

Научная статья

УДК 81'2

DOI: 10.18384/3033-6414-2026-3-100-115

ПРОЦЕСС СОЦИАЛИЗАЦИИ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВЫХ ТРАНСФОРМАЦИЙ СРЕДЫ

Волченкова А. А., Рябинина А. М.*

*Ярославский государственный университет им. П. Г. Демидова,
г. Ярославль, Российская Федерация*

** Корреспондирующий автор: e-mail: 13_nstrbnn_13@mail.ru*

Поступила в редакцию 27.02.2026

После доработки 23.03.2026

Принята к публикации 02.04.2026

Аннотация

Цель – изучить психологические особенности социализации подростков в контексте цифровизации как значимого социокультурного фактора развития личности. Исследование было направлено на анализ механизмов киберсоциализации, особенностей цифровых практик и их влияния на социальное и личностное развитие подростков. Отдельное внимание уделялось возможностям психолого-педагогического воздействия, а также генезису социализации.

Процедура и методы. Использовался комплекс научно-обоснованных методов, надёжных и валидных методик. Для обработки количественных данных использовались процедуры описательной статистики, проверка на нормальность распределения, корреляционный анализ, дисперсионный анализ, подсчёт t-критерия для независимых выборок, методы структурно-психологического анализа, метод оценки степени организованности корреляционных плеяд и характера их конфигурации, метод экспресс- χ^2 .

Результаты. На основе эмпирического исследования выявлены различия в социально-психологических характеристиках подростков и юношей, а также установлены связи между жанровыми предпочтениями компьютерных игр и параметрами социализации. Разработанная психолого-педагогическая программа показала эффективность в компенсации деструктивного влияния цифровой среды, формировании толерантности, мотивации достижения, смысло-жизненных ориентаций, снижении тревожности и развитии эмоционального интеллекта подростков. Особое внимание уделяется генезису социализации: обсуждается динамика перехода от внешнерегулируемой социализации к внутренне детерминированной и смена механизмов и форм социализации в современном контексте цифровизации. Проведённое исследование подтвердило, что процесс социализации подростков в цифровую эпоху приобретает качественно новые черты и требует переосмысления традиционных подходов к его пониманию и сопровождению. Сравнение школьников и студентов показало различия в уровнях толерантности, мотивации, тревожности и смысло-жизненных ориентаций, что свидетельствует о возрастной динамике и усложнении механизмов социальной адаптации. Особое значение приобретают жанровые предпочтения компьютерных игр, которые оказывают прямое воздействие на готовность к риску, мотивацию достижения и ощущение психологической безопасности. В то же время апробация психолого-педагогической программы показала, что целенаправленное сопровождение способно смягчать деструктивные эффекты цифровизации, способствовать развитию эмоционального интеллекта и формированию устойчивой смысловой сферы.

Теоретическая и/или практическая значимость. Результаты настоящего исследования могут быть использованы в практике психолого-педагогического сопровождения подростков в условиях цифровизации образовательной и социальной среды. Полученные данные могут быть учтены при разработке и реализации программ профилактики деструктивных форм киберсоциализации, а также при формировании социальной компетентности подростков в образовательных организациях. Направление исследований генезиса систем и систем со встроенным метасистемным уровнем, помимо его теоретической и методологической значимости, имеет и ярко выраженную практическую ценность, поскольку позволяет ответить на вопросы «Как формируются метакогнитивные образования и процессы?» и «Какими способами, инструментами можно воздействовать на этот процесс?».

Ключевые слова: информационная среда, киберсоциализация, компьютерные игры, подросток, цифровизация

Благодарности и источники финансирования. Исследование выполнено за счёт гранта Российского научного фонда № 24-18-00675, (<https://rscf.ru/project/24-18-00675>).

Для цитирования: Волченкова А. А., Рябина А. М. Процесс социализации в условиях цифровых трансформаций среды // Психологические науки. 2026. № 3. С. 100–115. <https://doi.org/10.18384/3033-6414-2026-3-100-115>

Original research article

SOCIALISATION IN THE CONTEXT OF THE DIGITALLY TRANSFORMING ENVIRONMENT

A. Volchenkova, A. Ryabinina

P. G. Demidov Yaroslavl State University, Yaroslavl, Russian Federation

e-mail: 13_nstrbnn_13@mail.ru

Received by the editorial office 27.02.2026

Revised by the author 23.03.2026

Accepted for publication 02.04.2026

Abstract

Aim. To examine the psychological features of adolescent socialisation in the context of digitalisation as a significant sociocultural factor in personal development. The research focused on analysing the mechanisms of cyber-socialisation, the characteristics of digital practices, and their impact on adolescents' social and personal development. Attention was paid to the potential for psychological and pedagogical interventions, as well as the genesis of socialisation.

Methodology. A set of scientifically based methods, reliable and valid techniques was used. Descriptive statistics, normality testing, correlation analysis, variance analysis, Student's t-test calculations for independent samples, structural psychological analysis methods, a method for assessing the degree of organization of correlation constellations and the nature of their configuration, and the express- χ^2 method were used to process the quantitative data.

Results. An empirical study identified differences in the socio-psychological characteristics of adolescents and young men, and established links between computer game genre preferences and socialisation parameters. The developed psychological and pedagogical program demonstrated effectiveness in compensating for the destructive influence of the digital environment, fostering tolerance, achievement motivation, and life-purpose orientations, reducing anxiety, and developing

adolescent emotional intelligence. Attention is paid to the genesis of socialisation: the dynamics of the transition from externally regulated to internally determined socialisation is discussed, as well as the changing mechanisms and forms of socialisation in the modern context of digitalisation. The study confirmed that the process of adolescent socialisation in the digital age is acquiring qualitatively new characteristics and requires a rethinking of traditional approaches to its understanding and support. A comparison of schoolchildren and university students revealed differences in levels of tolerance, motivation, anxiety, and life-purpose orientations, indicating age-related dynamics and the increasing complexity of social adaptation mechanisms. Genre preferences in computer games are particularly important, directly impacting risk-taking, achievement motivation, and a sense of psychological safety. At the same time, testing of a psychological and pedagogical program has shown that targeted support can mitigate the destructive effects of digitalisation, promote the development of emotional intelligence, and foster a stable sense of meaning.

Research implications. The results of this study can be used in the practice of psychological and pedagogical support for adolescents in the context of digitalisation of the educational and social environment. The data obtained can be considered in the development and implementation of programs for the prevention of destructive forms of cyber socialization, as well as in the formation of social competence among adolescents in educational organisations. In addition to its theoretical and methodological significance, the study of the genesis of systems and systems with an embedded metasystem level also has a clear practical value, as it allows us to answer the questions of how metacognitive formations and processes are formed and what methods and tools can be used to influence this process.

Keywords: information environment, cyber socialisation, computer games, teenager, digitalisation

Cknowledgments: The study was carried out at the expense of the grant of the Russian Science Foundation No. 24-18-00675 (<https://rscf.ru/project/24-18-00675>).

For citation: Volchenkova, A. A. & Ryabinina, A. M. (2026). Socialisation in the Context of the Digitally Transforming Environment. In: *Psychological Sciences*, 3, 100–115. <https://doi.org/10.18384/3033-6414-2026-3-100-115>

ВВЕДЕНИЕ

Данная статья посвящена проблеме, которая занимает особое место в современной киберпсихологии – проблеме социализации подростков в цифровую эпоху.

Социализация изучается на стыке нескольких наук: психологии, педагогики, а теперь и киберпсихологии и имеет «междисциплинарный статус»^{1,2}. В широком смысле это вхождение в социальную среду, приспособление к её культурным и другим факторам (Т. Парсонс, Р. Мертон), и в то же время это процесс преодоления негативных влияний среды, реализации своих потенций и способностей (А. Маслоу, К. Роджерс). В этом процессе

субъект овладевает социальным опытом посредством коммуникации, индивидуальной деятельности, усваивая культурные ценности, образцы поведения, что позволяет успешно функционировать в обществе. Но в то же время в процессе деятельности, общения личность самореализуется, самоактуализируется [1].

В настоящее время специфика социальной среды заключается в совокупности двух пространств, в которых функционирует человек, – реальном и виртуальном (информационная среда сети Интернет). Причём тенденция такова, что они уже не рассматриваются как противопоставленные друг другу или параллельные, а составляют одну единую среду существования, становления и развития современного человека [2]. Данный факт определяет сложность процесса социализации.

¹ Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии: учебник. М.: Питер, 2012. 705 с.

² Сластёнин В. А., Исаев И. Ф., Шиянов Е. Н. Педагогика: учебное пособие. М.: Академия, 2002. 576 с.

зации подростков: они функционируют, удовлетворяют свои потребности, проходят возрастное и личностное становление сразу в двух средах, испытывая влияние обеих [3; 4; 5].

Появление качественно новой по содержанию социальной среды обуславливает новые характеристики социальной ситуации развития для подростка и, как следствие, изменения в самом подростке. Как отмечает А. Е. Войкунский, сегодня зона ближайшего развития для ребёнка – это не диалог с прошлым взрослою, а диалог с собственным будущим [6]. Переходя от вышесказанного к микрофакторам социальной среды, в которой функционирует современный подросток, следует отметить прежде всего изменение роли традиционных институтов в процессе его социализации.

Особая уникальность современного поколения заключается в том, что традиционные формы социализации всё чаще соседствуют, вытесняются, а иногда замещаются новыми формами приобретения необходимых знаний и навыков – цифровой социализацией. С некоторых пор этот термин в контексте изучения подрастающего поколения вместо термина «информационная социализация» всё чаще начинают использовать исследователи. Концепт «информационная социализация» безусловно сохранит свою значимость и в период четвёртой промышленной революции, фокусируя внимание исследователей на процессах освоения разных уровней информационного пространства [4; 7].

Вопрос цифровой социализации – это и мера принятия обществом технологических новшеств, и отношение к инновациям, и возможности ответа на вызовы четвёртой промышленной революции, и проблемы цифрового гражданства и цифрового неравенства [8; 9; 10]. Таким образом, цифровая социализация – опосредованный всеми доступными цифровыми технологиями процесс овладения и присвоения человеком социального опы-

та, приобретаемого в онлайн-контекстах, воспроизводства этого опыта в смешанной офлайн/онлайн-реальности и формирующего его цифровую личность как часть реальной личности. Без цифровой социализации сегодня затруднён процесс становления личности, её адаптации и интеграции в социальную систему информационного общества.

МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

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

- теоретический анализ литературных источников в области педагогической и социальной психологии в целом и киберпсихологии в частности по проблемам социализации современных подростков в реальности и в киберпространстве;

- общепсихологические методы, принципы планирования и проведения эмпирических исследований.

- 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. А. Реан); методика смысловых жизненных 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 субъективной оценки ситуативной и личностной тревожности (Ч. Д. Спилбергер (адаптирована Ю. Л. Ханиным)); методика диагностики социальной компетентности обучающегося (А. М. Прихожан); Тест эмоционального интеллекта Д. В. Люсина (ЭМИн).

- математико-статистические методы обработки эмпирических данных: проце-

дуры описательной статистики, проверка на нормальность распределения, корреляционный анализ, дисперсионный анализ, подсчёт t-критерия для независимых выборок, методы структурно-психологического анализа, метод оценки степени организованности корреляционных плед и характера их конфигурации, метод экспресс- χ^2 .

ВЫБОРКА

Исследовательскими площадками выступили следующие образовательные организации:

- общеобразовательные школы Ярославской области. В исследовании приняли участие 93 школьника – учащиеся 7–9 классов в возрасте от 12 до 16 лет (56 девочек и 37 мальчиков);

- ФГБОУ ВО «Ярославский государственный университет им. П. Г. Демидова». В исследовании приняли участие 96 студентов в возрасте от 19 до 22 лет (51 девушка и 45 юношей), обучающихся на факультетах психологии, биологии и экологии, информатики и вычислительной техники, социально-политических наук, а также на математическом и физико-техническом факультетах.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Социализация в подростковый период характеризуется высокой значимостью межличностного взаимодействия, влияния референтных групп и индивидуально-психологических особенностей личности. Она способствует развитию самосознания, эмоционально-волевой сферы и социальной компетентности, что в дальнейшем определяет успешность адаптации личности в обществе.

Процесс социализации современных подростков следует характеризовать как информационную социализацию, что обусловлено её протеканием в условиях информационного общества и доминирующим влиянием интернета на динамику социального развития подростка.

Цифровизация влияет на социально-психологические особенности подростков – эмпирические данные выявили низкий уровень смысложизненных ориентаций и социальной компетентности, а также высокий уровень личностной тревожности, что свидетельствует о напряжённой социальной динамике в условиях цифровой среды [11; 12].

Исследование взаимосвязей в структуре социально-психологических особенностей подростков, предпочитающих разные жанры компьютерных игр

На первом этапе эмпирического исследования психологических особенностей социализации подростков проводилось изучение таких параметров, как толерантность, субъективное ощущение психологической безопасности образовательной среды, специфика мотивации подростков, а также их смысложизненные ориентации, реактивная и личностная тревожность, социальная компетентность и эмоциональный интеллект. А также анализировались предпочтения подростков относительно социальных сетей и компьютерных игр.

Для обработки результатов первого этапа эмпирического исследования применялись процедуры описательной статистики и метод построения корреляционных матриц. Интерпретация проводилась на двух уровнях – аналитическом и структурном.

В ходе применения процедуры описательной статистики были установлены основные статистические параметры, которыми можно описать имеющееся распределение данных. Оно носит характер, близкий к нормальному распределению.

В соответствии с результатами, полученными по предпочитаемым подростками играм, все испытуемые ($n=93$) сначала были разделены на две группы. В группу I вошли испытуемые, которые предпочитают игры жанра ММО, в группу II – испытуемые, которые предпочитают игры

жанра МОБА. Состав группы I – 28 девочек и 18 мальчиков в возрасте от 12 до 16 лет, группы II – 28 девочек и 19 мальчиков в возрасте от 12 до 16 лет.

В ходе статистической обработки данных применялся корреляционный анализ, который имел своей целью определение характера и силы связи между исследуемыми параметрами. Таким образом, мы осуществляем структурный анализ исследования степени выраженности психологических особенностей подростков и частоты выбора компьютерной игры.

Вместе с тем каждая из матриц интеркорреляций разрабатывается на основе приведённых выше двух групп испытуемых, образованных согласно результатам используемых методик. В итоге каждой из двух групп соответствует своя матрица интеркорреляций. Данная процедура необходима для обнаружения тех или иных структурных закономерностей организации психологических особенностей подростков в исследуемых группах.

На основе этого были построены структурограммы психологических особенностей в каждой группе подростков, отражающие общую структурную организованность психологических особенностей, а также наличие между ними значимых взаимосвязей (рис. 1).

Корреляции обозначены по цветам: чёрной линией обозначены корреляции, значимые при $p \leq 0,001$; синей линией – при $p \leq 0,01$; красной линией – при $p \leq 0,05$. Пунктирные линии – отрицательные корреляции аналогичных уровней значимости.

Множественные обратные связи (значимые и на уровне тенденций) параметра социальной компетентности объясняются тем, что социальность современных подростков падает из-за широкого распространения интернета в жизни подрастающего поколения. Выражается это в том, что подростки хуже и реже взаимодействуют, плохо понимают себя и другого. Становится ясно, что социальная

компетентность современных подростков сформирована качественно иным образом. Возникает высокая потребность практики в разработке и апробации методов сопровождения развития социальной компетентности подростков с целью повышения успешности, благополучия и психологического здоровья современных подростков [13].

Социальная компетентность – это многогранная характеристика личности, которая своей многокомпонентностью охватывает всё множество и глубину

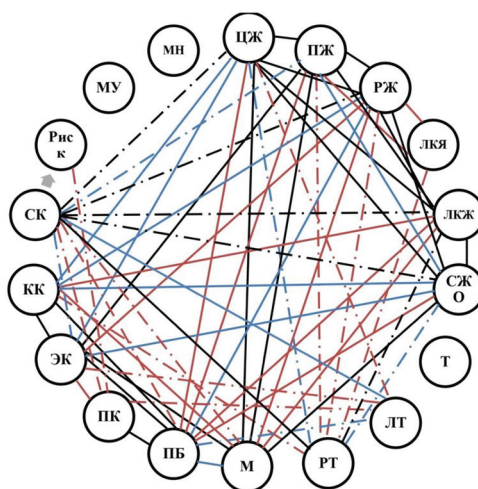


Рис. 1 / Fig. 1. Структурограмма психологических особенностей подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра ММО / Structural diagram of psychological characteristics of adolescents who prefer MMOs computer games

Обозначения: Т – общий индекс толерантности, М – мотивация на успех и мотивация боязни неудач, КК – когнитивная компетентность, ЭК – эмоциональная компетентность, ПК – поведенческая компетентность, ПБ – психологическая безопасность, ЦЖ – цели в жизни, ПЖ – процесс жизни, РЖ – результативность жизни, ЛКЯ – локус контроля – Я, ЛКЖ – локус контроля – жизнь, СЖО – общий показатель ОЖ, МН – мотивация к избеганию неудач, МУ – мотивация к успеху, Р – степень готовности к риску, РТ – реактивная тревожность, ЛТ – личностная тревожность, СК – социальная компетентность.

Источник: данные авторов.

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 [14]. При этом социальная компетентность предполагает как достаточный уровень умения строить партнёрские отношения, способности к кооперации на равноправной основе, так и достаточный уровень комфортности, чтобы не идти вразрез с требованиями общества [15; 16; 17; 18].

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 неопределённости 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 (рис. 2).

Сравнение матриц интеркорреляций и соответственно полученных на их основе структурограмм по критерию экспресс- χ^2 показало, что они являются статистически однородными. Жанровое своеобразие в контексте изучаемых параметров оказывается менее значимо, чем принадлежность к тому или иному виду деятельности. Результат доказывает однотипность специфики деятельности в компьютерных играх, которыми увлечены подростки.

Далее данные структурограмм подвергались анализу согласно существующей процедуре сравнительного исследования матриц интеркорреляций и построенных на их основе структурограмм (напомним, что они представлены на рис. 1 и 2). В результате такого анализа можно сделать следующие основные заключе-

ния. Во-первых, сравнение матриц интеркорреляций и соответственно полученных на их основе структурограмм по критерию экспресс- χ^2 показало, что они являются статистически достоверно однородными – гомогенными. Жанровое своеобразие в контексте изучаемых параметров оказывается менее значимо, чем принадлежность к тому или иному виду деятельности. Таким образом, жанры компьютерных игр в контексте изучаемых параметров оказывают менее значимое влияние на структуру социализации подростков, чем сам факт вовлечённости в цифровую деятельность. Жанры выполняют роль вариаций внутри общей структуры цифровой социализации, не нарушая её связей и механизмов (рис. 1).

Для каждой структурограммы были определены индексы, вскрывающие различные аспекты их организации – индекс когерентности структур (ИКС), индекс дифференцированности (ИДС) и индекс организованности (ИОС). Полученные результаты представлены в таблице 2.

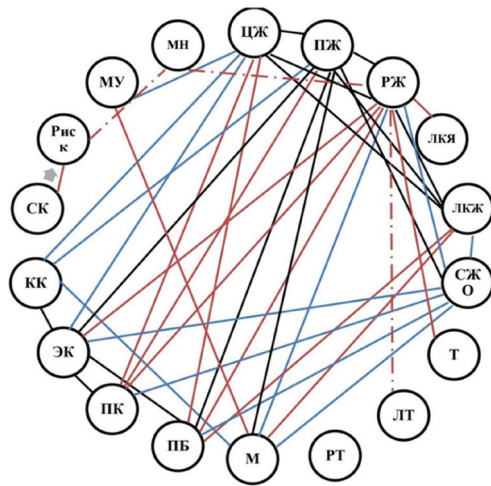


Рис. 2 / Fig. 1. Структурограмма психологических особенностей подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MOBA / Structural diagram of psychological characteristics of teenagers who prefer MOBA computer games

Система обозначений определена на рисунке 1.

Источник: данные авторов.

Таблица 1 / Table 1

Значения показателей метода экспресс- χ^2 / Values of the indicators of the express- χ^2 method

	ММО	МОВА
ММО	1,00	0,68
МОВА	0,68	1,00

Источник: данные авторов.

Индексы структурной организации психологических особенностей определялись в двух группах испытуемых – предпочитающих игры жанра ММО и игры жанра МОВА.

Таблица 2 / Table 2

Структурные индексы организации психологических особенностей для групп испытуемых, предпочитающих игры жанра ММО и жанра МОВА / Structural indexes of psychological characteristics for groups of subjects who prefer MMOs and MOBA games

	ММО	МОВА
ИКС	87	75
ИДС	36	3
ИОС	51	72

Обозначения: ММО – подростки, предпочитающие компьютерные игры жанра ММО; МОВА – подростки, предпочитающие компьютерные игры жанра МОВА. ИКС – индекс когерентности структур, ИДС – индекс дифференцированности, ИОС – индекс организованности структур.

Источник: данные авторов.

Полученный результат доказывает, что в подавляющем большинстве случаев при выборе подростком жанра компьютерных игр ММО ИКС значимо возрастает; ИДС также значимо повышается, а ИОС, напротив, снижается. Следует отметить, что исследуемые параметры существенно различны, поэтому ИОС в данном случае считается как разность.

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

Причём эффекты и механизмы их структурного воздействия могут быть сильнее, чем эффекты влияния со стороны отдельных особенностей. Раскрытие закономерностей структурной, интегральной организации, выделяемых в ходе анализа игровой деятельности в киберпространстве, благодаря структурному подходу становится более содержательным и практически валидным.

Сравнительный анализ социально-психологических особенностей социализации подростков, предпочитающих такие жанры компьютерных игр, как ММО и МОВА, показал следующее:

– у подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра МОВА, субъективный уровень ощущения психологической безопасности ниже, чем у их сверстников, играющих в игры жанра ММО ($F=8,134$, $p<0,01$). Это обусловлено агрессивной природой МОВА-игр, где командное противостояние и виртуальная жестокость могут транслироваться в реальное поведение, снижая ощущение безопасности;

– подростки, предпочитающие МОВА-игры, демонстрируют более высокую мотивацию достижения успеха по сравнению с игроками в ММО ($F=4,533$, $p<0,05$). Это обусловлено тем, что победа над соперником напрямую повышает игровой рейтинг, что усиливает субъективную значимость достижений и позитивно влияет на самооценку. Данный факт репрезентирован в реальной жизни через три ключевых механизма: конкуренция – ориентация на статус и победу в регруппах, снижение толерантности к неудачам; рейтинговая зависимость – гипертрофированная значимость внешней

оценки, трудности в неформальных взаимодействиях; селективная социализация – предпочтение достигнутых активностей перед кооперативными (например, выбор киберспорта вместо волонтерства);

– подростки, предпочитающие МОБА, демонстрируют более низкую мотивацию избегания неудач по сравнению с предпочитающими ММО ($F=15,726$, $p < 0,05$). Это объясняется невозможностью досрочного завершения игры в МОБА из-за санкций за преждевременный выход. Систематическое игровое подкрепление (невозможность выхода без потерь) формирует поведенческий паттерн «терпеливого риска» – способности длительно удерживаться в дискомфортных ситуациях ради потенциального выигрыша, что частично транслируется в реальные социальные взаимодействия;

– у МОБА-игроков выявлена повышенная готовность к риску относительно ММО-игроков ($F=21,289$, $p < 0,01$), что обусловлено системой подкрепления агрессии в игровом процессе, что способствует закреплению такого способа действия и значительно увеличивает степень готовности к рискованному поведению подростка в реальности.

Результаты апробации психолого-педагогической программы «Сопровождение развития социализации подростков в контексте цифровизации»

Разработанная и апробированная психолого-педагогическая программа доказала эффективность как инструмент компенсации деструктивного воздействия цифровой среды на мотивационную сферу подростков:

– установлено значимое повышение уровня толерантности у подростков, прошедших психолого-педагогическую программу по сравнению с контрольной группой ($F=85,227$, $p < 0,01$). Эффект обусловлен успешной реализацией специализированного модуля, сформировавшего у участников: когнитивный компонент

– осознание права на индивидуальное мировоззрение; поведенческий компонент – устойчивые навыки принятия мировоззренческих различий;

– установлено значимое повышение мотивации достижения у подростков, посетивших занятия по программе ($F=77,406$, $p < 0,01$). Ключевой эффект программы связан с формированием устойчивой мотивационной структуры, проявляющейся в повышении поведенческой активности, увеличении продуктивности деятельности, устойчивости к цифровым отвлекающим факторам. Особую значимость полученные результаты приобретают в условиях цифровой среды, где алгоритмы платформ снижают естественную мотивацию достижения, цифровые стимулы конкурируют с учебными/профессиональными целями, требуется особая регуляция деятельности;

– выявлено значимое повышение всех компонентов смысло-жизненных ориентаций у подростков экспериментальной группы ($F=51,802$, $p < 0,01$). Это означает эффективность программы относительно формирования целостной смысловой структуры, целеполагания, ценности процесса деятельности, осмысленности результатов, усиливается интернальный локус контроля. А также осуществляется противодействие цифровой дезориентации в виде компенсации фрагментации внимания, преодоления клипового мышления, развития рефлексивной позиции;

– установлено значимое снижение уровня ситуативной тревожности у подростков после прохождения программы ($F=21,17$, $p < 0,01$), что свидетельствует о развитии у них психологической устойчивости в условиях неопределённости. Участники программы проявляют: (1) сниженную эмоциональную реактивность в стрессовых ситуациях, (2) осознанное использование внутренних ресурсов и (3) эффективное применение техник саморегуляции. В условиях цифровизации, характеризующихся высокой нестабильностью, информационной

перегрузкой и ростом киберстрессоров, данные эффекты приобретают особую значимость, т. к. позволяют подросткам сохранять психологическое благополучие при столкновении с вызовами современной цифровой среды;

– выявлено повышение уровня эмоционального интеллекта у подростков после прохождения программы ($F=1,833$, $p < 0,179$), что проявляется в развитии ключевых компетенций: когнитивного компонента (анализ и вербализация эмоциональных состояний), регуляторного компонента (осознанное управление эмоциональными реакциями) и поведенческого компонента (адаптивное выражение эмоций). В условиях цифровизации, где интенсивность эмоциогенных стимулов возрастает, а непосредственные социальные контакты сокращаются, развитие эмоционального интеллекта приобретает особую актуальность как фактор психологической адаптации.

Проведённое исследование позволило выявить, что эффективная социализация в системе психолого-педагогического сопровождения реализуется через следующие культурно-исторические механизмы: во-первых, социально-опосредованный характер развития, во-вторых, ведущую роль педагогического сопровождения (установлено, что целенаправленное психолого-педагогическое воздействие создаёт оптимальные условия для перехода социальных форм поведения в индивидуальные психические функции); в-третьих, стадийность процесса социализации (исследование выявило последовательность этапов социализации: от совместной деятельности через речевую регуляцию к самостоятельной внутренней регуляции поведения); в-четвёртых, дифференциацию условий эффективности (определены оптимальные организационно-педагогические условия, максимизирующие социализирующий эффект сопровождения: создание развивающей среды, учёт зоны ближайшего развития, организация совместной деятельности).

Природа и закономерности социализации в условиях цифровизации

На данном этапе, согласно методологии метасистемного подхода, представляется взгляд с генетического уровня на социализацию. Были обследованы следующие респонденты: 93 подростка в возрасте 12–16 лет и 96 студентов в возрасте 19–22 лет.

Целью этапа явилось рассмотрение динамики становления социальной компетентности в разные возрастные периоды, что позволило бы поставить задачу, которую должна решать киберпсихология сейчас, а также выявить прогнозы, как цифровая социализация скажется на формировании личности.

Были построены структурограммы психологических особенностей в каждой группе испытуемых, отражающие общую структурную организованность психологических особенностей, а также наличие между ними значимых взаимосвязей (рис. 3 и 4).

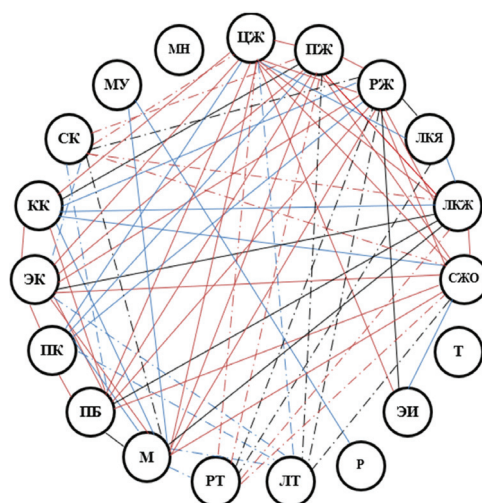


Рис. 3 / Fig. 3. Структурограмма психологических особенностей школьников / Structural diagram of psychological characteristics of schoolchildren

Система обозначений определена на рисунке 1

Источник: данные авторов.

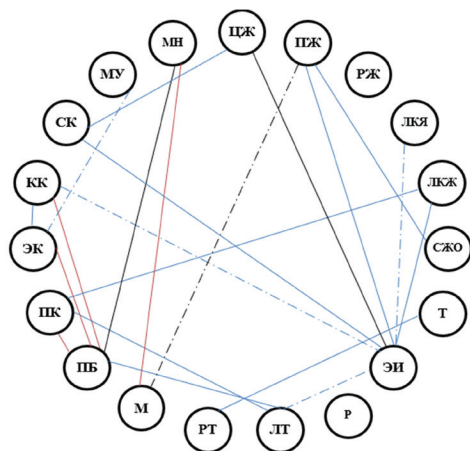


Рис. 4 / Fig. 4. Структурограмма психологических особенностей студентов / Structural diagram of students' psychological characteristics

Система обозначений определена на рисунке 1

Источник: данные авторов.

Корреляции обозначены по цветам: красной линией обозначены корреляции, значимые при $p \leq 0,001$; чёрной линией – при $p \leq 0,01$; синей линией – при $p \leq 0,05$. Пунктирные линии – отрицательные корреляции аналогичных уровней значимости.

Далее данные структурограмм подвергались анализу согласно существующей процедуре сравнительного исследования матриц интеркорреляций и построенных на их основе структурограмм. В результате такого анализа можно сделать следующие основные заключения. Во-первых, сравнение матриц интеркорреляций и, соответственно, полученных на их основе структурограмм по критерию экспресс- χ^2 показало, что они являются статистически достоверно разнородными – гетерогенными (табл. 3).

Сравниваемые матрицы для каждой из двух групп испытуемых являются качественно различными (гетерогенными), т. е. имеют место не только количественные изменения, но и качественные перестройки структур параметров метакогнитивной сферы личности. В связи с этим, важно констатировать, что это принципиально различные – гетероген-

ные структуры. Полученный результат может, как мы полагаем, быть объяснён, главным образом закономерными различиями в социально-психологических особенностях социализации в исследуемых группах школьников и студентов. Вместе с тем, такие различия обусловлены в том числе и исключительно фактической стороной – обучение в школе и высшем учебном заведении требует формирования и использования различных метакогнитивных стратегий, умений, навыков и т. д.

Для каждой структурограммы были определены индексы, вскрывающие различные аспекты их организации – индекс когерентности структур (ИКС), индекс дифференцированности (ИДС) и индекс организованности (ИОС). Индексы структурной организации психологических особенностей определялись в двух возрастных группах испытуемых – школьники и студенты (табл. 4).

Таблица 3 / Table 3

Значения показателей метода экспресс- χ^2 / Values of the indicators of the express χ^2 method

	Школьники	Студенты
Школьники	1,00	–0,06
Студенты	–0,06	1,00

Источник: данные авторов.

Таблица 4 / Table 4

Структурные индексы организации психологических особенностей для школьников и студентов / Structural indices of the organization of psychological characteristics for schoolchildren and students

	Школьники	Студенты
ИКС	213	48
ИДС	90	10
ИОС	123	38

Обозначения: ИКС – индекс когерентности структур, ИДС – индекс дифференцированности, ИОС – индекс организованности структур

Источник: данные авторов.

Полученный результат доказывает, что в подавляющем большинстве случаев ИКС значимо возрастает, ИДС и ИОС также значимо повышаются. Следует отметить, что исследуемые параметры содержательно различны, поэтому ИОС в данном случае считается как разность.

Далее в ходе работы был проведён однофакторный дисперсионный анализ. Полученные данные позволяют определить, что исследуемые особенности социализации подростков имеют статистически значимые различия в исследуемых группах.

Между исследуемыми группами школьников и студентов обнаружены статистически значимые различия по таким параметрам, как:

- общий индекс толерантности ($F=82,539$, $p < 0,001$): студенты демонстрируют более высокий уровень толерантности по сравнению со школьниками, что может быть обусловлено возрастными, когнитивными и социальными особенностями, а также спецификой цифровой социализации. Студенты в силу большей самостоятельности и цифровой зрелости чаще вовлечены в онлайн-дискуссии, подписаны на разнообразные источники информации, интересуются глобальной повесткой, что формирует у них более гибкую картину мира;

- эмоциональный компонент психологической безопасности ($F=13,779$, $p < 0,001$): у студентов данный компонент выражен выше, чем у подростков, что связано как с возрастной динамикой эмоционального интеллекта, так и с особенностями цифрового взаимодействия. С возрастом развивается способность к эмоциональной саморегуляции и конструктивному реагированию на стрессовые стимулы, в том числе возникающие в онлайн-среде;

- смысловые ориентации ($F=55,948$, $p < 0,001$): уровень смысловых ориентаций у студентов выше, чем у школьников. Студенты, в отличие от школьников, находятся на этапе ак-

тивного самоопределения и конструирования жизненного пути, что способствует формированию более устойчивой смысловой сферы;

- мотивация достижения успеха ($F=20,127$, $p < 0,001$): уровень мотивации достижения у студентов значительно выше, чем у учащихся школ. Это обусловлено прежде всего возрастными особенностями: в студенческом возрасте формируется потребность в самореализации и социальном признании, укрепляется субъектная позиция, осмысленно выстраивается профессиональная и жизненная перспектива;

- реактивная ($F=21,334$, $p < 0,001$) и личностная ($F=44,071$, $p < 0,001$) тревожность: показатели у студентов выше, чем у школьников. Студенческий возраст характеризуется переходом к взрослости, ростом ответственности за собственное будущее и необходимостью принятия самостоятельных решений в условиях неопределённости, что вызывает переживания по поводу академической, профессиональной и социальной успешности, что увеличивает уровень ситуативной тревоги. Личностная тревожность у студентов может быть выше в силу усложнения социальных ролей и требований. В отличие от школьников, студенты сталкиваются с необходимостью саморегуляции, самоорганизации и адаптации к новым, часто стрессогенным условиям обучения.

Установлены генетические закономерности: постепенная смена внешнерегулируемой социализации (подростки) на внутренне детерминированную (юноши); переход от фрагментарного усвоения социальных ролей к их системной организации; динамика от жёсткой зависимости от референтной группы к автономной социальной позиции. Подтверждено соответствие принципам системогенеза: поэтапное формирование отдельных социальных компетенций (коммуникативных, регулятивных, ценностных); метасистемогенеза: их последующая интеграция в целостную систему социаль-

ного поведения. Выявленные возрастные особенности: у школьников преобладают механизмы социального заражения и подражания; у студентов доминируют сознательная регуляция и проектирование социальных отношений.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведённое исследование позволило комплексно проанализировать особенности социализации подростков в условиях цифровизации и выявить психологические закономерности данного процесса. На основании теоретического анализа и эмпирических данных были сформулированы следующие выводы:

1. В процессе исследования специфики социализации подростков в реальности и в киберпространстве были установлены высокие показатели мотивации к достижению успеха и избегания неудач, степени готовности к риску, психологической безопасности, ситуативной и личностной тревожности, а также низкие показатели толерантности и смысложизненных ориентаций. Обозначенные социально-психологические особенности подтверждают сложность социальной ситуации в подростковых коллективах в условиях цифровизации и необходимость разработки методических и дидактических основ построения социальной культуры образовательной организации и развития социально-психологических особенностей обучающихся. Установленные психологические закономерности позволили определить базовые направления в построении и разработке психолого-педагогической программы.

2. Разработанная психолого-педагогическая программа для подростков «Сопровождение развития социализации подростков в контексте цифровизации» была осуществлена в результате анализа социальных ситуаций в образовательной организации, условий формирования социально-психологических особенностей как устойчивых личностных характеристик. Своим результатом она имела

создание оптимальных психолого-педагогических условий для развития личности учащихся, достижение адаптации к образовательной среде, гармонизацию межличностных отношений. Занятия в рамках программы способствовали повышению уровня толерантности, мотивации к успеху, смысложизненных ориентаций, эмоционального интеллекта, а также снижению уровня тревожности подростков. Разработанные тренинговые занятия и психологические рекомендации были приняты ко внедрению в работу образовательной организации – СОШ № 24 им. Бориса Рукавицына г. Рыбинска.

3. Изучение специфики генезиса социализации в реальности и в киберпространстве от подросткового возраста к юношескому обнаружило статистически значимые различия по таким параметрам, как общий индекс толерантности, эмоциональный компонент психологической безопасности, смысложизненные ориентации, мотивация достижения успеха, реактивная и личностная тревожность.

Проведённое исследование подтвердило гипотезу о процессуально-динамической природе социализации как системы личностного развития. Применение культурно-исторического и метасистемного подходов позволило раскрыть ключевые механизмы этого процесса: от интериоризации социального опыта через знаково-символическое опосредование до интеграции отдельных компетенций в целостные поведенческие стратегии. Эмпирические данные выявили гетерохронность развития компонентов социализации, динамику от внешней к внутренней регуляции и критические точки системных перестроек. Особую ценность представляет обнаруженная взаимосвязь между формированием отдельных навыков и их интеграцией в процессе социального развития. Полученные результаты не только подтверждают продуктивность предложенного методологического синтеза, но и открывают новые перспективы для разработки дифференцированных

программ психолого-педагогического сопровождения, учитывающих закономерности системной динамики социализации на разных этапах развития личности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Парсонс Т. Система современных обществ / пер. с англ. Л. А. Седова и А. Д. Ковалева. М.: Аспект Пресс, 1998. 270 с.
2. Griffiths M. The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence // *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2010. №8 (1). P. 119–125. doi:10.1007/s11469-009-9229-x
3. Солдатова Г. У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребёнок в изменяющемся мире // *Социальная психология и общество*. 2018. Т. 9, № 3. С. 71–80. doi:10.17759/sps.2018090308
4. Солдатова Г. У., Рассказова Е. И., Нестик Т. А. Цифровое поколение России: компетентность и безопасность. М.: Смысл, 2017. 375 с.
5. Digital Childhoods: Technologies and Children's Everyday Lives / S. J. Danby, M. Fleeer, C. Davidson, M. Hatzigianni. Vol. 22. L.: Springer, 2018. 287 p.
6. Войскунский А. Е. Интернет – новая область исследований в психологической науке // *Учёные записки кафедры общей психологии МГУ*. 2017. № 1. С. 82–101.
7. Freedman S. A., Dayan E., Eitan R. An internet based virtual reality intervention for preventing posttraumatic stress disorder // *Frontiers in Virtual Reality*. 2022. № 3. URL: <https://www.frontiersin.org/journals/virtual-reality/articles> (дата обращения: 10.10.2025). <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.831051>
8. Волченкова А. А., Глазачева В. П. Психологические особенности мотивации подростков-геймеров // *Психология XXI столетия (Новиковские чтения): сборник по материалам ежегодного Конгресса, посвящённого 75-летию академика РАН, академика РАО профессора А. Л. Журавлева, (Ярославль, 12–14 мая 2023 года) / под ред. В. В. Козлова. Ярославль: ЯрГУ, 2023. 377 с.*
9. Smith J., Hewitt B., Skrbis Z. Digital socialization: young people's changing value orientations towards internet use between adolescence and early adulthood // *Information, Communication & Society*. 2015. Vol. 18, № 9. P. 1022–1038. DOI: 10.1080/1369118X.2015.1007074
10. Wanless S. B. The role of psychological safety in human development // *Research in Human Development*. 2016. Vol. 13, № 1. С. 6–14. DOI: 10.1080/15427609.2016.1141283
11. Shilko R., Egorov S., Zinchenko Y. Digitalization of education and mental health // *European Psychiatry*. 2021. Vol. 64, № S1, P. 349–350.
12. Digital Devices in Life of Modern Preschoolers / A. N. Veraksa, D. A. Bukhalenkova, E. A. Chichinina, A. M. Kalimullin, E. S. Oshchepkova, A. N. Shatskaya, Y. P. Zinchenko // *Nauka Televideniya – The Art and Science of Television*. 2024. № 20 (1), P. 171–215. DOI: 10.30628/1994-9529-2024-20.1-171-215.
13. Карпов А. В. Методологические основы психологического анализа информационной деятельности: монография. Ярославль: Филигрань, 2021. 615 с.
14. Кочетова Ю. А. Эмоциональный интеллект старших подростков: монография. М.: МГППУ, 2021. 104 с.
15. Хломов К. Д., Бочавер А. А., Корнеев А. А. Копинг-стратегии и образовательная среда подростков // *Социальная психология и общество*. 2020. Т. 11, № 2. С. 180–199. DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2020110211>
16. Карпов А. В. Структура и сущность субъективной реальности: монография. В 2-х тт. Т. 1. Сенсорика. Процессы. Сознание. Ярославль: Филигрань, 2021. 627 с. Т. 2. Бессознательное. Знания. Личность. Ярославль: Филигрань, 2021. 663 с.
17. Мазиллов В. А., Слепко Ю. Н. Психология воспитания: механизмы и результаты в контексте развития способностей // *Воспитание как стратегический национальный приоритет: Международный научно-образовательный форум (Екатеринбург, 15–16 апреля 2021 года)*. Екатеринбург: УГПУ, 2021. С. 267–270.
18. Панов В. И., Патраков Э. В. Представления педагогов и подростков о рисках во взаимодействиях в интернет-среде // *Психологическая наука и образование*. 2020. № 25 (3). С. 16–29. DOI: <https://doi.org/10.17759/pse.2020250302>

REFERENCES

1. Parsons, T. (1998). *The System of Modern Societies*. Moscow: Aspekt Press publ. (in Russ.).
2. Griffiths, M. (2010). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. In: *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8 (1), 119–125. doi:10.1007/s11469-009-9229-x
3. Soldatova, G. U. (2018). Digital Socialisation in the Cultural-Historical Paradigm: A Changing Child in a Changing World. In: *Social Psychology and Society*, 9, 3, 71–80 (in Russ.). doi:10.17759/sps.2018090308
4. Soldatova, G. U., Rasskazova, E. I. & Nestik, T. A. (2017). *The Digital Generation of Russia: Competence and Security*. Moscow: Smysl publ. (in Russ.).
5. Danby, S. J., Fleer, M., Davidson, C. & Hatzigianni, M. (2018). *Digital Childhoods: Technologies and Children's Everyday Lives*. Vol. 22. Luxemburg: Springer publ. (in Russ.).
6. Voyskunsky, A. E. (2017). The Internet as a New Area of Research in Psychological Science. In: *Scientific Notes of the Department of General Psychology of Moscow State University*, 1, 82–101 (in Russ.).
7. Freedman, S. A., Dayan, E. & Eitan, R. (2022). An Internet-Based Virtual Reality Intervention for Preventing Posttraumatic Stress Disorder. In: *Frontiers in Virtual Reality*, 3. URL: <https://www.frontiersin.org/journals/virtual-reality/articles> (accessed: 10.10.2025). <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.831051>
8. Volchenkova, A. A. & Glazacheva, V. P. (2023). Psychological Characteristics of the Motivation of Adolescent Gamers. In: *Psychology of the 21st Century (Novikov Readings): A Collection of Materials from the Annual Congress Dedicated to the 75th Anniversary of Academician of the Russian Academy of Sciences, Academician of the Russian Academy of Education, Prof. A. L. Zhuravlev, (Yaroslavl, May 12–14, 2023)*. Yaroslavl: Yaroslavl State University publ. (in Russ.).
9. Smith, J., Hewitt, B. & Skrbiš, Z. (2015). Digital Socialization: Young People's Changing Value Orientations towards Internet Use between Adolescence and Early Adulthood. In: *Information, Communication & Society*, 18, 9, 1022–1038. DOI: 10.1080/1369118X.2015.1007074
10. Wanless, S. B. (2016). The Role of Psychological Safety in Human Development. In: *Research in Human Development*, 13, 1, 6–14. DOI: 10.1080/15427609.2016.1141283
11. Shilko, R., Egorov, S. & Zinchenko, Y. (2021). Digitalization of Education and Mental Health. In: *European Psychiatry*, 64, S1, 349–350.
12. Veraksa, A. N., Bukhalenkova, D. A., Chichinina, E. A., Kalimullin, A. M., Oshchepkova, E. S., Shatskaya, A. S. & Zinchenko, Y. P. (2024). Digital Devices in Life of Modern Preschoolers. In: *The Art and Science of Television*, 20 (1), 171–215. DOI: 10.30628/1994-9529-2024-20.1-171-215.
13. Karpov, A. V. (2021). *Methodological Foundations of the Psychological Analysis of Information Activity*. Yaroslavl: Filigree publ. (in Russ.).
14. Kochetova, Yu. A. (2021). *Emotional Intelligence of Older Adolescents*. Moscow: Moscow State University of Psychology and Education publ. (in Russ.).
15. Khlokov, K. D., Bocharov, A. A. & Korneev, A. A. (2020). Coping Strategies and the Educational Environment of Adolescents. In: *Social Psychology and Society*, 11, 2, 180–199 (in Russ.). DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2020110211>
16. Karpov, A. V. (2021). *The Structure and Essence of Subjective Reality*. Vol. 1. *Sensorics. Processes. Consciousness*. Vol. 2. *The Unconscious. Knowledge. Personality*. Yaroslavl: Filigree publ. (in Russ.).
17. Mazilov, V. A. & Slepko, Yu. N. (2021). Psychology of Education: Mechanisms and Results in the Context of Ability Development. In: *Education as a Strategic National Priority: International Scientific and Educational Forum (Ekaterinburg, April 15–16, 2021)*. Ekaterinburg: Ural State Pedagogical University publ., pp. 267–270 (in Russ.).
18. Panov, V. I. & Patrakov, E. V. (2020). Perceptions of Teachers and Adolescents about the Risks in Interactions in the Online Environment. In: *Psychological Science and Education*, 25 (3), 16–29 (in Russ.). DOI: <https://doi.org/10.17759/pse.2020250302>

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Волченкова Анастасия Александровна (г. Ярославль) – кандидат психологических наук, доцент кафедры организационной психологии и психологии труда Ярославского государственного университета им. П. Г. Демидова;

ORCID: 0000-0001-8691-7132; e-mail: aa.volchenkova@yandex.ru

Рябинина Анастасия Михайловна (г. Ярославль) – ассистент кафедры социальной и политической психологии Ярославского государственного университета им. П. Г. Демидова;

ORCID: 0009-0009-4439-3583; e-mail: 13_nstrbnn_13@mail.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Anastasya A. Volchenkova (Yaroslavl) – Cand. Sci. (Psychology), Assoc. Prof., Department of Organisational and Occupational Psychology, P. G. Demidov Yaroslavl State University;

ORCID: 0000-0001-8691-7132; e-mail: aa.volchenkova@yandex.ru

Anastasya M. Ryabinina (Yaroslavl) – Assistant, Department of Social and Political Psychology, P. G. Demidov Yaroslavl State University;

ORCID: 0009-0009-4439-3583; e-mail: 13_nstrbnn_13@mail.ru