Анна Вячеславовна Липатова

Казанский (Приволжский) федеральный университет

[anna-shab@mail.ru](mailto:anna-shab@mail.ru)

**К проблеме исследования механизмов и агентов цифровой социализации молодежи**

Публикация подготовлена за счет средств субсидии, выделенной Казанскому федеральному университету для выполнения проекта № FZSM-2023-0022 «Цифровая социализация и цифровая компетентность молодежи в условиях глобальных системных изменений: технологии регулирования, риски, сценарии» в рамках государственного задания.

Рассматривается влияние цифровой среды и цифровых агентов на процесс социализации личности. Автор обращает внимание на особенности формирования цифровых контекстов, которые выступают в качестве агентов социализации.

Ключевые слова: цифровая социализация, молодежь, агенты социализации.

Сегодня на процессы интеграции человека в социальную систему все большее влияние оказывает виртуализация практик и взаимодействий. До цифровой эры роль основных агентов социализации выполняли педагоги, родители, представители референтной группы в «реальной реальности». На современном же этапе цифровые агенты конкурируют с традиционными, влияя на социализацию как на «единый процесс, посредством которого личности становятся членами социального сообщества и поддерживают этот статус» [1: 503].

Согласно глобальному исследованию GlobalWebIndex, в 2022 г. 45% молодых людей в возрасте от 16 до 24 лет посвящали просмотру интернет-ресурсов на мобильном устройстве более 4 часов в сутки [2]. 9 из 10 представителей поколения Z являются геймерами, при этом самым популярным устройством для онлайн-игр становятся смартфоны. Таким образом, мы можем констатировать высокую включенность молодежи в интернет-потребление, что порождает ряд вопросов, в том числе: как цифровая реальность трансформирует сценарии социализации молодежи; как сдвигаются рамки «социальной нормы» и девиации?

Если рассматривать социализацию с позиции интеракционизма, то следует обратить внимание на социальное взаимодействие, в ходе которого происходит усвоение социальных норм, правил, практик и ценностей. Цифровые агенты как «проводники» интернализации социальных практик рассматриваются как в широком смысле (интернет-сообщество в целом), так и в узком, например, через цифровые контексты: социальные сети, компьютерные игры, сериалы, фандомы, основанные на подростковой субкультуре и т.д. Наблюдается цифровой разрыв и несоответствие культурных и знаково-символьных контекстов, в которых пребывает молодой человек и агенты традиционной социализации – родители и педагоги. Иными словами, старшее поколение имеет неполное представление о практиках в сетевом сообществе, это приводит к тому, что подросток остается один на один с морем информации – многообразной по своему содержанию и не всегда позитивно влияющей на его формирование. Неравномерность цифровой социализации актуализирует поиск механизмов к обучению медиаграмотности не только молодежи, но и представителей старшего поколения.

Стоит принять во внимание дифференциацию поведения пользователей в виртуальном пространстве. Как верно отметил А. Кутруполос в статье «Цифровые туземцы: 10 лет спустя»: «Нет единой монолитной группы, на которую можно было бы указать и сказать, что это “цифровые аборигены”» [3]. Д. С. Уайт и А. Л. Корну делят пользователей Сети на две группы: посетителей, которые отдают предпочтение оффлайн-пространству, а онлайн используют для решения отдельных задач, и резидентов, считающих цифровую среду неотъемлемой и важной частью своей жизни [4]. Современные исследования значительно расширяют спектр ролевых моделей поведения личности по ряду признаков: по уровню цифровой компетентности, по вовлеченности в создание и потребление контента, по уровню креативности, доверия, градусу сетевой агрессии и т.д.

Стремление соответствовать определенным статусам в интернет-среде влияет на ролевую систему личности. Возникает потребность в исследовании «переноса» характеристик с ролевой модели в цифровом пространстве на реальные практики. В конечном счете, интерес представляет продукт социализации – молодое поколение, обладающее определенными навыками поведения в обществе, благодаря которым личность либо вписывается в рамки социального, либо находится в рассогласовании с ожидаемым поведением.

Для выдвижения рабочих гипотез и их апробирования на эмпирическом материале проводится исследование, включающее как количественный опрос населения и качественные социологические методики, так и сетевой анализ практик в виртуальных сообществах на примере социальных сетей ВКонтакте и Telegram. Социальные практики рассматриваются в контексте популярных групп с молодежной аудиторией, автоматическое реферирование контента позволяет отследить нарушение нормы (например, в чрезмерном употреблении ненормативной лексики или в речевой агрессии).

Литература

1. Парсонс Т. Понятие общества: компоненты и их взаимоотношение // Американская социологическая мысль. М., 1996.
2. GWI Free Users – Media & Purchases 2022 // GWI (GlobalWebIndex). URL: <https://app.globalwebindex.com/>. (дата обращения: 01.05.2023).
3. Koutropoulos A. Digital Natives: Ten Years After // MERLOT Journal of Online Learning and Teaching. 2011. Vol. 7. No. 4. URL: <https://jolt.merlot.org/vol7no4/koutropoulos_1211.htm>. (дата обращения: 01.05.2023).
4. White D. S., Cornu A. L. Visitors and Residents: A new typology for online engagement // First Monday. 2011. No. 16(9). URL: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/download/3171/3049>. (дата обращения: 01.05.2023).