

оригинальная статья

Условия жизни и обучения подростков в разных городах как детерминанты поведения в виртуальной среде во время пандемии КОВИД-19

В. Г. Каменская*, Е. В. Татьяна

Елецкий Государственный Университет им. И. А. Бунина, Елец, Россия

* Kamenskaya-v@mail.ru

Поступила 06.01.2022. Принята после рецензирования 22.03.2022. Принята в печать 20.04.2022.

Аннотация: При воздействии дополнительных социальных ограничений во время пандемии КОВИД-19 вовлечение подростков в виртуальную среду зависит от степени ограничения естественного социального взаимодействия учащихся, которая была существенно сильнее в Москве по сравнению с Липецком. В эксперименте приняли участие учащиеся 8–9 классов общей численностью в 146 человек, которые обучались в разных школах промышленного города Липецка (96 человек) и Москвы (50 человек). Респонденты были обследованы с использованием анкеты «Цифровые предпочтения современных подростков» В. Г. Каменской, которая ранее была апробирована на выборке московских школьников. Обнаружено, что близкий процент учащихся Москвы и Липецка характеризуются минимальным и средним временем использования гаджетов как для посещения социальных сетей, так и для игры в онлайн-игры. Однако в Москве больший процент подростков тратит на онлайн-игры и коммуникацию в виртуальной среде критическое количество свободного времени (4 часа и более), что может рассматриваться как относительно высокий риск формирования интернет зависимости. Достоверно больший процент школьников Липецка имеют свои страницы в нескольких социальных сетях и существенно больший процент подростков Липецка создают свои блоги и ведут их, что может рассматриваться как относительно высокая компетентность виртуального общения в социальных сетях подростков Липецка. В целом высокая активность школьников в виртуальном пространстве коммуникаций проявляется как специфическая форма психологической защиты от ограничения социального взаимодействия во время пандемии КОВИД-19.

Ключевые слова: подростки, столица, индустриальный город, пандемия КОВИД-19, социальные сети, виртуальное пространство

Цитирование: Каменская В. Г., Татьяна Е. В. Условия жизни и обучения подростков в разных городах как детерминанты поведения в виртуальной среде во время пандемии КОВИД-19. *Виртуальная коммуникация и социальные сети*. 2022. Т. 1. № 1. С. 19–23.

Каменская Валентина Георгиевна – член-корреспондент РАО, доктор психологических наук, профессор кафедры психологии и психофизиологии Елецкого государственного университета им. И. А. Бунина (Елец, Россия); Kamenskaya-v@mail.ru

Татьянина Елена Владимировна – аспирант Елецкого государственного университета им. И. А. Бунина (Елец, Россия).

full article

Effect of Living and Learning Conditions of Teenagers from Different Cities on Their On-line Behavior during the COVID-19 Pandemic

V. G. Kamenskaya*, E. V. Tatyana

I. A. Bunin State University, Yelets, Russia

*Kamenskaya-v@mail.ru

Received 6 Jan 2022. Accepted after peer review 22 Mar 2022. Accepted for publication 20 Apr 2022.

Abstract: The present research was based on the following assumption: under social restrictions of the COVID-19 pandemic, the involvement of teenagers in the virtual environment depended on the degree of restriction of their natural social interaction, which was significantly greater in Moscow than in Lipetsk. The experiment involved 146 middle school students of 8–9 grades from the industrial city of Lipetsk (96

Valentina G. Kamenskaya –
Corresponding Member
of Russian Academy of Education,
Doctor of Psychology, Professor
of the Department of Psychology
and Psychophysiology
of I. A. Bunin Yelets State
University (Yelets, Russia);
Kamenskaya-v@mail.ru

Elena V. Tatiana – postgraduate
student of at the I. A. Bunin Yelets
State University (Yelets, Russia).

Введение

Цифровые технологии стремительно завоевывают не только профессиональную сферу деятельности во всех развитых странах, но и обыденную жизнь людей, в т.ч. подрастающего поколения. Информационные системы на заре своей эволюции породили Интернет как систему быстрых коммуникаций и связи в виде электронной почты. Социальные сети являются естественным результатом развития Интернета, в настоящее время «жизнь» в них стала обыденным явлением у подростков и молодых людей. Их использование является одним из самых популярных заполнений досуга подростков во всех странах. В 2020 г. более 3,6 млрд человек пользовались социальными сетями по всему миру, а к 2025 г. их число возрастет почти до 4,41 млрд. В среднем в 2019–2020 гг. интернет-пользователи тратили 144 минуты в день на приложения социальных сетей и обмен сообщениями, что более чем на полчаса больше, чем в 2015 г.¹ Эта закономерность привлекает внимание исследователей многих областей науки, прежде всего психологов, педагогов и медиков, т.к. по мере внедрения в социальную среду цифровых продуктов и технологий все больше проявляются негативные стороны увлечения подростков Интернетом и различными цифровыми устройствами: смартфонами, планшетами, консолями для игр и персональными компьютерами. Уже более 20 лет фиксируются психологические особенности фанатов социальных сетей и активных геймеров [Руденкин, Руденкина 2019]. Многочисленные игры, блоги и аккаунты в социальных сетях сформировали основные средства досуга развлечения детей и подростков вместо физической активности, спорта, занятий

and Moscow (50). The respondents answered V. G. Kamenskaya's questionnaire of *Digital Preferences of Modern Teenagers*, pretested on a sample of Moscow schoolchildren. The minimal and average time of using gadgets for social networks and online games was very similar in both groups. However, a significantly larger number of Moscow teenagers spent four hours of their free time on online games and virtual communication, which can be considered as a relatively high risk of Internet addiction. A significantly higher percentage of Lipetsk students maintained several social net accounts and blogs, which means a relatively high competence of virtual communication. In general, the high activity of schoolchildren in the virtual communication space manifested itself as a specific form of psychological protection against the restriction of real-time social communication during the pandemic.

Keywords: adolescents, capital, industrial city, COVID-19 pandemic, social media, distinct behavior in virtual space

Citation: Kamenskaya V. G., Tatyana E. V. Effect of Living and Learning Conditions of Teenagers from Different Cities on Their On-line Behavior during the COVID-19 Pandemic. *Virtual Communication and Social Networks*, 2022, 1(1): 19–23.

по интересам в клубах и секциях. Влияние технологически инновационного досуга на физическое и нервно-психическое развитие детей и подростков оказалось не таким однозначным по сравнению с включением цифровых продуктов в исследовательскую, образовательную практику и в сферу медицинских услуг [Солдатов, Теславская 2017; Gottschalk 2019].

Мало изучена связь социокультурных условий жизни и образования подростков в разных регионах мира, в т.ч. и в России, и особенностей использования ими Интернета. Международный опыт не позволяет однозначно осветить корреляционные соотношения погружения в виртуальную реальность и региона проживания, и развития [Serutti et al. 2016; Kuss, Lopez-Fernandez 2016; Park et al. 2008].

Данные проблемы стали целью онлайн-исследования цифровых предпочтений учащихся 8–9 классов школ городов Москвы и Липецка. Ранее была разработана и апробирована анкета «Цифровые предпочтения современных подростков» [Каменская и др. 2020]. Ее особенностью является формулировка вопросов, с выбором из 3–4 вариантов ответа. Подростки по инструкции должны были выбрать только один вариант ответа на каждый вопрос. Такой альтернативный способ анкетирования определяет более дифференцированную оценку времени на использование цифровых продуктов, а также способов их применения. Указанные особенности анкетирования оказались полезными при изучении специфики информационного досуга учащихся одного и того же возраста, обучающихся в школах городов с разными социокультурными условиями в период пандемии КОВИД-19. Пандемия

¹ Number of social network users worldwide from 2017 to 2025 (in billions). URL: <https://www.statista.com/statistics/278414/number-of-worldwide-social-network-users/>

добавила дополнительный и мощный стресс-фактор в виде ограничений передвижений по городу и живого общения учащихся друг с другом, что оказало существенное влияние на эмоциональное состояние и психическое здоровье подрастающего поколения в разных странах [Cudo et al. 2019; Groarke et al. 2020; Luchetti et al. 2020; Zhuang 2020].

Предполагается, что в ситуации воздействия дополнительных социальных ограничений во время пандемии КОВИД-19 вовлечение подростков в виртуальную среду будет определяться социокультурными условиями жизни и обучения, которые существенно развиваются в промышленном центре и столичном городе.

Методы и материалы

В эксперименте приняли участие 146 человек: учащиеся 8–9 классов г. Липецк (96 человек) и г. Москва (50 человек). Тестирование проводилось индивидуально в онлайн-формате с использованием компьютерных классов школ. Девушек и юношей в целом в выборках было приблизительно поровну.

Использовалась анкета «Цифровые предпочтения современных подростков» В. Г. Каменской, которая ранее была апробирована на выборке московских школьников. Анкета включает 11 вопросов по темам, связанным с использованием различных видов деятельности в Интернете, с использованием различных технологических устройств, с определением временных затрат на досуг в киберпространстве. Особенность анкеты заключается в том, что участники онлайн-опроса были поставлены в ситуацию выбора одного ответа из предлагаемых 3–4 вариантов во всех вопросах. Таким образом, процент ответов на каждый вопрос должен составлять 100%. Процесс получения результатов состоял из оценки процента участников, которые выбрали определенные варианты ответов в анкете. Для оценки статистической достоверности данных использовался пакет программ SPSS Statistics-22.0.

Результаты

Учащиеся Москвы и Липецка показали ряд сходных черт своего поведения в виртуальной среде во время пандемии. Умеренное и среднее время использования гаджетов как для посещения социальных сетей, так и для онлайн-игр наблюдалось у несущественно различающегося процента подростков (различия зафиксировано в 8% и 10%). Но вместе с тем использование гаджетов в течение 4 часов и более в сутки, что рассматривается как риск формирования интернет-аддикций, чаще встречается у подростков Москвы (различия – 18%) (рис. 1).

Слабо и умеренно различается частотность способов ограничений времени использования гаджетов

учащимися двух городов, находящихся под воздействием карантинных мер. Большой процент подростков Москвы самостоятельно управляет своим поведением в виртуальной среде по сравнению со сверстниками из Липецка (рис. 2). Время пребывания в виртуальной среде у большей части подростков Москвы к тому же зависит от необходимости выполнения домашних заданий.

Значимые различия показаны в поведении учащихся Москвы и Липецка в социальных сетях. Практически все подростки имеют аккаунты в социальных сетях. Больше число учащихся Липецка по сравнению с московскими школьниками владеет своими аккаунтами в нескольких социальных сетях. Распределения процента респондентов Москвы и Липецка, создавших и пользующихся своими аккаунтами, имеют разную форму, предполагающую достоверность различия частотности использования социальных сетей подростками во время пандемии и ограничения социальных контактов (рис. 3).

Различаются подростки Москвы и Липецка по своей численности при создании своих блогов, которые требуют определенных компетенций по их организации и ведению (рис. 4).

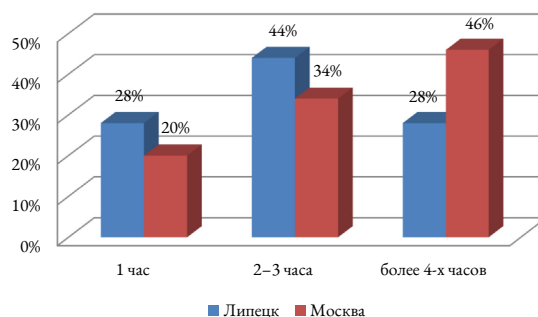


Рис. 1. Время использования гаджетов учащимися школ Липецка и Москвы

Fig. 1. Time spent on gadgets by students from Lipetsk and Moscow

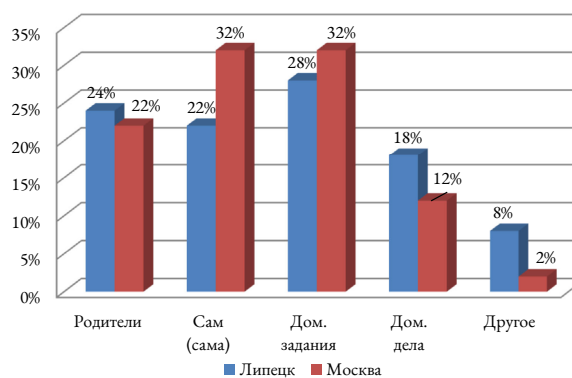


Рис. 2. Факторы, ограничивающие время использования гаджетов подростками Москвы и Липецка

Fig. 2. Factors limiting the time spent on gadgets by students from Moscow and Lipetsk

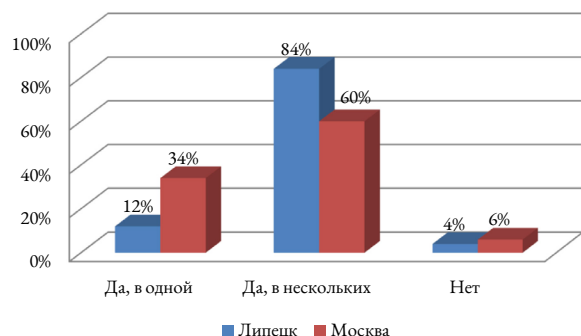


Рис. 3. Распределение подростков в Москве и Липецке, владеющих аккаунтами в социальных сетях
Fig. 3. Number of teenagers with social net accounts in Moscow and Lipetsk

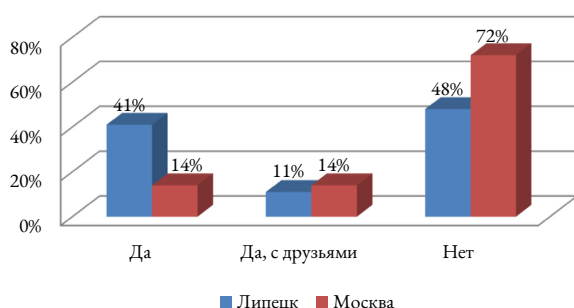


Рис. 4. Различия в численности подростков Москвы и Липецка, создавших и ведущих свои блоги
Fig. 4. Number of teenager bloggers in Moscow and Lipetsk

Липецкие школьники активно снимают стресс от социальной изоляции через систему направленного общения со своими друзьями и другими пользователями сетей. В Москве этот процесс зафиксирован у существенно меньшего числа подростков.

Эти особенности поведения подростков во время пандемии в двух городах, различающихся степенью карантинных мер и жесткостью их контроля во время первой волны пандемии, были оценены с помощью критерия хи-квадрата (табл.).

Максимальные различия обнаружены по числу учащихся, создающих блоги самостоятельно или со своими друзьями: достоверно больший процент школьников Липецка работают с блогами, компенсируя в ситуации социальной изоляции дефицит реального общения. Преимущества подростки Липецка показывают в создании своих страниц в виртуальном пространстве общения за счет использования нескольких социальных сетей. Достоверные различия в поведении подростков в виртуальном коммуникативном пространстве зафиксированы в отношении способов контроля над временем использования гаджетов в игровой деятельности и в коммуникациях в социальных сетях. Большая часть москвичей способна самостоятельно

Табл. Величины коэффициента Пирсона и уровни его значимости
Tab. Pearson coefficient and its significance

Критерий	Значение коэффициента Пирсона	Степени свободы, df	Асимптотическая значимость (двухсторонняя)
Время, проведенное с гаджетами	6,583	2	0,037
Ограничение времени использования гаджетов	6,127	3	0,056
Наличие аккаунта в социальных сетях	10,077	1	0,002
Наличие блога в социальных сетях	18,947	2	0,000

ограничивать время взаимодействия с гаджетами по сравнению с учениками Липецка.

Не достигает принятого уровня значимости распределение подростков по времени, проведенном с гаджетами, в целом эти распределения похожи, что и отражается в величине коэффициента Пирсона и минимальном уровне значимости этого коэффициента. В Москве больший процент подростков тратит на онлайн-игры и коммуникацию в виртуальной среде критическое количество своего свободного времени – 4 часа и более. Эти временные затраты в литературе рассматриваются как риск формирования интернет-аддикции.

В условиях жесткого контроля над соблюдением карантинных мер во время пандемии подростки Москвы чаще прибегают к снижению эмоционального напряжения за счет взаимодействия с гаджетами по сравнению с их сверстниками из Липецка, в котором эпидемиологическая обстановка была более легкой. Эти данные подтверждают наблюдения зарубежных авторов о том, что Интернет, социальные сети и онлайн-игры выполняют роль психологической защиты от стресса разной природы, в т. ч. возникающего за счет ограничения социальных контактов, имеющих высокую значимость в жизни подростков.

Заключение

Обнаружено, что учащиеся Москвы и Липецка имеют ряд сходных черт своего поведения в виртуальной среде во время пандемии: минимальное и среднее время использования гаджетов как для посещения социальных сетей, так и для игры в онлайн-игры наблюдалось практически у одинакового процента подростков двух городов. В Москве больший процент подростков тратит на онлайн-игры и коммуникацию в виртуальной среде критическое количество своего свободного времени

(4 часа и более), что может рассматриваться как более высокий риск формирования интернет-зависимости. Преимущество подростков Липецка заключается в создании своих страниц в виртуальном пространстве общения за счет использования нескольких социальных сетей. Большой процент подростков Липецка создают свои блоги и работают с ними по сравнению со своими сверстниками из Москвы. Пандемия КОВИД-19 выявила особенности поведения учащихся столичного города по сравнению с крупным промышленным центром Липецком. Учащиеся Москвы в меньшей степени

склонны осваивать более затратные и трудоемкие формы деятельности в Интернете, при этом характеризуются большей выраженностью контроля над временем своей деятельности в виртуальном пространстве общения.

Конфликт интересов: Авторы заявили об отсутствии потенциальных конфликтов интересов в отношении исследования, авторства и / или публикации данной статьи.

Conflict of interests: The authors declared no potential conflict of interests regarding the research, authorship, and / or publication of this article.

Литература / References

- Каменская В. Г., Томанов Л. В., Татьяна Е. В. Дети и подростки цифрового мира. *Семья и общество: психологические и социально-педагогические аспекты профилактики девиантного поведения*: сб. мат-лов межрегион. науч.-практ. конф. с Междунар. участием. (Липецк, 27 октября 2020 г.) Липецк: Открытый мир, 2020. С. 40–46. [Kamenskaya V. G., Tomanov L. V., Tatyana E. V. Children and adolescents of the digital world. *Family and Society: Psychological and Socio-Pedagogical Aspects of Deviant Behavior Prevention*: Proc. Interregion. Sci.-Prac. Conf. with the Intern. participation, Lipetsk, 27 Oct 2020. Lipetsk: Otkryty mir, 2020, 40–46. (In Russ.)]
- Солдатова Г. У., Теславская О. И. Видеоигры, академическая успеваемость и внимание: опыт и итоги зарубежных эмпирических исследований детей и подростков. *Современная зарубежная психология*. 2017. Т. 6. № 4. С. 21–28. [Soldatova G. U., Teslavskaja O. I. Videogames, academic performance and attention problems: practices and results of foreign empirical studies of children and adolescents. *Journal of Modern Foreign Psychology*, 2017, 6(4): 21–28. (In Russ.)] <https://doi.org/10.17759/jmfp.2017060402>
- Руденкин Д. В., Руденкина А. И. Интернет в социальной реальности современной российской молодежи: тренды и риски. *Juvenis Scientia*, 2019. № 1. С. 43–48. [Rudenkin D. V., Rudenkina A. I. Internet in social reality of contemporary Russian youth: trends and risks. *Juvenis Scientia*, 2019, (1): 43–48. (In Russ.)] <https://doi.org/10.32415/jscientia.2019.01.10>
- Cheng C., Cheung M. W.-L., Wang H. Y. Multinational comparison of internet gaming disorder and psychosocial problems versus well-being: meta-analysis of 20 countries. *Computers in Human Behavior*, 2018, (88): 153–167. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.033>
- Cerutti R., Presaghi F., Spensieri V., Valastro C., Guidetti V. The potential impact of internet and mobile ue on headache and other somatic symptoms in adolescence. A population-based cross-sectional study. *Headache*, 2016, 56(7): 1161–1170. <https://doi.org/10.1111/head.12840>
- Cudo A., Kopsiś N., Zabielska-Mendyk E. Personal distress as a mediator between self-esteem, self-efficacy, loneliness and problematic video gaming in female and male emerging adult gamers. *PLoS One*, 2019, 14(12). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0226213>
- Gottschalk F. Impacts of technology use on children: exploring literature on the brain, cognition and well-being. *Organisation for Economic Co-operation and Development Education Working Papers*, 2019, (195): 2–45.
- Groarke J., Berry E., Graham-Wisener L., McKenna-Plumley P., McGlinchey E., Armour C. Loneliness in the UK during the COVID-19 pandemic: Cross-sectional results from the COVID-19 Psychological Wellbeing Study. *PLoS One*, 2020, 15(9). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0239698>
- Kuss D., Lopez-Fernandez O. Internet addiction and problem at Internet use: A systematic review of clinical research. *World J Psychiatry*, 2016, 6(1): 143–176. <https://doi.org/10.5498/wjp.v6.i1.143>
- Luchetti M., Lee J., Aschwanden D., Sesker A., Strickhouser J., Terracciano A., Sutin A. The trajectory of loneliness in response to COVID-19. *American Psychologist*, 2020, 75(7): 897–908. <http://doi.org/10.1037/amp0000690>
- Park S. K., Kim J. Y., Cho C. B. Prevalence of Internet addiction and correlations with family factors among South Korean adolescents. *Adolescence*, 2008, 43(172): 895–909.
- Zhu S., Zhuang Y., Lee P., Li J., Wong P. 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*, 2021, 9(2). <https://doi.org/10.2196/preprints.26808>