям, толерантного отношения друг к другу;
- усиление сплоченности коллектива.

### Заключение

Сегодня можно с уверенностью говорить о таком понятии, как виртуальная компьютерная социализация или киберсоциализация человека – социализация личности в киберпространстве – процесс изменений структуры самосознания личности, происходящий под влиянием и в результате использования им современных информационных и компьютерных технологий в контексте жизнедеятельности [5].

Значимость исследования социальной компетентности заключается в возможности использования полученных данных в педагогической и психологической работе по развитию коммуникативных навыков, развитию медиа-информационной компетентности школьников, подготовке к дальнейшему общению в коллективе и семейной жизни с учетом особенностей формирования социальной компетентности учащихся подросткового возраста.

Успешность, благополучие и психологическое здоровье человека в современном обществе зависит от его способности эффективно взаимодействовать с окружающим миром. От того, как будет происходить усвоение социального опыта, во многом зависит эффективность социализации и адаптации человека в обществе [4, С. 353].

### Конфликт интересов

Не указан.

### Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

### Conflict of Interest

None declared.

### Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

### Список литературы / References

1. Вачков И.В. Окна в мир тренинга: методологические основы субъектного подхода к групповой работе / И.В. Вачков, С.Д. Дерябо — СПб: Речь, 2004. — 184 с.
2. Ильясов И.И. Развивающее обучение в становлении учебной самостоятельности / И.И. Ильясов // Вопросы психологии. — 2013. — 1. — с. 155–158.
3. Макалатия А.Г. Смыслы и ценности в современных компьютерных играх / А.Г. Макалатия // Деятельный ум: от гуманитарной методологии к гуманитарным практикам: материалы международного конгресса, посвященного 80-летию со дня рождения А. А. Леонтьева; — Москва: Смысл, 2016. — с. 93-97.
4. Мид М. Культура и мир детства / М. Мид — Москва: Наука, 1988. — 428 с.
5. Мокрушина Е.В. Воздействие политического PR на молодежь в социальных сетях / Е.В. Мокрушина. — URL: [psujourn.narod.ru/vestnik/vyp\\_6/moc\\_soc.htm](http://psujourn.narod.ru/vestnik/vyp_6/moc_soc.htm) (дата обращения: 16.09.2015)
6. Сидоренко Е.В. Тренинг коммуникативной компетентности в деловом взаимодействии / Е.В. Сидоренко. — СПб: Речь, 2004. — 208 с.
7. Собкин В.С. Современный подросток в социальных сетях / В.С. Собкин // Педагогика. — 2016. — 8. — с. 61-72.
8. Трофимова Е.И. Влияние цифровизации на развитие личности современных детей / Е.И. Трофимова // Молодой ученый. — 2021. — 34(376). — с. 170-172.
9. Цветков В.В. Формирование социальной компетентности сельских школьников: автореф. дис. ... канд. пед. наук / В.В. Цветков. — Великий Новгород, 2002. — 23 с.

10. Johnson G. A Conceptual Framework for Understanding the Effect of the Internet on Child Development: The Ecological Techno-Subsystem / G. Johnson , K. Puplampu // Canadian Journal of Learning and Technology. — 2008. — 34. — p. 19—28.

11. Johnson G.M. Internet Use and Child Development: Validation of the Ecological Techno-Subsystem / G.M. Johnson // Journal of Educational Technology & Society. — 2010. — 13(1). — p. 176—185.

### **Список литературы на английском языке / References in English**

1. Vachkov I.V. Okna v mir treninga: metodologicheskie osnovy sub'ektnogo podhoda k gruppovoj rabote [Windows on the World of Training: Methodological Foundations of the Subjective Approach to Group Work] / I.V. Vachkov, S.D. Derjabin — SPb: Rech', 2004. — 184 p. [in Russian]

2. Il'jasov I.I. Razvivajushee obuchenie v stanovlenii uchebnoj samostojatel'nosti [Developmental Training in the Formation of Educational Independence] / I.I. Il'jasov // Questions of Psychology. — 2013. — 1. — p. 155—158. [in Russian]

3. Makalatiya A.G. Smysly i tsennosti v sovremennyh komp'yuternyh igrakh [Meanings and Values in Modern Computer Games] / A.G. Makalatiya // An Active Mind: from Humanitarian Methodology to Humanitarian Practices: materials of the International Congress Dedicated to the 80th Anniversary of the Birth of A. A. Leontiev; — Moscow: Smysl, 2016. — p. 93-97. [in Russian]

4. Mid M. Kul'tura i mir detstva [Culture and the World of Childhood] / M. Mid — Moskva: Nauka, 1988. — 428 p. [in Russian]

5. Mokrushina E.V. Vozdejstvie politicheskogo PR na molodezh' v social'nyh setjah [The Impact of Political PR on Youth in Social Networks] / E.V. Mokrushin. — URL: [psujournal.narod.ru/vestnik/vyp\\_6/moc\\_soc.htm](http://psujournal.narod.ru/vestnik/vyp_6/moc_soc.htm) (accessed: 09/16/2015) [in Russian]

6. Sidorenko E.V. Trening kommunikativnoj kompetentnosti v delovom vzaimodejstvii [Training of Communicative Competence in Business Interaction] / E.V. Sidorenko. — SPb: Rech', 2004. — 208 p. [in Russian]

7. Sobkin V.S. Sovremennyy podrostok v sotsial'nyh setjah [Modern Teenager in Social Networks] / V.S. Sobkin // Pedagogy. — 2016. — 8. — p. 61-72. [in Russian]

8. Trofimova E.I. Vlijanie tsifrovizatsii na razvitie lichnosti sovremennyh detej [The Impact of Digitalization on the Personality Development of Modern Children] / E.I. Trofimova // Young Scientist. — 2021. — 34(376). — p. 170-172. [in Russian]

9. Tsvetkov V.V. Formirovanie social'noj kompetentnosti sel'skih shkol'nikov [Formation of Social Competence of Rural Schoolchildren]: abst. dis. ... of PhD in Pedagogy / V.V. Tsvetkov. — Veliky Novgorod, 2002. — 23 p. [in Russian]

10. Johnson G. A Conceptual Framework for Understanding the Effect of the Internet on Child Development: The Ecological Techno-Subsystem / G. Johnson , K. Puplampu // Canadian Journal of Learning and Technology. — 2008. — 34. — p. 19—28.

11. Johnson G.M. Internet Use and Child Development: Validation of the Ecological Techno-Subsystem / G.M. Johnson // Journal of Educational Technology & Society. — 2010. — 13(1). — p. 176—185.