

УДК 130.2+316.7+379.8

DOI: 10.34670/AR.2021.62.17.003

## Современная цифровая среда как средство социокультурного становления личности подростка

**Мешкова Людмила Николаевна**

Кандидат философских наук,  
доцент кафедры изобразительного искусства и культурологии,  
Пензенский государственный университет,  
440026, Российская Федерация, Пенза, ул. Красная, 40;  
e-mail: Inmeshkova@rambler.ru

Статья подготовлена при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 19-29-14014мк «Информационное воздействие на личность в условиях цифровизации культуры и образования как импрессионг: риски и потенциал» («Informational influence on the personality in the context of digitalization of culture and education as impressing: risks and potential»).

### Аннотация

В статье рассматривается цифровая среда как современный фактор, влияющий на формирование социальных и культурных характеристик личности подростка. Целью исследования является выявление наиболее важных направлений социализации, связанных с вхождением в цифровую культуру, и анализ воздействия цифровой среды на увлеченность представителей цифрового поколения. Показано, что в качестве основных направлений киберсоциализации можно выделять освоение и использование цифровых ресурсов 1. для решения задач социального взаимодействия, коммуникации и самопрезентации в киберпространстве, 2. в ходе процесса обучения, 3. для проведения досуга и формирования увлечений, а также дана краткая характеристика проблемного поля каждого из указанных направлений. На основе анализа эмпирических исследований, посвященных изучению специфики медиапотребления молодыми пользователями, были выявлены основные интересы и увлечения подростков, которые обусловлены цифровой средой. В статье обращается внимание на неоднозначное влияние киберпространства на интересы подростка: информация в интернете может дать толчок к самостоятельной и творческой деятельности подростка, но может, наоборот, увести подростка в виртуальный мир, как более интересный и привлекательный, оторвав от реальной жизни и сформировав его лишь как пассивного пользователя интернета. Поэтому одна из актуальных задач, стоящих перед взрослым окружением подростка, заключается в том, чтобы помочь ребенку понять свои возможности и раскрыть себя, привлекая для этого как традиционные методики, так и современные цифровые технологии.

### Для цитирования в научных исследованиях

Мешкова Л.Н. Современная цифровая среда как средство социокультурного становления личности подростка // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2021. Том 10. № 4А. С. 23-32. DOI: 10.34670/AR.2021.62.17.003

**Ключевые слова**

Цифровое поколение, цифровые технологии, социализация, киберсоциализация, социальные сети, увлечения.

**Введение**

Вопросы, связанные с влиянием, которое оказывают современные цифровые технологии на молодое поколение, находятся в центре внимания исследователей разных научных областей: психологов, педагогов, социологов, культурологов и т.д. Следует признать, что процесс цифровизации касается людей разного возраста, так как сложно представить и профессиональную деятельность, и повседневную жизнь без использования тех или иных цифровых технологий. Однако особый интерес к подрастающему поколению в рамках данных исследований продиктован несколькими моментами. Во-первых, цифровые гаджеты являются частью его повседневности с самого рождения. Не случайно это поколение называют «цифровыми аборигенами» (Digital Native), поколением iGen (айдженеры). Степень вовлеченности цифровых медиа в жизнь молодых людей отражается в статистических данных. В частности, на 2018 год процент пользователей сети Интернет среди отечественной молодежи (15-24 лет) составлял 98,7% [Абдрахманова, Баскакова и др., 2020, 45]. И, хотя количество пользователей интернета среди других возрастных групп неуклонно растет, охват молодежной аудитории остается самым большим. Во-вторых, от того, какие ценности, модели поведения, навыки сформируются у детей, будет зависеть дальнейшее социальное и культурное развитие. Еще К. Ясперс в своей работе «Духовная ситуация времени», рассматривая процесс становления личности в результате процессов воспитания и образования, предупреждал: «...воспитание определяет будущее человеческое бытие; упадок воспитания был бы упадком человека. ... Каждый знает – кто завоеует молодежь, обладает будущим» [Ясперс, 1994, 353]. «Куда идут айдженеры, туда идет страна» [Твенге, 2019, 31], – замечает современный исследователь Джин Твенге.

В условиях цифровой культуры процесс становления личности, процесс социализации является сложным и неоднозначным. Мы можем задать в связи с этим ряд вопросов. Чем именно отличается процесс социализации «цифровых аборигенов», или, согласно другой терминологии, поколения Z, от процесса социализации, которые проходили в свое время представители предшествующих поколений? Только ли необходимостью освоить цифровые технологии? Как эти технологии, в свою очередь, влияют на процесс социализации? Каково их воздействие на поведенческие и ментальные навыки? Насколько велик так называемый цифровой разрыв между молодым, цифровым, поколением, и старшим поколением, сформировавшимся в свое время в других условиях, и как это может влиять на процесс социализации молодежи? Создает ли культура эпохи всеобщей цифровизации какие-то новые ценности, отличные от ценностей других эпох, или же происходит некая модификация традиционных ценностей в результате цифровизации жизни? Как соотносятся поведение и навыки, приобретенные в киберсреде, характерные для нее, с поведением и навыками в мире физического присутствия? Каждый из этих вопросов связан с другими и, в то же время, требует самостоятельной глубокой проработки.

Рассмотрим социокультурное влияние цифровой среды на подростков и выявим наиболее важные направления социализации, связанные с вхождением в цифровую культуру. Особое внимание уделим интернету как фактору формирования увлечений и интересов подростков. В

своей работе мы будем опираться на анализ эмпирических исследований, посвященных изучению специфики медиапотребления молодыми пользователями.

### **Особенности социализации в условиях цифровой культуры**

Активность современного человека немыслима без использования современных цифровых технологий, без владения навыками их применения. Цифровые технологии становятся не просто инструментом для решения прикладных задач, они во многом изменяют жизнедеятельность современного человека, определяют стиль и образ его жизни. Поэтому освоение цифровых средств становится необходимой частью социализации личности. В связи с этим говорят о киберсоциализации, виртуальной компьютерной социализации. В частности, под киберсоциализацией понимается «процесс изменений структуры самосознания личности, происходящий под влиянием и в результате использования им современных информационных и компьютерных технологий в контексте жизнедеятельности» [Вараксин, 2016, 209]. В.А. Плешаков отмечает, что в процессе киберсоциализации «у человека возникает целый ряд новых, фактически, киберонтологических ожиданий и интересов, мотивов и целей, потребностей и установок, а также форм психологической и социальной активности, непосредственно связанных с киберпространством» [Плешаков, 2009, 34]. Киберсоциализацию проходят все пользователи цифровой сферы, независимо от возраста. Однако, как указывалось выше, проблема влияния цифровых технологий на формирование личности ребенка является наиболее сложной и актуальной.

В самом процессе вхождения ребенка, подростка в цифровую культуру можно выделить несколько направлений. Каждый из них, в свою очередь, соединяет в себе множество вопросов, которые стали объектом изучения и обсуждения специалистов.

Во-первых, социализация в киберпространстве предполагает овладение цифровыми средствами и использование цифровых ресурсов для социального взаимодействия. Таким образом, интернет-среда реализует свою функцию как коммуникативной сферы.

Самым ярким проявлением коммуникативного взаимодействия в интернете являются социальные сети. Они стали настолько популярными и востребованными, что, как отмечают Aras Bozkurt и Chih-Hsiung Tub, одна из первых вещей, которую необходимо сделать при вступлении в подростковый период, это регистрация в социальной сети, как если бы это была одна из стадий психосоциального развития Эриксона или стадия когнитивного развития Пиаже, через которое человек должен пройти для когнитивного и психосоциального развития, то есть стать самим собой [Bozkurt, Tu, 2016, 157]. Социальные сети, по мнению исследователей, помогают удовлетворить базовые потребности в общении и самовыражении.

Неоднозначным является вопрос о соотношении коммуникации в онлайн-среде и в реальном мире. С одной стороны, отмечается, что использование интернета изолирует людей друг от друга, ведет к снижению эмпатии, способности распознавать эмоции других людей, повышение субъективного чувства одиночества [Богачева, Сивак, 2019, 33]. Социальные сети могут сказываться на психологическом благополучии подростка, вызывать психологическую тревогу и беспокойство, провоцировать депрессию [Твенге, 2019, 108-117]. С другой стороны, подчеркивается, что социальные сети являются значимым пространством для развития юной личности. Молодежь использует социальные сети для налаживания отношений с друзьями и более широкими группами сверстников [Ahn, 2011, 1438]. Социальные сети способствуют усилению социальных контактов, которые уже ранее установились в реальной общественной

жизни. Подростки присоединяются к конкретной социальной сети, к какому-то сообществу в социальной сети, потому что их друзья уже являются их участниками и пригласили их туда. Поэтому действительно «виртуальный мир дополняет и расширяет общественную жизнь в реальном мире» [Палфри, Гассер, 2011, 35].

Социальное взаимодействие внутри Интернет-пространства непосредственно связано с позиционированием себя внутри виртуальной среды. Это проявляется во всех практиках, которые осуществляет подросток в социальных сетях, на форумах и других виртуальных платформах: размещает фотографии, оставляет комментарии и сообщения, ставит лайки и т.д. В результате всей этой онлайн-деятельности формируется цифровая идентичность пользователя. Цифровая среда предоставляет большие возможности «цифровым аборигенам» в поиске себя, в представлении себя способами, которые недоступны в реальной жизни. Виртуальное пространство становится сценой, где подросток может попробовать себя в разных ролях. Отсюда вытекает нестабильность цифровой идентичности.

В силу открытости профиля в социальной сети и доступности информации о человеке возникает проблема безопасности в киберпространстве. По этой причине процесс социализации в цифровой среде предполагает развитие навыков безопасного поведения, умения противостоять негативному давлению, понимание ответственности за свои действия в сети Интернет. Таким образом, цифровая социализация включает в себя формирование цифровой компетентности. Цифровая компетентность у детей непосредственно зависит от цифровой компетентности окружающих взрослых: родителей и учителей. Иными словами, цифровая компетентность подростка «должна рассматриваться как разделенная с другими людьми и формирующаяся во взаимодействии с ними» [Солдатова, Рассказова, Нестик, 2018, 152].

Во-вторых, социализация в цифровом мире предполагает овладение и использование цифровых ресурсов в процессе обучения. Данное направление социализации стало особенно актуальным в связи с активным применением дистанционных образовательных технологий в ситуации пандемии. Однако изучение влияния цифровых технологий на учебный процесс началось гораздо раньше. Большое количество исследований посвящено вопросам воздействия цифровой среды на когнитивные способности «цифровых аборигенов». В частности, как результаты данного влияния указываются «клиповое мышление», многозадачность, сложности в восприятии линейного текста, проблемы с вниманием и памятью.

Отмечается также парадоксальная ситуация: поколение, окруженное с рождения цифровыми устройствами, не всегда обладает достаточным уровнем цифровой компетентности. Часто знания его представителей в области цифровых технологий ограничиваются использованием базовых навыков работы с электронными документами, электронной почтой, обменом текстовыми сообщениями, поиском в интернете и общением в социальных сетях. Более того, эти знания и навыки применяются большинством представителей цифрового поколения для развлечений и повседневного общения с друзьями, а в учебных целях интернет становится средством для пассивного потребления информации, когда идет поиск готового контента [Kirschner P., De Bruyckere P., 2017, 136-137]. В связи с этим утверждается, что «нет оснований утверждать, что по уровню освоения современных информационных технологий “поколение Z” как-то отличается от поколения своих родителей и учителей. Более того, зачастую учителя значительно больше времени, чем школьники, проводят за использованием технологий и лучше ими владеют» [Богачева, Сивак, 2019, 30].

Исследования показывают, что цифровые технологии – это, прежде всего, средства, и их влияние на процесс обучения во многом зависит от стратегии их использования, которую

определяет учитель и школа. Задача учителей и методистов – знать, где и когда должны присутствовать цифровые технологии (например, для поиска информации, для сотрудничества в сети и т. д.), а когда это недопустимо [Kirschner P., De Bruyckere P., 2017; Ahn J., 2011]. Л.В. Баева, анализируя возможные риски, связанные с цифровизацией образования, приходит к мысли о «необходимости создания системы коммуникативно-образовательной среды для цифрового образования, в которую входят модули, элементы и подсистемы, обеспечивающие безопасное и эффективное вхождение личности в цифровое пространство для обучения и воспитания» [Баева, 2020, 141].

В-третьих, киберсоциализация предполагает овладение и использование цифровых ресурсов для досуга, расширения кругозора, формирования увлечений. Этот «несерьезный», на первый взгляд, аспект социализации является весьма важным. Поиск увлечений, формы проявления досуга способствуют раскрытию личности ребенка, развитию воображения и творческого начала. Кроме того, сфера увлечений непосредственно связана с развитием социальных контактов, общением с единомышленниками, формированием тематических сообществ. Зародившийся интерес к определенному виду деятельности может стать стимулом для поиска новой информации, и, возможно, повлияет на дальнейший профессиональный выбор. Рассмотрим данное направление социокультурного становления личности подростка более подробно.

### **Влияние цифровой среды на мир увлечений подростка**

Киберпространство стало той средой, где человек может одновременно получить поданную в доступной форме информацию о самых разных формах деятельности, творчества, и представить, репрезентировать собственные результаты. Для подростков, которые находятся в поисках себя, «прошупывают» свои возможности, мир интернета с необозримым информационным полем «обо всём и вся» становится неисчерпаемым ресурсом знаний о мире и человеке. При этом цифровые технологии представления информации могут оказывать суггестивное воздействие на молодого человека, вызывать эмоциональный отклик, становиться стимулом к ряду действий и поступков, пробуждая интерес к ним, формируя увлечения и хобби. Изучение механизмов формирования интересов и увлечений у подростков важен, так как это напрямую связано с формированием ценностных ориентаций и стиля жизни. Поэтому поведение молодого поколения в киберсреде, в социальных сетях становится объектом значительного числа исследований.

Обратимся к эмпирическим данным исследования, проведенного под руководством Е.В. Викторовой и которое было направлено на выявление импрессионного потенциала образовательных, развлекательных и коммуникационных цифровых ресурсов, наиболее востребованных в подростково-юношеском возрасте. Описание методики и основные результаты исследования были уже представлены в публикациях [Викторова, 2020; Козина, Бадаева, Дудина, 2020]. В свою очередь обратимся к тем данным, которые позволяют показать влияние цифровых ресурсов на такой аспект социокультурного становления личности, как формирование увлечений и интереса к различным формам деятельности.

В рамках указанного исследования было проведено анкетирование среди 514 респондентов, нацеленное, в частности, на выявление связи цифровых ресурсов и увлечений молодежи. Опрашиваемые были разделены на три возрастные группы: 13-14 лет (29%), 15-16 лет (28%) и 17-19 лет (43%).

Результаты исследования показали, что традиционные агенты социализации, такие, как семья и школа, продолжают оказывать большое влияние на подростков. На вопрос об обстоятельствах и окружении, которые способствовали пробуждению интереса к той деятельности, которая впоследствии стала увлечением, 13,9% респондентов выбрали ответ «в разговоре с родителями». К школе как фактору, вызвавшему интерес к определенному роду занятий, можно отнести такие ответы: «когда выполнял(а) домашнее задание» (27,1%), «в школе, на внеурочном мероприятии» (13,9%), «в школе, на уроке» (5,4%). Но вариант «в разговоре с учителем» не выбрал никто. Влияние книг отметили 5,4% респондентов. Однако доминирующее воздействие на интересы подростков оказывает медиасреда: 32,5% анкетированных выбрали ответ «перед экраном телевизора», 24% – «за своим компьютером, в социальной сети», 13,9% – «за своим компьютером, на соответствующем web-портале, сайте». Респондентам была дана возможность выбрать несколько вариантов ответов, но мы видим, что средства массовой информации – телевидение и Интернет – стали для большинства подростков главным фактором, определяющим их сферу интересов. Это подтверждается тем, что 41,9% опрошенных указали, что их «увлечение непосредственно связано с Интернет/цифровыми средствами». Любопытно, что эта роль Интернета снижается с возрастом. Если данный ответ выбрали 96 подростков в возрасте 13-14 лет и 92 подростка 15-16 лет, то среди молодежи 17-19 лет согласились с этим утверждением только 28 человек. Можно предположить, что это связано с тем, что к 17-19 годам уже определился основной круг увлечений, молодежь обдумывает и осуществляет выбор будущей профессиональной деятельности

Роль Интернета в формировании увлеченности каким-либо видом деятельности достаточно многообразна, что нашло отражение в ответах респондентов. 44,2% используют Интернет для поиска информации и своем увлечении, т.е. как информационный ресурс. Но также Интернет применяется как коммуникативное пространство (13,2% выбрало ответ «в Интернет я ищу единомышленников», 8,5% – «в Интернете можно анонимно поделиться своими достижениями и узнать чужое мнение о них») и пространство самопрезентации (10,1% согласился с позицией «в виртуальной среде больше возможности развивать свои способности, чем в реальной», 7% – с позицией «в Интернет я чувствую себя увереннее: я в своем деле не хуже других», 4,6% – с позицией «использую, чтобы заявить о себе открыто»).

Закономерно возникают вопросы: какие увлечения прежде всего выделили подростки и какие из этих увлечений оказываются под воздействием медиасреды в первую очередь? Респондентам было предложены разные варианты ответов на вопрос «Какое занятие Вас очень увлекает, нравится более других, получается лучше других?». Разделим эти варианты на две группы: предполагающие активную, самостоятельную работу индивида, в результате которой появляется собственный «продукт», и предполагающие участие как действия с результатами деятельности других людей, с получением эмоциональных впечатлений от них (табл. 1), а затем оценим, насколько эти увлечения связаны с цифровыми технологиями.

**Таблица 1 – Увлечения подростков**

<b>Увлечения, предполагающие самостоятельную работу, направленные на получение собственного результата деятельности</b>	<b>Увлечения, связанные с восприятием результатов деятельности других людей</b>
Заниматься спортом – 27,9%	Слушать музыку – 27,1%
Рисовать – 9,3%	Играть в компьютерные игры – 24,8%
Танцевать – 8,5%	Смотреть кинофильмы – 13,2%
Фотографировать – 7,7%	Читать – 7,7%

Увлечения, предполагающие самостоятельную работу, направленные на получение собственного результата деятельности	Увлечения, связанные с восприятием результатов деятельности других людей
Петь – 4,6% Конструировать что-то – 3,9% Выращивать растения – 3,1% Создавать украшения – 2,3% Коллекционировать что-то – 1,5% Ставить химические эксперименты – 0,8% Шить/вышивать – 0%	Путешествовать – 7,7% Смотреть мультипликационные (анимационные) фильмы – 3,9%

Мы видим, что с большим отрывом от остальных форм занятий идут три вида увлечений: занятия спортом (27,9%), слушание музыки (27,1%) и компьютерные игры (24,8%). Из них активное, личностное участие подростка требуется только в одном – в спорте. Можно сказать, что для достаточно большого числа подростков увлечения связаны не со стремлением к преобразовательной деятельности, к самореализации в какой-то творческой сфере, а, наоборот, с достаточно пассивными формами проведения досуга. В определенной степени это перекликается с наблюдениями Д. Твенге, отмечающей медленное взросление, инфантилизм и нерешительность современных тинейджеров [Твенге, 2019].

С цифровыми технологиями, казалось бы, связаны такие увлечения, как компьютерные игры, фотографирование, просмотр фильмов, так как эти виды деятельности предполагают непосредственное использование цифровых устройств. Но, как было указано выше, Интернет, социальные сети могут предоставлять информацию, знакомить с разными видами деятельности и, с другой стороны, становятся теми каналами, где пользователь может продемонстрировать собственные успехи. Поэтому мир увлечений подростков и цифровая среда оказываются в настоящее время взаимно сопряженными.

Рассмотренные результаты эмпирического исследования во многом перекликаются и дополняются рядом других работ. В частности, А.А. Морозова, изучая молодежную аудиторию социальной сети Instagram в возрасте от 10 до 22 лет, также выделяет в качестве причин использования Instagram возможность получения информации о чем-либо (новостях/хобби/учебе и т.п.) и возможность самопрезентации и рассказа о себе с помощью визуального и аудиовизуального контента. При этом самую значительную часть аудитории (58%) интересуют аккаунты, связанные с хобби и увлечениями [Морозова, 2019, 37]. Интересно наблюдение автора, что ведущей и востребованной функцией данной сети является визуальная, так как тексты, сопровождающие фотографии, наименее популярны. Отметим, что ориентация на визуальное восприятие и, наоборот, пренебрежение к линейному тексту как более сложновоспринимаемому является чертой «клипового мышления».

Стремление к легкости и занимательности контента характерно не только для сети Instagram. Это становится общей чертой сетевой цифровой культуры. О.В. Перезова, анализируя изменение ценностных ориентаций под влиянием социальных сетей, показывает, что «из социальных сетей пришли явления, характерные для упрощения жизни, поверхностного восприятия бытия: легкость доходов, заработка, славы, преобладание эмоционального восприятия над критическим и рациональным, то есть сформировалась концепция “жизнь как праздник” с преобладанием сиюминутного эффекта и принципа “здесь и сейчас”» [Перезова, 2021, 115].

Таким образом, информация в социальных сетях может дать толчок к самореализации, к тому, чтобы самому попробовать себя к какой-либо деятельности, но может и произвести

обратный эффект – сформировать пассивного потребителя яркого контента. Как отмечает Д. Твенге, «впервые в истории человечества любому доступна абсолютно любая информация, но мы предпочитаем смотреть видео с котиками» [Твенге, 2019, 92].

### Заключение

Итак, цифровая культура, включающая в себя не только цифровые устройства, технологии работы с ними, но и складывающиеся в результате их применения социальные практики, системы взаимоотношений, стала неотъемлемой составной частью современной мировой культуры. Поэтому процесс социализации молодого поколения предполагает и киберсоциализацию как вхождение в цифровую культуру.

В качестве основных направлений киберсоциализации можно выделять освоение и использование цифровых ресурсов 1. для решения задач социального взаимодействия, коммуникации и самопрезентации в киберпространстве, 2. для поиска необходимой информации в процессе обучения, 3. для проведения досуга и формирования увлечений. Интернет, связанные с ним средства коммуникации, технологии предоставления и подачи информации становятся одним из основных способов формирования личностных предпочтений, интересов, ценностных ориентаций. Поэтому Интернет, социальные сети являются такими же агентами социализации, как семья и школа.

Информация, представленная в социальных сетях, часто подается в понятной и привлекательной форме и направлена на то, чтобы заинтересовать пользователя. Однако возникает неоднозначная ситуация: увлекательная по форме подачи информация может дать толчок к самостоятельной деятельности подростка, пробудить в нем активность, стремление попробовать свои силы, а может лишь увести подростка в интересный виртуальный мир, оторвав от скучной повседневности реальной жизни и сформировав его лишь как пассивного пользователя Интернета, листающего виртуальные страницы, переходящего по ссылкам в поисках занимательного контента. Поэтому одна из актуальных задач, стоящих перед взрослым окружением подростка, перед родителями и учителями, заключается в том, чтобы помочь ребенку понять свои возможности и раскрыть себя, привлекая для этого как традиционные методики, так и современные цифровые технологии.

### Библиография

1. Абдрахманова Г. И., Баскакова О. Е., Вишневецкий К. О., Гохберг Л. М. и др. Тенденции развития интернета в России и зарубежных странах: аналитический доклад. М.: НИУ ВШЭ, 2020. 144 с.
2. Баева Л. В. Влияние цифровизации образования на человека в контексте проблемы безопасности // *Философия образования*. 2020. Т. 20, № 2. С. 131–144.
3. Богачева Н. В., Сивак Е. В. Мифы о «поколении Z». М.: НИУ ВШЭ, 2019. 64 с.
4. Вараксин А.В. Влияние социальных сетей на формирование ценностных ориентиров современной молодежи // *Преподаватель XXI век*. 2016. №2. С. 205-212.
5. Викторова Е.В. Цифровая культура межличностных взаимодействий и импрессионг как ее элемент // *Международный научно-исследовательский журнал*. 2020. № 9 (99). Часть 2. С. 35-39. DOI: 10.23670/IRJ.2020.99.9.043
6. Козина Г. Ю., Бадаева Е. Р., Дудина А. Н. Мультисенсорное восприятие как основа воздействия на личность в интернет-пространстве // *E-Scio*. 2020. №8 (47). URL: <http://e-scio.ru/wp-content/uploads/2020/08/Козина-Г.-Ю.-Бадаева-Е.-Р.-Дудина-А.-Н.pdf>
7. Морозова А.А. Социальная сеть INSTAGRAM как базовый компонент современной молодежной медиакультуры // *Челябинский гуманитарий*. 2019. №1 (46). С. 35-41.
8. Палфри Дж., Гассер У. Дети цифровой эры. М.: Эксмо, 2011. 368 с.
9. Перезовова О. В. Использование социальных сетей как фактора формирования цифровой культуры общества //



- Вестник ЮУрГУ. Серия «Социально-гуманитарные науки». – 2021. – Т. 21, № 2. – С. 111–117. DOI: 10.14529/ssh2102015
10. Плешаков В. А. Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен // Преподаватель XXI век. 2009. №3-1. С.32-39.
  11. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И., Нестик Т.А. Цифровое поколение России: компетентность и безопасность. М.: Смысл, 2018. 375 с.
  12. Твенге Д. Поколение I. Почему поколение Интернета утратило бунтарский дух, стало толерантным, менее счастливым и абсолютно не готовым ко взрослой жизни. М.: Группа Компаний «РИПОЛ классик», 2019. 406 с.
  13. Ясперс К. Смысл и назначение истории. – М.: Республика, 1994. – 527 с.
  14. Ahn, J. (2011) The Effect of Social Network Sites on Adolescents' Social and Academic Development: Current Theories and Controversies // Journal of the American Society for Information Science and Technology. 2011. 62(8). Pp. 1435–1445. DOI: 10.1002/asi.21540
  15. Bozkurt A., Tu C. H. (2016) Digital identity formation: socially being real and present on digital networks // Educational Media International, 2016. VOL. 53. NO. 3. Pp.153–167. DOI: 10.1080/09523987.2016.1236885
  16. Kirschner P., De Bruyckere P. The myths of the digital native and the multitasker // Teaching and Teacher Education. 2017. Vol. 67. Pp. 135–142.

## **Modern digital environment as a means of socio-cultural formation of a teenager's personality**

**Lyudmila N. Meshkova**

PhD in Philosophy,  
Associate Professor at the Department of Fine Art and Culture Studies,  
Penza State University,  
440026, 40, Krasnaya str., Penza, Russian Federation;  
e-mail: lmeshkova@rambler.ru

### **Abstract**

The article considers the digital environment as a modern factor influencing the formation of social and cultural characteristics of a teenager's personality. The purpose of the study is to identify the most important areas of socialization associated with entering digital culture, and to analyze the impact of the digital environment on the enthusiasm of representatives of the digital generation. It is shown that the main directions of cybersocialization can be identified as the development and use of digital resources 1. to solve the problems of social interaction, communication and self-presentation in cyberspace, 2. during the learning process, 3. for leisure activities and the formation of hobbies, as well as a brief description of the problem field of each of these areas is given. Based on the analysis of empirical studies devoted to the study of the specifics of media consumption by young users, the main interests and hobbies of teenagers that are conditioned by the digital environment were identified. The article draws attention to the ambiguous influence of cyberspace on the interests of a teenager: information on the Internet can give an impetus to independent and creative activity of a teenager, but, on the contrary, it can lead a teenager into the virtual world as more interesting and attractive, tearing him away from real life and forming him only as a passive Internet user. Therefore, one of the urgent tasks facing the adult environment of a teenager is to help the child understand his capabilities and reveal himself, using both traditional methods and modern digital technologies for this.

**For citation**

Meshkova L.N. (2021) Sovremennaya tsifrovaya sreda kak sredstvo sotsiokul'turnogo stanovleniya lichnosti podrostka [Modern digital environment as a means of socio-cultural formation of a teenager's personality]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 10 (4A), pp. 23-32. DOI: 10.34670/AR.2021.62.17.003

**Keywords**

Digital generation, digital technologies, socialization, cybersocialization, social networks, hobbies.

**References**

1. Abdrakhmanova G. I., Baskakova O. E., Vishnevsky K. O., Gokhberg L. M., etc. Trends in the development of the Internet in Russia and foreign countries: analytical report. Moscow: HSE, 2020. 144 p.
2. Baeva L. V. Influence of digitalization of education on a person in the context of the security problem // *Philosophy of Education*. 2020. Vol. 20, No. 2. pp. 131-144.
3. Bogacheva N. V., Sivak E. V. Myths about "generation Z". Moscow: HSE, 2019. 64 p.
4. Varaksin A.V. The influence of social networks on the formation of value orientations of modern youth // *Teacher XXI century*. 2016. №2. pp. 205-212.
5. Viktorova E.V. Digital culture of interpersonal interactions and impressing as its element // *International Scientific Research Journal*. 2020. № 9 (99). Part 2. pp. 35-39. DOI: 10.23670/IRJ.2020.99.9.043
6. Kozina G. Yu., Badaeva E. R., Dudina A. N. Multisensory perception as a basis for influencing a person in the Internet space // *E-SCIO*. 2020. No.8 (47). URL: <http://e-scio.ru/wp-content/uploads/2020/08/Козина-Г.-Ю.-Бадаева-Е.-Р.-Дудина-А.-Н.pdf>
7. Morozova A.A. Social network INSTAGRAM as a basic component of modern youth media culture // *Chelyabinsk Humanities*. 2019. No. 1 (46). pp. 35-41.
8. Palfrey J., Gasser W. Children of the digital era. Moscow: Eksmo, 2011. 368 p.
9. Perevozova O. C The use of social networks as a factor in the formation of the digital culture of society // *Bulletin of SUSU. The series "Social and Humanitarian Sciences"*. - 2021. - Vol. 21, No. 2. - pp. 111-117. DOI: 10.14529/ssh2102015
10. Pleshakov V. A. Cybersocialization as an innovative socio-pedagogical phenomenon // *Teacher of the XXI century*. 2009. No.3-1. pp.32-39.
11. Soldatova G.U., Rasskazova E.I., Nestik T.A. The digital generation of Russia: competence and security. M.: Sense, 2018. 375 p.
12. Twenge D. Generation I. Why the Internet generation has lost its rebellious spirit, has become tolerant, less happy and absolutely not ready for adulthood. Moscow: Group Of Companies "RIPOL classic", 2019. 406 p.
13. Jaspers K. The meaning and purpose of history. - M.: Republic, 1994. - 527 p.
14. Ahn, J. (2011) The Effect of Social Network Sites on Adolescents' Social and Academic Development: Current Theories and Controversies // *Journal of the American Society for Information Science and Technology*. 2011. 62(8). Pp. 1435–1445. DOI: 10.1002/asi.21540
15. Bozkurt A., Tu C. H. (2016) Digital identity formation: socially being real and present on digital networks // *Educational Media International*, 2016. VOL. 53. NO. 3. Pp.153–167. DOI: 10.1080/09523987.2016.1236885
16. Kirschner P., De Bruyckere P. The myths of the digital native and the multitasker // *Teaching and Teacher Education*. 2017. Vol. 67. Pp. 135–142.