

Научная статья  
УДК 130.2 + 316.7  
DOI: 10.18101/1994-0866-2022-4-10-21

## **ВЛИЯНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ ЦИФРОВОЙ СРЕДЫ НА СОЦИАЛИЗАЦИЮ ЦИФРОВОГО ПОКОЛЕНИЯ**

© **Мешкова Людмила Николаевна**  
кандидат философских наук, доцент,  
Пензенский государственный университет  
Россия, 440026, г. Пенза, ул. Красная, 40  
lnmeshkova@rambler.ru

**Аннотация.** В статье рассматривается цифровая среда как фактор процесса социализации подрастающего поколения. Целью является выявление и рассмотрение тех особенностей цифровой культуры, которые могут способствовать или препятствовать реализации творческого потенциала молодежи. Изучение этих особенностей позволит оценить, насколько возможно сформировать прогноз импрессионного воздействия цифровых ресурсов на личность подростка. На основе анализа эмпирического исследования были выявлены характеристики цифровой среды, которые выделяются самими представителями цифрового поколения как практико и ценностно значимые и которые могут создавать импрессионные ситуации. Далее было показано, что препятствием для влияния цифровых ресурсов на раскрытие творческих возможностей подростка является ситуация неопределенности цифровой среды, обусловленная таким ее качеством, как гипертекстуальность, которая характеризуется нелинейностью, интерактивностью, динамичностью, неопределенностью автора и пользователя, асинхронностью. Указывается, что еще одним объективным препятствием для самореализации в цифровом пространстве служит цифровое неравенство, в частности, такое его проявление, как неравенство в доступе к современному оборудованию и качественной связи. Тем не менее цифровая среда обладает возможностями, что позволяет оказывать конкретное влияние на пользователей. К таковым можно отнести дизайн цифровых ресурсов, технологии сбора «больших данных», что позволяет персонализировать предлагаемый контент, «сетевой эффект», особенности сетевой коммуникации. Делается вывод, что сами по себе цифровые технологии являются лишь инструментами, а не фактором, определяющим творческое развитие личности.

**Ключевые слова:** цифровизация, цифровая среда, интернет, социальные сети, цифровое поколение, импрессионг, киберсоциализация, гипертекстуальность, интерактивность, коммуникация.

### **Благодарности**

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».

### **Для цитирования**

Мешкова Л. Н. Влияние особенностей цифровой среды на социализацию цифрового поколения // Вестник Бурятского государственного университета. Философия. 2022. Вып. 4. С. 10–21.

### **Введение**

В современном мире процесс социализации подростка непосредственно связан с овладением цифровых технологий, с освоением киберпространства. Цифровой мир становится частью социокультурного пространства, где разворачиваются процесс общения, обмен информацией, получение новых знаний и новых впечатлений. Поэтому как одно из главных направлений социализации молодежи в настоящее время стала киберсоциализация, понимаемая как «процесс качественных изменений структуры самосознания личности и потребностно-мотивационной сферы индивидуума, происходящий под влиянием и в результате использования человеком современных информационно-коммуникационных, цифровых и компьютерных технологий в контексте усвоения и воспроизводства им культуры в рамках персональной жизнедеятельности» [10, с. 14].

Влияние информационно-коммуникативных технологий на процесс личностного становления подрастающего поколения, на формирование его качеств и способностей стало объектом пристального изучения в разных научных областях: философии, социологии, психологии, культурологии, педагогике, лингвистике. Следует отметить, что наибольшее внимание в рамках этих исследований получила проблема воздействия цифровой среды на когнитивные способности представителей цифрового поколения, в частности, формирование клипового мышления, многозадачности и т. п. (М. Пренски, Д. Палфри, У. Гассер, А. Хансен, Г. У. Солдатова, Т. А. Нестик, К. Г. Фрумкин, О. А. Старицына, А. Е. Войскунский и др.), и проблема формирования личностной идентичности в ходе коммуникативного взаимодействия в рамках сетевой структуры киберпространства (М. Кастельс, Г. Рейнгольд, Д. Палфри, Д. Твенге, Д. Бойд, Т. Д. Марцинковская, Г. У. Солдатова, И. В. Лысак и др.). Безусловно, поднимается и проблема безопасности в интернет-среде.

Цифровая среда, размещенные там ресурсы, разворачивающаяся в ней коммуникация могут влиять и на раскрытие творческого потенциала юного пользователя. Это позволяет говорить о «цифровом» импрессиинге. Под импрессиингом (от англ. *impress* — впечатлять, оставлять след) понимается «механизм активации под воздействием социокультурной среды предрасположенности личности к определенным видам деятельности, формирования устойчивого стремления к реализации творческого потенциала» [5, с. 192]. Отсюда возникает вопрос о возможности (или невозможности) предвидения, прогнозирования импрессиингового воздействия цифрового пространства, размещенного там контента на индивида. Ответ на этот вопрос предполагает изучение особенностей цифровой культуры, выявление тех ее черт, которые могут способствовать или, наоборот, препятствовать импрессиинговому воздействию цифровых ресурсов. Для решения этой задачи в рамках проведенного исследования мы рассмотрим, во-первых, особенности цифровой культуры, которые выделяются самими представителями цифрового поколения как практико и ценностно значимые и которые могут создавать импрессиинговые ситуации; во-вторых, особенности и свойства цифровой среды, которые могут активизировать либо препятствовать раскрытию творческого потенциала.

### **Цифровая среда глазами молодого поколения**

В качестве отправной точки нашего анализа обратимся к результатам эмпирического исследования, в ходе которого были опрошены 516 респондентов в возрасте 13–14 лет (29%), 15–16 лет (28%) и 17–19 лет (43%). Опрос проходил в форме интервью в фокус-группах и анкетирования. Это исследование имело целью выявление импрессионного потенциала цифровой среды для юношества. Результаты опроса становились ранее объектом анализа и интерпретации с точки зрения функционирования импрессионга в условиях цифровых межличностных взаимодействий [6], а также с точки зрения выявления влияния цифровых ресурсов на формирование увлечений и интереса к различным формам деятельности [9]. Однако полученные данные мы можем рассмотреть еще с одной позиции — выявление характеристик цифровой среды, которые осознаются самими молодыми людьми. Выделяемые ими черты цифрового пространства являются частью их жизненной практики, пропущенной не только через рефлексию, но и через эмоции, а потому становятся особо значимыми.

Цифровая среда служит средством решения подрастающим поколением очень многих задач. Это и пространство общения, и необходимый источник информации для подготовки к занятиям, и способ проведения досуга. Поэтому изучение ответов юных респондентов позволяет посмотреть на практику использования цифровых средств их глазами.

Первая характеристика, на которой стоит остановиться, указывает на способность цифровой среды вовлекать пользователей в свое пространство, буквально «затягивать в свои сети», поглощать, отвлекать от реальной жизни: «Бывает такое, что ты заходишь, сравниваешь какие-то посты развлекательные и думаешь: «опять меня отвлекли»; «время засасывает и сидишь в интернете целый час»; «интернет выстраивается так, чтобы завлечь. Ты садишься — и все»; «социальные сети» поначалу «вызывают» положительные «эмоции», потом раздражение, когда понимаешь, что весь день провела в сетях»; «часто ловлю себя на деле, что непроизвольно беру телефон и листаю ленту в Инстаграмм или ВК, это, конечно, пугает иногда». Показательно, что молодые люди испытывают негативные чувства от этой зависимости, но не всегда могут противостоять магнетическому притяжению социальных сетей. Данные наблюдения респондентов не случайны. Как отмечает А. Хансен, «мобильные телефоны и социальные сети намеренно созданы таким образом, чтобы мы становились как можно более зависимыми от них» [12, с. 140].

Привлекательность цифрового мира связана с целым рядом положительных характеристик, выделяемых респондентами: удобство, которое включает и более свободное распоряжение временем, и психологический комфорт, доступность большого объема самой разной информации, возможность быстрого обмена информацией, в том числе с теми, кто живет далеко. Например: «Я больше общаюсь посредством социальных сетей, мне это очень нравится, например, я придумал какую-то идею и я могу прямо сейчас поделиться ею с друзьями, и мне нравится, что друзья могут делиться своими чувствами и эмоциями в режиме онлайн»; «у тебя есть какое-то время, чтобы подумать, прежде чем сказать».

Кроме того, в качестве привлекательных качеств цифрового пространства респонденты отмечали «простоту использования интерфейса», «простоту в поиске информации», «минималистичность», «красивый дизайн». И, наоборот, в качестве раздражающих факторов некоторых сайтов выделялись «плохое оформление, плохо подобранная цветовая гамма», «отсутствие вкуса у разработчиков, плохой дизайн», «слишком много лишнего, и это не помогает пользоваться сайтом, а мешает», т. к. это влияет на восприятие информации и затрудняет работу с ней. Иными словами, речь идет о роли визуального образа и умелой организации информационных блоков для создания ситуации заинтересованности и вовлеченности в поле конкретного цифрового ресурса.

Безусловно, многие опрошиваемые отмечали, что социальные сети влияют на процесс коммуникации, позволяют расширять коммуникативное пространство, поддерживать социальные связи на расстоянии. Приведем следующие высказывания: «Можно завести новые знакомства, буквально начать общение с нуля и при встрече вы будете чувствовать себя не так одиноко, не так отдаленно»; «нет возможности, например, встретиться каждый день, проще в интернете общаться».

Однако процесс коммуникации с помощью цифровых средств имеет и ряд недостатков: возникновение ситуаций недопонимания, невозможность увидеть реакцию собеседника, отсутствие видимого эмоционального отклика, а также технические сбои. Кроме того, собеседник при дистанционном общении может легко прекратить акт коммуникации: «если разговор мне очень не по душе, то я могу сослаться на некоторые обстоятельства и из этого разговора выйти и потом продолжить в более комфортных обстоятельствах». Все это может провоцировать напряженность во взаимоотношениях, отчужденность, отстраненность. Респонденты говорили: «Большое количество недопонимания возникает именно при цифровом общении, т. к. человек может неправильно трактовать твои какие-либо реакции на его поступки, действия, слова»; «в социальных сетях вы не видите друг друга и невозможно понять, действительно человек занят или просто не хочет с тобой говорить».

Также часть респондентов замечала, что общение с помощью гаджетов может в дальнейшем негативно сказываться на реальном, живом общении: «если часто общаться по интернету, то при встрече разговор не завязывается, все привыкли в интернете писать, а живую ну как-то не очень идет».

Ряд респондентов указали на то, что образ человека в социальной сети не всегда совпадает с его образом в реальной обстановке: «в интернете вообще люди не такие, как в жизни»; «когда общаешься с человеком в интернете, ты сам у себя в голове рисуешь какой-то идеальный образ этого человека, а потом, когда встречаешься, получается разочарование». Социальные сети «позволяют сделать тебя другим человеком», дают возможность предстать перед другими в ином образе, чем в действительности. Одни респонденты оценивают подобные действия, как проявление свободы, как способ обретения нового жизненного опыта, но другие — как обман.

В качестве особенностей цифровых ресурсов также можно выделить воздействие через эмоциональные переживания на мировосприятие: «Есть сайты, после просмотра которых становится проще жить».

Одной из важнейших характеристик цифровой среды для молодого поколения стало увеличение возможностей контроля как со стороны родителей, так и со стороны сверстников. Как высказался один из респондентов, «средства связи обязывают, так сказать, быть всегда на связи». Следует отметить, что данная черта воспринимается большинством как неотъемлемая часть современной коммуникативной культуры. Возможность связаться с близким человеком дарит радость общения, убирает чувство тревоги. Недовольство вызывается прежде всего несвоевременными звонками, отвлекающими от дел. В контексте обсуждения проблемы контроля выделялись не только звонки и сообщения с вопросами «ты где?», «что делаешь?» и т. п., но и отслеживание активности в социальных сетях: сколько времени проведено в социальной сети, кто на кого подписан, кто кому поставил лайки и т. д. Вариантом контроля в цифровом пространстве, отмечаемым респондентами, является «контроль с помощью лайков».

Поскольку для респондентов интернет является одним из главных источников информации для подготовки к занятиям, то цифровые ресурсы оценивались ими и с этой позиции. Ими указывалось, что, с одной стороны, информация может быть очень сжатой, недостаточной, с другой стороны, наоборот, может быть «много воды», много лишних сведений и поэтому сложно вычленив важную информацию.

Заставляет задуматься целый ряд ответов, где говорится о пассивном использовании информации, в частности: «за тебя, так сказать, все сделали, прочли и составили конспект, тебе просто нужно скопировать себе»; «нам всем проще найти один сайт, чтобы мы с него все скопировали, а не искать по книжкам. Многие даже не читают. Просто название статьи вроде бы правильное, просто скопировала, вставила, распечатала, прочитала». Иными словами, доступность благодаря интернету информации по любому вопросу ведет к интеллектуальной лени, что сказывается на процессе обучения и его качестве.

Однако такой подход характерен не для всех. Респонденты указывали, что в интернете «много полезной и нужной информации». Интересная книга или статья может стать источником обсуждения, может вызвать дискуссии по проблеме.

Молодые респонденты прекрасно осознают, что интернет-пространство наполнено информацией разной степени достоверности: «не всегда информация правдивая, приходится перепроверять на нескольких сайтах, а это время». Поэтому они признают, что нужно учиться анализировать сведения на цифровых ресурсах, развивать критическое мышление.

Как другие значимые, но отрицательные, непривлекательные черты информационного пространства выделяются «большое количество негативной информации», отрицательные и провоцирующие комментарии, задевающие личность пользователей, агрессивные высказывания, троллинг, а также использование социальных сетей в качестве «платформы для мошенников». Студенты высказывали обеспокоенность по поводу влияния подобного контента на младшее поколение:

«Многие пропагандируют в интернете не очень хорошие вещи, а дети не понимают, что хорошо, что плохо, и все очень впитывают».

Но, несмотря на указанные недостатки и проблемы, современная молодежь уже не может представить свою жизнь без социальных сетей, цифровых средств. Как своеобразный итог звучат слова одного из респондентов: «просто самому нужно уметь пользоваться, отбирать какую-то информацию, время свое правильно распределять. Все зависит от нас, а интернет — это хорошо».

### **Особенности цифровой среды, влияющие на возникновение импрессионных ситуаций**

Цифровая среда, являясь наряду с семьей и школой одним из ведущих агентов социализации для подрастающего поколения, расширяет сферу возможностей в развитии личности молодого человека. Безграничное, по сути, количество разнообразной информации в интернете, появление и распространение онлайн-курсов самой широкой проблематики, открытые онлайн-библиотеки влияют на образовательный процесс, создают условия для интеллектуального развития, поиска и реализации своего пути в мире знаний. Специфика организации коммуникационных процессов в социальных сетях, на сайтах, форумах позволяет найти единомышленников, где бы они ни находились в реальном пространстве, обсудить волнующие проблемы, задать вопросы или ответить самому. Поэтому киберсреда, находящийся там контент становятся одними из факторов, определяющих круг интересов, могут выступать стимулом для творчества [9].

В связи с этим возникают вопросы: насколько предсказуемым, прогнозируемым может быть воздействие того или иного цифрового ресурса на пользовательскую аудиторию; возможно ли предугадать, окажет ли тот или иной контент (сообщение, видеоролик, комментарий и т. д.) импрессионное воздействие на подростка.

Однозначно ответить на эти вопросы сложно. Прежде всего это обусловлено рядом характеристик цифрового пространства, связанных с принципами его организации.

В первую очередь необходимо отметить такие черты интернет-пространства, как гипертекстуальность и интерактивность, которые являются взаимосвязанными, взаимодействующими в киберсреде.

Гипертекстуальность интернет-среды проявляется в том, что относительно самостоятельные информационные блоки, различающиеся по формату подачи материала (письменный текст, аудиофайл, видеофайл), содержанию и структуре, соединены между собой гиперссылками, образуя сеть. Переход же от одного информационного блока и узла к другому нелинеен и является результатом выбора самого пользователя. Заложена в сетевой структуре возможность разнообразных направлений развития интернет-серфинга, прокладывания собственного «маршрута» в сети способствует тому, чтобы «все участники коммуникации приняли участие в создании и продвижении гипертекста» [2, с. 3]. Таким образом, ключевыми характеристиками гипертекста являются фрагментарность, нелинейность, многоуровневость, мультимедийность, креолизованный или поликодовый текст [2; 11].

Гипертекст отличается от традиционного линейного текста еще и тем, что он принципиально не завершен, у него нет начала и конца. Незавершенность во многом определяется тем, что информационное поле постоянно обновляется и дополняется, оно динамично. Любой пользователь интернет-среды является не только потребителем размещенной информации, но одновременно соучастником ее создания. Он может размещать собственный контент, оставлять комментарии к материалам других пользователей, ставить лайки. Даже просто формулировка поискового запроса, переход по ссылкам могут способствовать появлению новых связей между информационными блоками.

Вот эта возможность в гипертекстовом цифровом пространстве менять одним и тем же человеком роли простого пользователя и активного участника порождает еще одну черту цифровой среды — полифоничность, понимаемую как «новый феномен сознания виртуальной личности, которая связана со множественностью интерпретаций информационных контентов и интерактивностью коммуникативного процесса в информационном пространстве» [4, с. 182].

Гипертекстуальность интернет-пространства предполагает, с одной стороны, неопределенность авторства. Ведь контент может размещаться анонимно или под никами, скрывающими настоящее имя пользователя. Кроме того, ряд ресурсов предполагает коллективное авторство. Примером тому может служить «Википедия».

С другой стороны, можно говорить и о неопределенности пользователя (читателя, зрителя, слушателя) представленного контента. Следует различать тех, на кого мог быть рассчитан размещаемый контент, кто виделся автору адресатом, и тех, кто его реально будет просматривать. Восприятие контента, его понимание и интерпретация определяются личностью пользователя: его психологическими характеристиками, социокультурным и жизненным опытом, знаниями, уровнем информированности в представленной теме, а также его личной мотивацией и интересом. Например, подросток выкладывает на своей странице в социальной сети пост, предполагая в качестве своей аудитории друзей или ровесников. Но этот пост могут прочесть родители, учителя или просто незнакомые взрослые. Интерпретация данного сообщения со стороны взрослой аудитории, скорее всего, будет отличаться от интерпретации друзей автора.

Помимо гипертекстуальности и интерактивности цифровая информационная среда обладает еще рядом свойств. В частности, Дэна Бойд выделяет следующие:

- «доступность в течение долгового времени — *долговечность* сообщений и контента в целом»;
- «доступность, *видимость* для аудитории — широта потенциальной аудитории»;
- «доступность распространения — *простота* обмена материалами»;
- «доступность поиска — возможность *легко находить* материалы» [3, с. 35].

С «долговечностью контента», с тем, что из интернета ничто бесследно не исчезает, а также с открытостью информации для большой аудитории связана асинхронность действий автора контента и его читателя/зрителя. Это черта влияет и на указанную ранее «неопределенность» аудитории. Размещенный в соци-

альной сети материал, пройдя через множество перепостов, через некий промежуток времени выйдет за границы близкого социального окружения автора и станет доступным, прочитанным и увиденным другими, чужими для него людьми.

Рассмотренные свойства сетевой информационной среды создают ситуацию неопределенности в процессе воздействия информационных ресурсов на пользователя.

Кроме того, необходимо учитывать фактор цифрового неравенства, которое проявляется как в уровне знаний и навыков в области информационных технологий, так и в доступе к современному оборудованию и качественной связи. S. Flynn, анализируя ситуацию проведения дистанционных занятий в период пандемии Covid-19, отмечает, что результативность онлайн-обучения зависит не только от содержания занятий, от контента, но и от общего опыта, который определяется техническими устройствами и их качеством. Однако у достаточно большого числа студентов главным цифровым гаджетом, обеспечивающим выход в интернет, является смартфон, а не компьютер. В то же время мобильный доступ в интернет во многих отношениях уступает возможностям персонального компьютера. S. Flynn подчеркивает, что когда онлайн-сфера предлагает большие возможности для обеспечения массового образования, качество доступа имеет решающее значение [14, р. 4]. Данное замечание касается не только процесса обучения, но и любой деятельности в киберпространстве. Наличие качественной связи, высокоскоростного интернета способствует быстрому обмену сообщениями, легкому поиску интересной информации, создает условия для размещения собственного контента.

Как мы видим, рассмотренные свойства цифровой культуры могут создавать определенные помехи и затруднения для формирования прогноза того, как конкретный контент будет воспринят пользователями, каков будет эффект от него для индивида.

В то же время современное интернет-пространство обладает возможностями, позволяющими оказывать конкретное, порой запланированное, влияние на пользователей. Выделим прежде всего те свойства цифровой среды, которые могут обеспечить позитивную киберсоциализацию, понимаемую как «совокупность процессов безопасного освоения пользователем киберпространства, полноценного использования его многочисленных преимуществ и перенесения полезного опыта, полученного в виртуальной среде, на решение жизненных задач в реальной действительности» [1, с. 49].

Первое, самое очевидное, качество притягательных онлайн-ресурсов — это дизайн. Как мы уже указывали, в ходе опроса юные респонденты выделяли этот фактор. Цвет, характер шрифта, звук, анимация — это все имеет значение для того, чтобы привлечь и удержать наше внимание, вызывая одновременно положительные эмоции. А. Хансен охарактеризовал работу онлайн-платформ в этом направлении как «цифровую гонку вооружений» [12, с. 138], т. к. они стремятся привлечь на свои ресурсы как можно больше пользователей. Конечно, владельцы сайтов и платформ преследуют в этом случае свои экономические интересы.

Но данная характеристика виртуального пространства важна и для пользователя. Если на сайте неудобная навигация, раздражающее цветовое решение, но не все пользователи захотят оставаться на этом сайте, даже если там представлен потенциально интересный и полезный для них контент.

Возможность влияния цифровой среды на пользователей определяется и современными технологиями сбора «больших данных». Многие крупные онлайн-платформы и социальные сети собирают информацию о пользователях, их интересах и интернет-активности. Как результат, размещаемый на интернет-странице контент начинает «подстраиваться» под конкретного человека. Это же касается и предлагаемых пользователю результатов поискового запроса, которые формируются на основе сделанных им ранее запросов. С одной стороны, данные технологии направлены на персонализацию контента, более быстрому нахождению необходимых сведений. С другой стороны, происходит сужение информационного поля, что может привести к тому, что во внимание пользователя не попадет информация, которая в силу новизны могла бы произвести на него сильное впечатление, заинтересовать и стимулировала бы дальнейшую поисковую активность. Следует также отметить, что сбор и аккумуляция данных о наших «цифровых следах» вызывают тревогу и настороженность у многих исследователей цифровой культуры и простых пользователей. Так, Е. Е. Елькина отмечает: «Развитие сетевых и вычислительных технологий посредством больших данных и интернета вещей представляет потенциальную угрозу ужесточения контроля в жизни общества» [7, с. 200].

Подобные алгоритмы сбора данных о пользователях используются стриминговыми (потокowymi) сервисами, к которым обращается ежедневно огромное количество людей. «Стриминговые онлайн-сервисы могут существенно повлиять на то, как потребляются продукты культуры, например, музыка и фильмы, незаметно влияя на существующие привычки и вводя новый контент, ранее неизвестный пользователю» [15, р. 6]. Использование подобных систем алгоритмов может способствовать процессу инкультурации, расширению сферы знаний, формированию вкусов.

Рассматривая условия, которые создает цифровая культура для развития личности, для раскрытия его творческого потенциала, естественным будет указать на коммуникативные процессы, протекающие в информационных сетях. Вне процессов коммуникации невозможны бытие и динамика культуры, невозможен процесс социализации.

Сетевое взаимодействие определяет особый характер общения, специальные механизмы распространения информации, влияет на выбор определенных моделей поведения. В частности, если в ближайшем для индивида окружении большинство начнет пользоваться конкретной программой-мессенджером, то, скорее всего, и он сам станет использовать это приложение. Подобное явление называют «сетевым эффектом» [8, с. 126]. Подобный механизм действует и в отношении регистрации в социальных сетях. Подростки присоединяются к конкретной социальной сети, потому что их друзья уже создали там свои профили и пригласили

шают их туда вступить. В этой же социальной сети могут уже быть и старшие члены семьи.

Одна из причин, почему пребывание в социальных сетях оказывается значимым для подростков, заключается в том, что характер сетевой коммуникации позволяет получить быстрый отклик, оценку на свои действия и контент. Исследователи отмечают, что «наличие больше положительных реакций на профиль в социальных сетях коррелирует с более высокой самооценкой, а более высокая самооценка в значительной степени коррелирует с удовлетворенностью жизнью». Само по себе «использование социальных сетей не вызывает чувства благополучия. Скорее, положительные или отрицательные реакции, которые молодые люди испытывают на сайте, являются ключевым механизмом их социального развития» [13, р. 1441]. Положительные отклики становятся эмоциональной и психологической поддержкой, порой так необходимой для юной личности в период ее становления. Кроме того, они станут дополнительным стимулом для творческого самораскрытия.

Следует отметить, что сами по себе цифровые технологии, социальные сети не являются фактором, определяющим творческое развитие личности. Они — инструменты. Они могут дать человеку возможность проявить себя, донести до окружающих свои мысли и чувства, продемонстрировать свои успехи и неудачи. Они могут предоставить пользователю информацию, которая может дать толчок к попытке попробовать свои силы в новом для себя виде деятельности или которая необходима для плодотворного продолжения начатой ранее работы. Но сама установка на творчество формируется ранее, в непосредственном социальном окружении: семье, образовательных учреждениях, в реальном общении с другими людьми.

### **Заключение**

Цифровая среда, став неотъемлемой частью повседневной жизни и профессиональной практики, обладает большими возможностями в формировании личности, развитии ее способностей. Мы рассмотрели свойства цифровой среды, которые могут повлиять на раскрытие творческого потенциала подростков, способствуя либо препятствуя этому. Данная тема предполагает дальнейшее изучение.

Однако следует подчеркнуть, что продуктивная киберсоциализация подростка предполагает его успешную социализацию в реальном социальном пространстве. Кроме того, принадлежность подростка к так называемому цифровому поколению не делает его компетентным в области цифровой культуры. Поэтому на взрослое окружение подростка — его родителей и педагогов — возлагается большая ответственность в его подготовке к жизни в «смешанной реальности», где переплетаются и взаимодействуют реальность физического присутствия и цифровая. Именно оно должно сформировать у ребенка установку на творчество, заложить стремление к самореализации. Только в таком случае грамотное использование цифровых технологий будет способствовать творческому самораскрытию личности.

*Литература*

1. Айсина Р. М., Нестерова А. А. Киберсоциализация молодежи в информационно-коммуникационном пространстве современного мира: эффекты и риски // Социальная психология и общество. 2019. Т. 10, № 4. С. 42–57. Текст: непосредственный.
2. Ахренова Н. А. Интернет-дискурс как гипертекст // Вестник Московского государственного областного университета (электронный журнал). 2016. № 3. URL: [www.evestnik-mgou.ru](http://www.evestnik-mgou.ru) (дата обращения: 10.08.2021) Текст: электронный.
3. Бойд Д. Все сложно. Жизнь подростков в социальных сетях. Москва: Изд-во Высшей школы экономики, 2020. 352 с. Текст: непосредственный.
4. Большунова Н. Я. Возможности цифровой среды как средства актуализации внутреннего диалога и самораскрытия личности // Самораскрытие способностей как внутренний диалог: когнитивные, метакогнитивные и экзистенциальные ресурсы человека: монография / ответственный редактор В. С. Чернявская; Владивостокский государственный университет экономики и сервиса. Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2021. С. 177–188. Текст: непосредственный.
5. Викторова Е. В. Социокультурное многообразие импрессиона: опыт типологизации // Международный научно-исследовательский журнал. 2021. Ч. 3, № 8(110). С. 192–195. URL: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2021.110.8.113> (дата обращения: 28.08.2022). Текст: электронный.
6. Викторова Е. В. Цифровая культура межличностных взаимодействий и импрессион как ее элемент // Международный научно-исследовательский журнал. 2020. Ч. 2, № 9(99). С. 35–39. URL: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2020.99.9.043> (дата обращения: 08.08.2021). Текст: электронный.
7. Елькина Е. Е. Цифровая культура: понятие, модели и практики // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. 2018. Вып. 2. С. 195–203. Текст: непосредственный.
8. Макафи Э., Бриньолфсон Э. Машина, платформа, толпа. Наше цифровое будущее. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2019. 320 с. Текст: непосредственный.
9. Мешкова Л. Н. Современная цифровая среда как средство социокультурного становления личности подростка // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2021. Т. 10, № 1А. С. 21–30. URL: <http://publishing-vak.ru/file/archive-philosophy-2021-4/a3-meshkova.pdf> (дата обращения: 12.10.2022) Текст: электронный.
10. Плешаков В. А. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'a до Homo Cyberus'a: монография. Москва: Прометей, 2012. 212 с. Текст: непосредственный.
11. Солодов М. Ю. Гипертекст как предмет психологического исследования в культурно-деятельностной программе // Образовательные технологии и общество. 2016. Т. 19, № 2. С. 621–629. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=26025384> (дата обращения: 02.09.2022). Текст: электронный.
12. Хансен А. На цифровой игре. Москва: РИПОЛ классик, 2021. 240 с. Текст: непосредственный.
13. Ahn J. 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. N 62(8). P. 1435–1445. DOI: 10.1002/asi.21540
14. Flynn S. Education, Digital Natives, and Inequality // Irish Journal of Sociology. 2021. Vol. 29(2). P. 248–253. DOI: 10.1177/07916035211004815.
15. Kreslins K., Ikse M. R., Dreijers G. and Vasiljeva T. Digital Literacy, Digital Culture and Digitalization in Europe // Journal of Internet and e-Business Studies. 2021. Vol. 2022. P. 1–6. Article ID 193158. DOI: 10.5171/2022.193158.

*Статья поступила в редакцию 12.11.2022; одобрена после рецензирования 22.11.2022; принята к публикации 29.11.2022*

## INFLUENCE OF THE DIGITAL ENVIRONMENT ON THE SOCIALIZATION OF DIGITAL NATIVES

*Ludmila N. Meshkova*  
Cand. Sci. (Philos.), A/Prof.,  
Penza State University  
40 Krasnaya St., Penza 440026, Russia  
Inmeshkova@rambler.ru

*Abstract.* The article considers the digital environment as a factor in the process of socialization of the younger generation. The article is aimed at identifying the features of digital culture that can contribute to or hinder the creative fulfilment of young people. The study of these features allows us to assess the possibility to form a forecast of the impressing impact of digital resources on the personality of a teenager. Based on an analysis of the empirical research, we have identified the characteristics of the digital environment, which the representatives of the digital generation distinguish as practical and valuable and which can create impressing situations. It has been shown that the obstacle to the influence of digital resources on the creative self-actualization of a teenager is the situation of uncertainty of the digital environment, due to its hypertextuality, which is characterized by non-linearity, interactivity, dynamism, uncertainty of the author and user, asynchrony. We have noted that another objective obstacle to self-actualization in the digital space is digital inequality, in particular, inequality in access to modern equipment and high-quality communications. Nevertheless, the digital environment has the possibilities of a specific impact on users, such as the design of digital resources, the technologies for collecting “big data” that allow personalizing the proposed content, the “network effect”, the features of network communication. It is concluded that digital technologies are only tools, and not a factor determining the creative development of a person.

*Keywords:* digitalization, digital environment, the Internet; social networks, digital generation, impressing, cybersocialization, hypertextuality, interactivity, communication.

### *Acknowledgements*

The article was prepared with the financial support of the Russian Foundation for Basic Research within the framework of the scientific project No. 19-29-14014mk “Information Impact on a Person in the Context of Culture and Education Digitalization as an Impressing: Risks and Opportunities”.

### *For citation*

Meshkova L. N. Influence of the Digital Environment on the Socialization of Digital Natives. *Bulletin of Buryat State University. Philosophy.* 2022; 4: 10–21 (In Russ.).

*The article was submitted 12.11.2022; approved after reviewing 22.11.2022; accepted for publication 29.11.2022.*