

Особенности цифрового досуга учащихся школ, различающихся условиями обучения и воспитания, в период пандемии Covid-19

Валентина Г. Каменская^{1,2*} , Елена В. Татьяна¹

¹ Елецкий государственный университет им. И. А. Бунина, Елец, Российская Федерация

² Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, Санкт-Петербург, Российская Федерация

* Почта ответственного автора: kamenskaya-v@mail.ru

Аннотация

Введение. В научной литературе имеется большое количество фактов, демонстрирующих возрастающее влияние цифровых технологий на вовлеченность подростков в Интернет-активность. Однако противоречия в экспериментальном материале и разнородность исследовательских методик затрудняют формулировку определенных выводов о характере воздействия Интернета на подростков. Особенность нашего исследования заключается в изучении поведения в Интернете учащихся школ, которые характеризуются различающимися условиями обучения и воспитания, с помощью одной и той же методики в сходных условиях социальных ограничений из-за пандемии Covid-19. Мы опирались на то, что у каждого подростка существуют определенные предпочтения виртуального досуга, и выбор деятельности в Интернете характеризуется определенным сходством в разных образовательных учреждениях, но при этом может быть связан с качеством физической и социальной активности в реальной среде. **Методы.** Использовалась апробированная авторская анкета «Цифровые предпочтения современных подростков», которая позволяет количественно оценивать особенности разных видов деятельности учащихся в виртуальной среде. В опросе приняло участие 96 обучающихся трех школ г. Липецка, различающихся условиями обучения, разным вкладом дополнительного образования (спортивных занятий в секциях) и активностью участия в общественной

жизни города. **Результаты.** Активность учащихся в социальных сетях характеризуется различиями предпочитаемых видов досуга и временных затрат на общение в Интернете. Впервые установлено, что сверх увлеченное посещение социальных сетей, под которым понимается использование интернета 4 и более часов в день, обусловлено как гуманитарной спецификой образовательной программы школы, так и безнадзорностью учащихся вне школьной жизни. **Обсуждение результатов.** В статье установлены принципиальные особенности активности подростков России в Интернете во время пандемии Covid-19 по сравнению со своими сверстниками из других стран: россияне предпочитают общение в социальных сетях всем остальным видам досуга в виртуальном пространстве. Обсуждается практическая и значимая роль активности подростков в реальной социальной жизни, увлечение спортом и физической культурой в качестве способов профилактики формирования Интернет-зависимости.

Ключевые слова

подростки, условия обучения, цифровые предпочтения, социальные сети, онлайн-игры, анкетирование, пандемия Covid-19

Финансирование

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 23-28-00135, <https://rscf.ru/project/23-28-00135/>

Для цитирования

Каменская, Г. В., Татьяна, Е. В. (2023). Особенности цифрового досуга учащихся школ, различающихся условиями обучения и воспитания, в период пандемии Covid-19. *Российский психологический журнал*, 20(2), 58–73, <https://doi.org/10.21702/rpj.2023.2.4>

Введение

Постановка проблемы

Цифровые технологии стремительно завоевывают не только образовательную и профессиональную сферу деятельности во всех развитых странах, но и обыденную жизнь людей, особенно подрастающего поколения. Если включение информационных технологий в образование рассматривается как положительный тренд развития общества, то применение гаджетов и Интернета в повседневной жизни имеет неоднозначные оценки. Изначально Интернет выступал как система быстрых коммуникаций и связи в виде электронной почты, что существенно

НАУКИ ОБ ОБРАЗОВАНИИ

облегчало коммуникации людей на больших расстояниях. Принято считать, что социальные сети являются естественным результатом развития Интернета и в настоящее время «жизнь» в социальных сетях стала обыкновенным явлением у подростков и молодых людей (Веракса, Корниенко, Чурсина, 2021; Каменская, Томанов, 2022; Gareht, 2018; Kamenskaya, Tomanov, 2019, Sobkin & Fedotova, 2021). Статистические отчеты 2019-2021 годов доказывают возрастание использования социальных сетей во всех странах. Статистические обзоры показывают, что 60% населения Земли в 2020 году использовало социальные сети хотя бы один раз в день, в среднем Интернет-пользователи тратили 144 минуты в день на приложения в социальных сетях и обмен сообщениями, что более чем на полчаса больше, чем в 2015 году (Statista, 2021). Рост аудитории социальных сетей продолжился и в 2021 году, причем увеличилось и время, проведенное в Интернете: средний пользователь проводил в Интернете почти семь часов в день, то есть более 40% своей дневной активности (Global Digital, 2022). Процесс погружения в виртуальную реальность сопровождается усилением вовлеченности в Интернет-коммуникацию подростков и молодых людей, что не может не беспокоить педагогическое сообщество и многих родителей (Каменская, Томанов, 2022; Soldatova, Rasskazova & Chigarkova, 2020, Sobkin & Fedotova, 2021). Если следовать культурно-исторической концепции Л. С. Выготского, то очевидно, что принципиальные изменения среды развития детей и подростков за счет интенсивного внедрения в общественную жизнь цифровых технологий не могут не влиять на формирование психических функций подрастающего поколения. Показано, что внедрение компьютерных игр в систему образования и досуга детей меняет их когнитивные функции (Center on Media and Child Health, 2020, Cheng, Cheung & Wang, 2018; Statista, 2018, Zhu, Zhuang & Lee, 2020). Описывается положительное воздействие технологической игровой среды на развитие интеллекта дошкольников 2011–2012 годов тестирования по сравнению с их сверстниками «доинтернетной» эпохи (Kamenskaya & Tomanov, 2019).

По мере внедрения в социальную среду цифровых продуктов и технологий все чаще фиксируются и негативные стороны увлечения Интернетом и различными цифровыми устройствами: смартфонами, планшетами, персональными компьютерами (Баева, 2019, Каменская, Томанов, 2022, Каменская, Томанов, Татьяна, 2020; Терещенко, Смольникова, 2020; Cheng et al., 2018). Создание многочисленных блогов и аккаунтов в социальных сетях, сформировавших основные средства досуга и развлечения детей и подростков, отражается на психологических особенностях фанатов социальных сетей (Терещенко, Смольникова, 2020, Черенков, 2015; Groarke, Berry & Graham-Wisener, 2020; Kuss & Lopez-Fernandez, 2016). Кроме этого, цифровые формы развлечений все больше вытесняют привычные и ранее поощряемые виды досуга: физическую активность, спорт, занятия по интересам в клубах и секциях (Баева, 2019, Von Der Heiden, Braun, Müller & Egloff, 2019).

Влияние технологически инновационного досуга на физическое и нервно-психическое развитие детей и подростков оказалось неоднозначным и во время

пандемии Covid-19 (Терещенко, Смольникова, 2020, Groarke et al., 2020, Luchetti et al., 2020, Mental Health Foundation, 2020). По мнению исследователей, пандемия оказалась дополнительным стрессогенным фактором для детей и подростков (Keya, Rahman, Mur & Kamal, 2020; Mental Health Foundation, 2020, Zhu et al., 2020), который подтолкнул многих пользователей к более интенсивному использованию социальных медиа и видеоигр.

Можно допустить различную реакцию подростков на пандемию, которая может коррелировать с особенностями образовательной среды в школе, однако международный опыт не позволяет однозначным образом осветить корреляционные соотношения условий обучения и жизни со степенью увлеченности виртуальным досугом (Баева, 2019, Cheng et al., 2018, Park, Kim & Cho, 2008). Эпизодические упоминания о соотношении поведения подростков в виртуальной среде и академической успешности, социокультурных условий жизни и образования имеют весьма противоречивые трактовки (см. обзор Каменская, Томанов, 2022). Указанные проблемы обладают существенной актуальностью в связи с глобальным воздействием на подрастающее поколение нового и социально значимого технологического фактора, поэтому **предмет** нашего исследования связан с изучением поведения в виртуальной среде учащихся восьмых классов школ города Липецка, имеющих различные условия обучения во время пандемии Covid-19.

Цель работы заключается в статистической оценке цифровых предпочтений и времени отдыха с использованием разных видов досуга, степени вовлеченности в Интернет учащихся трех школ одного и того же города, которые характеризуются различающимися условиями обучения и воспитания и находятся под влиянием общего фактора социальной изоляции в связи с пандемией Covid-19. Предполагается, что, во-первых, у каждого подростка существуют определенные предпочтения виртуального досуга, и, во-вторых, выбор стратегии поведения в Интернете. Также предполагается, что временные затраты на цифровой досуг обладают высокой степенью сходства в разных образовательных учреждениях, но при этом могут быть связаны с качеством физической и социальной активности в реальной среде.

Методы

Методика эксперимента и описание выборки

В исследовании использовалась авторская анкета «Цифровые предпочтения современных подростков», ранее прошедшая апробацию на школьниках Москвы (Каменская и др., 2020, Kamenskaya, Tomanov & Tatianina, 2021), которая позволяет количественно оценивать предпочтения разных видов деятельности учащихся в виртуальной среде. Формулировка четырех основных вопросов данной анкеты предполагает выбор одного ответа из трех-четырёх вариантов, что позволяет

НАУКИ ОБ ОБРАЗОВАНИИ

получить дифференцированную учащимся оценку основных характеристик использования Интернета в сфере досуга. Оценивались время взаимодействия с цифровыми продуктами и способ их применения.

Указанные особенности анкетирования оказались полезными при изучении специфики информационного досуга учащихся одного и того же возраста, проживающих в разных городах России и принявших участие в аналогичном тестировании в период первой волны пандемии Covid-19 (Kamenskaya et al., 2021). В настоящей работе анкета служила способом изучения связи поведения учеников с особенностями образовательной среды трех разных школ г. Липецка.

Исследование проводилось в период с декабря 2020 г. по январь 2021 г. в формате онлайн-тестирования на платформе Google Forms с использованием четырех основных вопросов анкеты, оценивающих выбор и специфику различных видов деятельности в Интернете и временные затраты на досуг в киберпространстве. Процент ответов по выборке в целом на каждый вопрос в условиях корректных условий проведения тестирования и статистической обработки должен составлять 100% по каждому вопросу. Процесс статистической оценки результатов исследования состоял из подсчета процента участников, которые выбрали конкретные варианты ответов в анкете. Все полученные ответы респондентов были сформированы в единую таблицу и обработаны в программе Microsoft Excel 2013. Для оценки статистической достоверности различий результатов анкетирования школьников разных школ использовался пакет программ SPSS Statistics 22.0.

В опросе приняло участие 96 обучающихся трех школ Липецка, которые характеризуются разными условиями обучения, различным вкладом дополнительного образования в форме спортивных занятий в секциях, а также разной степенью активности участия в общественной деятельности.

В первом МБОУ СШ №14 г. Липецка был обследован кадетский корпус, в котором обучаются только юноши-подростки (28 человек, средний возраст – 15 лет). Программа обучения предполагает углубленное изучение истории России и обязательное включение дополнительных развивающих программ (физическая и военная строевая подготовка). Также предусмотрены внеурочные виды деятельности: волонтерское движение, музейная педагогика, поисковые отряды, юнармия, спортивный туризм. Приоритетным направлением для кадетов является принцип: «Быть лучшим в учебе и в спорте!» Школьников с отличной успеваемостью офицеры-педагоги поощряют почетными грамотами, медалями, знаками отличия, путевками в летние лагеря, предоставлением возможности заниматься парашютным спортом. Кадеты регулярно принимают участие во всех городских, муниципальных и общероссийских мероприятиях военной, спортивной, творческой тематики. Все подростки дополнительно занимаются спортом в разных секциях в соответствии со своими интересами.

Во втором МБОУ ООШ № 22 г. Липецка, от которого в тестировании приняли участие 23 подростка (12 девушек, 11 юношей, средний возраст – 15 лет), находилась

в социально-экономически неблагополучном районе города, характеризующимся антисоциальным климатом, высокой текучкой населения. По планам городских властей школа подлежит расформированию. Школа имеет слабо развитую сферу дополнительного образования, большинство учащихся редко участвуют в общественной жизни города.

В исследовании также приняли участие учащиеся восьмых классов третьей общеобразовательной МБОУ СОШ №24 им. М. Б. Раковского (n = 45 человек: из них девушки – 32 человека, юноши – 13 человек, средний возраст – 15 лет). Свой неповторимый имидж школа обрела во время создания педагогических классов; педагогический коллектив школы в течение долгих лет отличала современная постановка воспитательной работы и такая организация взаимоотношений с учащимися, при которой выбор учениками преподавательской профессии становился для многих из них естественным. Создателями школы С. А. Шмаковым и М. Б. Раковским была разработана образовательная программа, включающая психолого-педагогическую теоретическую и практическую подготовку. На данный момент практическая подготовка учащихся старших классов осуществляется в процессе работы с младшими школьниками в течение учебного года и на летних каникулах в оздоровительных лагерях. При школе действуют различные спортивные секции, музеи и творческие мастерские, которые подростки посещают во внеурочное время. Учащиеся школы являются участниками и призерами многочисленных конкурсов городского и областного уровня.

Таким образом, в исследовании приняли участие подростки из двух благополучных школ (первой и третьей) и одной с менее благоприятными условиями для развития подростков. В благополучных школах проводится интенсивная работа по предпрофессиональной подготовке: военной в первой и педагогической в третьей; во второй школе подобных мероприятий не отмечено.

Результаты

Важная часть информации о поведении современных учащихся в киберпространстве касается предпочитаемых ими видов деятельности в Интернете. В табл. 1 приведено количество подростков, выбравших тот или иной вариант досуга в целом по всем школам.

Материалы табл. 1 показывают, что максимальное число подростков выбирает в качестве предпочитаемого досуга социальные сети (57,3%), минимальной популярностью у подростков пользуются онлайн-игры, этот вид досуга выбрали только 9,4%.

Вместе с тем статистическая оценка распределения приоритетных интересов подростков в Интернете трех школ Липецка показала неоднородность результатов. В двух школах (№22 и №24) подростки предпочитают общение в социальных сетях всем остальным видам цифрового досуга. Равными по численности группами

НАУКИ ОБ ОБРАЗОВАНИИ

подростков-кадетов (школа №14) используются социальные сети и Интернет-мессенжеры. Эти особенности отражены на рис. 1, на котором представлено число школьников трех школ, выбирающих те или иные виды досуга в Интернете.

Таблица 1

Приоритетные интересы в Интернете учащихся всех школ Липецка

Виды поведения в Интернете	Количество выборов	Процент от общего числа, %	Валидный процент, %
Игры	9	9,4	9,4
Интернет-поисковики	22	22,9	22,9
Интернет-магазины	10	10,4	10,4
Социальные сети	55	57,3	57,3
Всего	96	100,0	100,0

Рисунок 1

Распределение числа выборов цифровых видов досуга учащимися обследованных школ



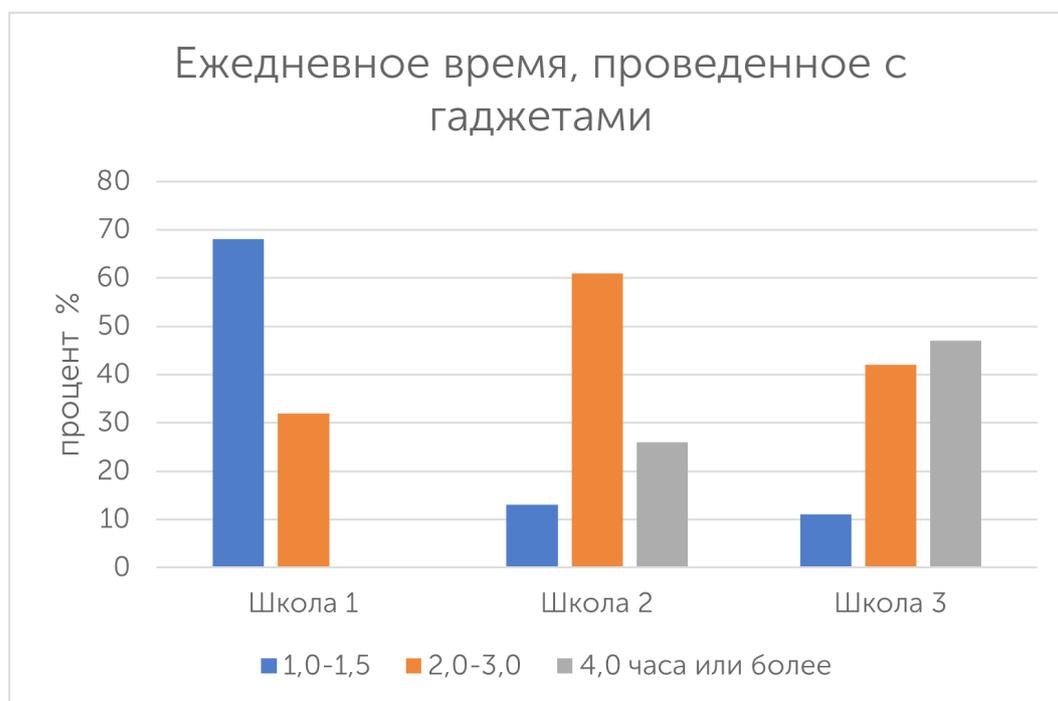
Примечание. Школа 1 – кадетский корпус школы №14, школа 2 – школа №22, школа 3 – педагогический класс школы №24

Качественный визуальный анализ рисунка 1 дает основание считать, что распределение школьников по приоритетным формам досуга в трех школах различается. Очевидно, что школьники кадетского класса школы №14 не имеют определенного приоритета в выборе любимого отдыха по сравнению с учащимися двух остальных школ, в то же время незначительная часть подростков-кадетов играет в компьютерные онлайн-игры. Ученики гуманитарной школы №24 онлайн-играми не увлекаются вообще. Учащиеся школ №22 и №24 чаще всего выбирают социальные сети в качестве основного вида цифрового досуга. Статистическая оценка достоверности (надежности) различий этих распределений проводилась по непараметрическому критерию χ^2 -Пирсона, который подтвердил, что использование видов цифрового досуга в Интернете трех школ высоко достоверно (расчетное значение критерия равно 15,984 при уровне значимости в 0,014).

Обработка результатов оценки временных затрат на досуг в Интернете показала, что большинство школьников (37%) проводят с гаджетами 1–1,5 часа, в то время как максимальное время (4 часа и более) тратят на досуг в виртуальном пространстве всего 27%. Вместе с тем, показано, что в разных образовательных учреждениях эти распределения также различны (см. рис. 2).

Рисунок 2

Распределение процентов учащихся трех школ по временным затратам взаимодействия с гаджетами



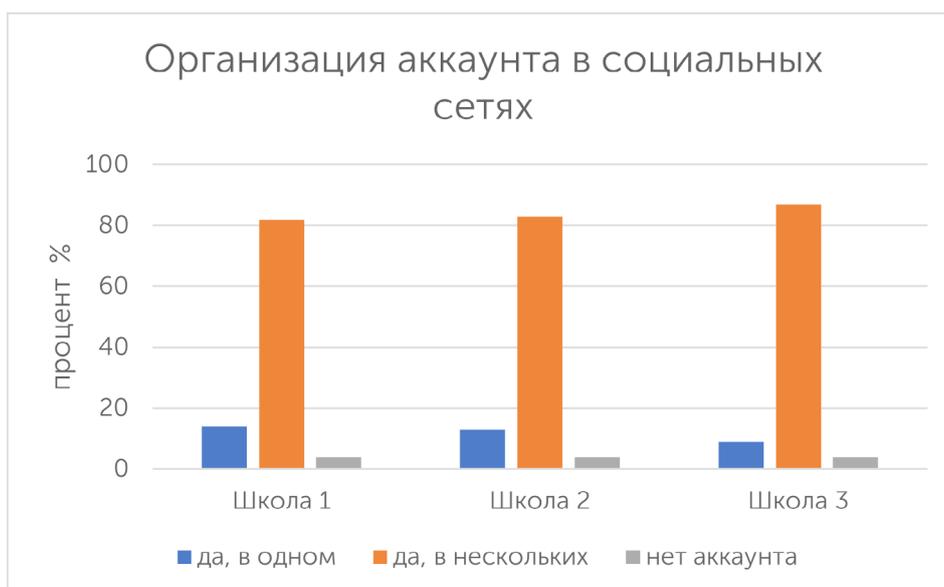
НАУКИ ОБ ОБРАЗОВАНИИ

Очевидно, что в кадетском классе (первая школа №14) практически нет подростков, которых условно можно отнести к сверх увлеченным, то есть проводящим в Интернете по 4 часа и более. Практически все мальчики-кадеты проводят с гаджетами допустимое время (68% – от часа до полутора часов и 32% – от двух до трех часов в сутки). Учащиеся педагогических классов третьей школы (№24), напротив, характеризуются активным использованием Интернета, так как 89% учеников этой школы проводят в Интернете от двух часов и до четырех часов и более. Подростки социально неблагополучного района Липецка также в значительном проценте проводят много времени в Интернете (87%). Как показывают расчеты, зафиксирован высокий уровень значимости критерия χ^2 -Пирсона (59,180, $p = 0,000$) что позволяет сделать надежный вывод о достоверности различий трех распределений. Учащиеся трех школ имеют разную привязанность к Интернету: наименьшее время на гаджеты тратит максимальное число кадетов в первой школе (№14), наибольшее число подростков гуманитарной школы №24 и школы №22 проводят достоверно большее время досуга с гаджетами.

В связи с тем, что, по нашим данным, социальные сети обладают приоритетом в виде любимого занятия в период пандемии Covid-19 у многих подростков, было проведено изучение компетентности учащихся в вопросе общения с подростковой аудиторией через аккаунты в социальных сетях и различные блоги. Подсчитан процент подростков трех обследованных школ, которые имеют аккаунты в одной или нескольких социальных сетях. Результаты обработки анкеты представлены на рис. 3.

Рисунок 3

Распределение учащихся (в процентах) разных школ по созданию аккаунтов в социальных сетях

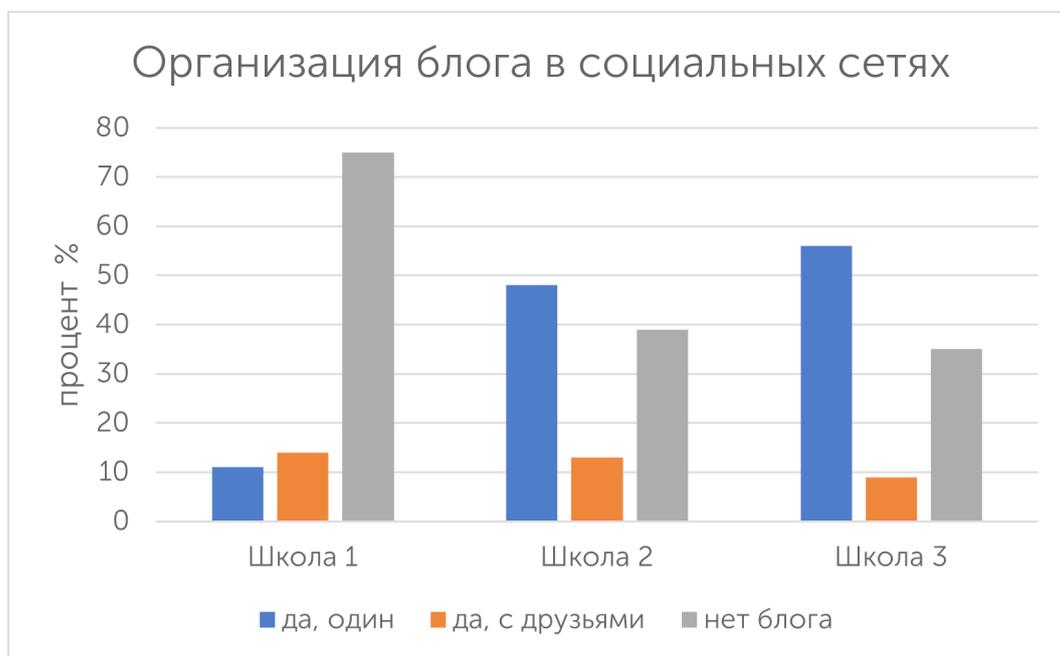


Гистограммы иллюстрируют монотонную закономерность во всех трех школах: практически все учащиеся имеют аккаунты в нескольких социальных сетях, существенно меньшая часть подростков владеет одним аккаунтом. Отсутствие различий в распределении ответов учеников трех школ подтверждено и по критерию χ^2 Пирсона, который равен 1,251 при $p = 0,535$. Активность в социальных сетях подростков осуществляется через созданные ими личные странички, содержание которых включает обсуждение друзей, социальные, спортивные события, фотографии, видеоролики, музыку, полностью соответствующие возрастным интересам.

Вместе с тем существенно меньшее число подростков ведут свои блоги, которые обычно посвящены какой-то определенной аудитории и имеют свою тематику. Этот вид деятельности требует большего времени по сравнению с остальными видами досуга, а также определенной компетентности в цифровой среде. Очевидно, что такой досуг должен быть не слишком популярным, что и подтверждается на рис. 4, где показано, что от 35% и до 75% школьников не имеет своего блога.

Рисунок 4

Распределение учащихся в процентах в разных школах по наличию постоянных блогов в Интернете



С друзьями или в одиночку разное число учащихся в трех школах ответили на вопрос о своей способности создавать такой контент, который привлекает

других подростков. Причем можно отметить, что максимальный процент таких компетентных учащихся зафиксирован в гуманитарной школе с педагогической профилизацией. Минимальный процент учащихся, имеющих свой блог, отмечен в кадетском классе школы №14. Эти различия проверялись на достоверность также по критерию χ^2 Пирсона, который подтвердил достоверность этих различий (расчетное значение критерия равно 11,11 при $p = 0,004$).

Обсуждение результатов

В статье установлены принципиальные особенности активности подростков изученной нами российской выборки города Липецка в Интернете во время пандемии Covid-19 по сравнению со своими сверстниками других стран. Россияне предпочитают общение в социальных сетях всем остальным видам досуга в виртуальном пространстве, что возможно связано с высоким значением социальных коммуникаций для российских подростков. Этот факт согласуется с известными в литературе научными представлениями об определенном влиянии условий жизни и обучения учащихся на их включенность в виртуальную среду и выбор цифрового досуга (Веракса и др., 2021; Каменская, Томанов, 2022; Черенков, 2015; Gao et al., 2020; Keya et al., 2020; Park et al., 2008; Soldatova et al., 2020). В данной работе и предыдущих наших исследованиях (Каменская В.Г. и др., 2020, Kamenskaya V.G. et al., 2021) было установлено, что минимальной популярностью у подростков пользуются онлайн-игры, в чем заключается отличие от сверстников Китая, Кореи и США (Mihara, Higuchi, 2017), которые большее время проводят за играми, чем за иными формами цифрового досуга. Кроме этого, авторы свидетельствуют о существенно большем проценте учащихся, предпочитающих онлайн-игры виртуальному общению в социальных сетях во время пандемии Covid-19 (Каменская, Томанов, 2022; Center on Media and Child Health, 2020; Statista, 2021; Mental Health Foundation, 2020; Zhu et al., 2020).

Вместе с тем активность учащихся в социальных сетях трех обследованных школ имеет свою специфику. Максимально долго общаются в социальных сетях учащиеся педагогического класса гуманитарной школы №24. При этом достоверно большее число подростков этой школы предпочитают социальные сети всем остальным видам досуга в виртуальном пространстве. Эти же школьники характеризуются достаточной компетентностью для формирования интересного для сверстников контента в социальных сетях. Принципиально отличаются от подростков педагогического класса мальчики-кадеты, которые в целом реже прибегают к общению в социальных сетях и к тому же время от времени играют в компьютерные онлайн-игры. Нельзя исключать вклада в эти различия и гендерного фактора (Statista, 2021), так как в педагогическом классе большую часть выборки составляют девочки. Однако минимальная увлеченность виртуальным досугом мальчиками-кадетами имеет и еще одну возможную причину, связанную с интенсивными занятиями

спортом и поощрением педагогами-воспитателями академической успеваемости. Подтверждением этого является высокие временные затраты на досуг в Интернете школьников школы из неблагополучного района Липецка по сравнению с мальчиками-кадетами, которые в существенно меньшей степени охвачены дополнительными занятиями и участием в коллективных делах школы.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что интенсивное, превышающее возрастные нормы использование Интернета, в особенности социальных сетей, в качестве основного вида досуга обусловлено как спецификой условий обучения, так и меньшей воспитательной работой со стороны школы, отсутствием организованного досуга для школьников, системы поощрения. Спортивная и туристская формы досуга являются естественными протекторами Интернет-аддикции, которая в последние годы привлекает внимание специалистов как одна из опасных форм социальной и личностной девиации. Интернет-зависимость может угрожать безопасности не только развития подростков, но и системе образования, обществу в целом (Баева, 2019, Каменская, Томанов, 2022; Терещенко, Смольникова, 2020; Черенков, 2015; Park et al., 2008). Вместе с тем авторы (Bruggeman, Van Hiel & Van Haletal, 2019; Kuss & Lopez-Fernandez, 2016; Schønning, Hjetland, Aarø & Scogen, 2020) предостерегают от жестких выводов относительно причинно-следственных связей такого широко применяемого маркера формирующейся Интернет-зависимости, как времени использования цифрового устройства, в связи с не полностью контролируемыми методическими параметрами. Сложной и не имеющей определенного решения является проблема мотивации, заставляющей подростков проводить время в социальных сетях или в онлайн-игре. Высказывается представление о том, что этот мотивационный комплекс достаточно сложен и включает разные мотивы, в том числе и развлекательные (Веракса и др, 2021; Gareht, 2018; Marín-López et al., 2020; Stockdale & Coyne, 2020; Von Der Heiden et al., 2019). Указанные обстоятельства побуждают исследователей продолжать изучение поведения подростков в цифровой среде и его динамику в различных социальных и экологических обстоятельствах.

Пандемия как дополнительный стрессогенный для подрастающего поколения фактор привел к усиленному использованию цифровых средств досуга, выполняющих роль психологических механизмов, защищающих молодых людей от вынужденного одиночества (Groarke et al., 2020; Mental Health Foundation, 2020; Luchetti et al., 2020, Zhu et al., 2020). Вместе с тем оказалось, что в этот сложный период степень погружения в виртуальный мир детерминирована как спецификой образовательной среды учащихся, так и личными предпочтениями подростков. Степень риска развития Интернет-зависимости может определяться личностными предпочтениями и временем цифрового досуга подростков, а также связан с социокультурными условиями обучения, что полностью согласуется с принятой в отечественной психологии концепцией культурно-исторической детерминации социального и психического развития детей и подростков.

Заключение

Развитие и обучение современных детей и подростков проходит в измененной за счет внедрения в общественную жизнь цифровых продуктов как результата технологической эволюции социокультурной среде. Изменившаяся социокультурная среда определяет новые формы поведения, в том числе в досуговой деятельности, вытесняющей прежде доминирующие формы отдыха и развлечения детей и подростков. Дополнительным средовой фактор, способным оказать воздействие на увлеченность Интернет-ресурсами, в 2020 год оказалась пандемия Covid-19, которая привела к сокращению социальных контактов подростков друг с другом.

Формы и длительность досуговой деятельности подростков в этих условиях определяются особенностями образовательной среды, вместе с тем имеют значения и индивидуально-личностные характеристики, связанные с предпрофессиональной подготовкой в школе. Общим свойством цифрового досуга подростков промышленного города России оказалось предпочтение общения в социальных сетях онлайн-играм. При этом время, проведенное в Интернете, у большинства подростков находилось в диапазоне от часа и до трех, что свидетельствует об умеренной увлеченности цифровым досугом в условиях повышенной стрессированности пандемией Covid-19. Однако в гуманитарной гимназии 47% учащихся проявляют сверх увлеченность виртуальным досугом, определяемую как время пребывания в интернете более 4 часов в день, что может рассматриваться как определенные риски Интернет зависимости (Каменская, Томанов, 2022).

Распределение индивидуальных предпочтений цифрового досуга достоверно различается в школах с разными образовательными программами: у учащихся гуманитарной школы с педагогической профилиацией доминирует в качестве любимой формы досуга общение в социальных сетях. В кадетском корпусе у мальчиков-подростков не удалось обнаружить определенного доминирования любимой формы досуга, при этом в одинаковой степени представлен выбор поисковых браузеров и онлайн-игр. Учащиеся школы из социально неблагополучного района демонстрируют сходство форм цифрового досуга с учениками гуманитарной гимназии. Подростки разных школ проявляют разную степень компетентности в освоении социальных сетей, которые связаны с созданием контента в них через организацию блогов для определенной аудитории. Максимально успешными в этом отношении оказались учащиеся педагогической профилиацией в гуманитарной гимназии. Минимальное число подростков, организующих свой блог, было обнаружено в кадетском классе, что свидетельствует о сниженной мотивации для реализации такой формы активности и об отсутствии необходимой Интернет-компетентности для формирования адекватного возрастного контента.

Литература

- Баева, Л. В. (2019). «Группы смерти» и «колумбайн-сообщества» в онлайн-культуре и реальном социуме. *Информационное сообщество*, 3, 33–43
- Веракса, А. Н., Корниенко, Д. С., Чурсина, А. В. (2021). Мотивы использования соцсетей, факторы онлайн-риска и психологическое благополучие подростков в связи с интеграцией социальных сетей в ежедневную активность. *Российский психологический журнал*, 18(4), 30–47. <https://doi.org/10.21702/rpj.2021.4.3>
- Каменская, В. Г., Тomanov, Л. В., Татьянаина, Е. В. (2020). Дети и подростки цифрового мира. Материалы межрегиональной научно-практической конференции с международным участием. Семья и социум: психологические и социально-педагогические аспекты профилактики девиантного поведения. Полиграфическая студия «Открытый мир».
- Каменская, В. Г., Тomanov, Л. В. (2022). Цифровые технологии и их влияние на социальные и психологические характеристики детей и подростков. *Экспериментальная психология*, 15(1), 139–159. https://doi.org/10.17759/exppsy.2022150109_5
- Терещенко, С. Ю., Смольникова, М. В. (2020). Нейробиологические факторы риска формирования Интернет-зависимости у подростков: актуальные гипотезы и ближайшие перспективы. *Социальная психология и общество*, 11(1), 55–71.
- Черенков, Д. А. (2015). Девиантное поведение в социальных сетях: причины, формы, следствие. *Nauka–Rastudent.ru [Электронный ресурс]*, 7(19) <http://nauka-rastudent.ru/19/2843/>
- Bruggeman, H., Van Hiel, A., Van Hal, G. & Van Dongen, S. (2019). Does the use of digital media affect psychological well-being? An empirical test among children aged 9 to 12. *Computers in Human Behavior*, 101, 104–113. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.015>
- Center on Media and Child Health. (2020). Video Games. <https://www.prnewswire.com/news-releases/boston-childrens-hospitals-center-on-media-and-child-health-releases-an-essential-guide-for-parents-concerned-about-kids-screen-use-301063133.html>
- Cheng, C., Cheung, M. W.-L., Wang, H.-Y. (2018). Multinational comparison of internet gaming disorder and psychosocial problems versus well-being: Meta-analysis of 20 countries. *Computers in Human Behavior*, 88, 153–167.
- Digital 2022. (2022). Global Overview Report. <https://www.sostav.ru/publication/we-are-social-i-hootsuite-52472.html>
- Gao, T., Li, M., Hu, Y., Qin, Z., Cao, R., Mei, S., & Meng, X. (2020). When adolescents face both Internet addiction and mood symptoms: A cross-sectional study of comorbidity and its predictors. *Psychiatry Research*, February, 284. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.112795>
- Gareht, D. (2018). Social media 'teen death groups' encouraging suicides sweep across Russia prompting 57 percent increase in youngsters taking their own lives. Retrieved February 2018. <http://www.dailymail.co.uk/news/article4374978/Social-media-death-groups-prompts57-rise-suicides>
- Groarke, J. M., Berry, E., Graham-Wisener, L. (2020). Loneliness in the UK during the COVID-19 pandemic: Cross-sectional results from the COVID-19 psychological well being study. *Plos One*, 15(9), e0239698.
- Kamenskaya, V. G., & Tomanov, L. V. (2019). Informatization of society and intellectual development of children of senior preschool age. *Advances in Economics, business and management research*, 81, 775–781. <https://doi.org/mtde-19.2019.158>
- Kamenskaya, V. G., Tomanov, L. V., & Tatanina, E. V. (2021). Features of the Use Internet of Russian Teenages in Regional Aspect. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 577, 74–76.

НАУКИ ОБ ОБРАЗОВАНИИ

- Keya, F. D., Rahman, M., Nur, T., & Kamal, P. (2020). Parenting and Child's (five years to eighteen years) digital game addiction: a qualitative study in North-Western Of Bangladesh. *Computer in Human Behavior Reports*, 2, 100031. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100031>
- Kuss, D. J., Lopez-Fernandez, O. (2016). Internet addiction and problem at Internet use: A systematic review of clinical research. *World Journal of Psychiatry*, 6(1), 143–176. <https://doi.org/10.5498/wjp.v6.i1.143>
- Luchetti, M., Lee, J. H., Aschwanden, D., Sesker, A., Strickhouser, J. E. ... Sutin, A. R. (2020). The trajectory of loneliness in response to COVID-19. *American Psychologist*, 75(7), 897–908. <http://doi.org/10.1037/amp0000690.supp>
- Marín-López, I., Zych, I., Ortega-Ruiz, R., Hunter, S. C., & Llorent, V. J. (2020). Relations among online emotional content use, social and emotional competencies and cyberbullying. *Children and Youth Services Review*, 108. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2019.104647>
- Mental Health Foundation. (2020). Loneliness during coronavirus. <https://www.mentalhealth.org.uk/coronavirus/loneliness-during-coronavirus21>
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 425–444.
- Park, S. K., Kim, J. Y., & Cho, C. B. (2008). Prevalence of Internet addiction and correlations with family factors among South Korean adolescents. *Adolescence*, 43(172), 895–909.
- Statista. (2018). Percentage of teenagers who play video games in the United States as of April 2018, by gender. <https://www.statista.com/statistics/454309/teen-video-gameplayers-gender-usa/>
- Sobkin, V. S., & Fedotova, A. V. (2021). Adolescents on Social Media: Aggression and Cyberbullying. *Psychology in Russia: State of the Art*, 14(4), 186–201. <https://doi.org/10.11621/pir.2021.0412>
- Soldatova, G.U., Rasskazova, E.I., & Chigarkova, S.V. (2020). Digital socialization of adolescents in the Russian Federation: Parental mediation, online risks and digital competence. *Psychology in Russia: State of the Art*, 13(4), 191–206. <https://doi.org/10.11621/pir.2020.0413>
- Schønning, V., Hjetland, G. J., Aarø, L. E., & Skogen, J. C. (2020). Social media use and mental health and well-being among adolescents – A scoping review. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01949>
- Stockdale, L. A., & Coyne, S. M. (2020). Bored and online: Reasons for using social media, problematic social networking site use, and behavioral outcomes across the transition from adolescence to emerging adulthood. *Journal of Adolescence*, 79, 173–183. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2020.01.010>
- Zhu, Ya., Zhuang, P., Lee, J., Li, K. (2020). Leisure and problem gaming behaviour among children and adolescents during school closures caused by COVID-19 in Hong Kong: A school-based quantitative. *JMIR Serious Games*. <https://doi.org/10.2196/preprints.26808>
- Von Der Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K. W., Egloff, B. (2019). The association between video gaming and psychological functioning. *Frontiers in Psychology*, 10, 1731.
- Statista. (2018). Number of Worldwide Social Network Users. <https://www.statista.com/statistics/278414/number-of-worldwide-social-network-users/>

Поступила в редакцию: 19.01.2023

Поступила после рецензирования: 28.03.2023

Принята к публикации: 21.04.2023

Заявленный вклад авторов

Каменская Валентина Георгиевна – написание, подготовка и редактирование текста статьи.

Татьянина Елена Владимировна – статистическая обработка результатов, форматирование таблиц.

Информация об авторах

Каменская Валентина Георгиевна – доктор психологических наук, профессор, член-корреспондент РАО, Елецкий государственный университет им. И. А. Бунина, Елец; Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, Санкт-Петербург, Российская Федерация; Researcher ID: Q-8999-2016; Scopus ID: 6701876138, Author ID: 77240, SPIN-код: 6742-8943; ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1654-8041>; e-mail: kamenskaya-v@mail.ru

Татьянина Елена Владимировна – младший научный сотрудник научно-исследовательской лаборатории «Психофизиология здоровья и здоровьесформирования», Елецкий государственный университет им. И. А. Бунина, Елец, Российская Федерация; Author ID: 1185205, SPIN-код: 9411-6680; e-mail: tatianinaelena@mail.ru

Информация о конфликте интересов

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.