

УДК 316.61+004+002
DOI: 10.48164/2713-301X_2025_22_109

© Л.Б. Зубанова

Челябинск

Челябинский государственный институт культуры
milazubanova@gmail.com

© Н.Л. Зыховская

Челябинск

Южно-Уральский государственный университет
(национальный исследовательский университет)
ladoga122@gmail.com

ТРАЕКТОРИИ ЦИФРОВОЙ СОЦИАЛИЗАЦИИ: ПОТЕНЦИАЛ ВОЗДЕЙСТВИЯ КНИЖНОЙ И ИГРОВОЙ ОНЛАЙН-ИНДУСТРИИ

В исследовании рассматривается проблема цифровой социализации детей и подростков в контексте формирования социокультурного опыта личности (осваиваемых ценностно-нормативных моделей, ролевых и идентификационных сценариев), опосредованного влиянием цифровых данных и информационных технологий. Особое внимание уделяется коммуникативным стратегиям, связанным с читательскими (книжная индустрия) и игровыми (videogrьы) сетевыми практиками. Анализируются результаты комплексного анкетирования, проведенного авторами, для того чтобы выяснить отношение детей и подростков (650 респондентов) к чтению и играм в цифровом пространстве.

Ключевые слова: цифровая культура, цифровая социализация, чтение, видеогрьы, стратегии сетевой коммуникации.

Самые смелые фантастические прогнозы и утопии цифровой эпохи будущего, высказанные еще десятилетия назад, предстают сегодня почти воплощенными сценариями настоящего. Осуществленный исследователями-культурологами [1] анализ литературных произведений, кинофильмов и сериалов, содержащих футурологические концепции будущей дигитализации человечества и человека (выгрузка сознания, сетевые расширения памяти, усовершенствования индивида при помощи цифровых имплантов и др.) видится из нынешней точки отсчета лишь отсроченным во времени описанием-реальности.

Действительно, всё чаще речь идет о формировании нового антропологического типа человека – технологически расширенного и дополненного, знаменующего своим присутствием новый этап эволюции и, как следствие, провоциру-

ющего на новые поиски объяснительных исследовательских схем. По мнению Г.У. Солдатовой и С.Н. Илюхиной: «Цифровые достройки в самых разных сферах жизнедеятельности человека (поиск информации, система знаний, коммуникация, саморегуляция и др.)... существенно изменяя образ жизни человека, меняют его самого. Именно такой человек – расширенный, дополненный и распределенный через внешние технологические орудия и цифровые знаковые системы – становится все более активным субъектом в цифровом мире и смешанной реальности. Этот ракурс его изучения требует уточнения и, возможно, переосмыслиния не только норм когнитивного и личностного развития, но и целого ряда конструктов, с которыми работают исследователи, изучая результаты сложных процессов взаимодействия цифровой и традиционной социализации» [2, с. 15-16].

Закономерно, что современные исследователи активно обращаются к проблеме внедрения информационных технологий в профессиональные и повседневные практики существования человека и конкретно – в читательскую среду. Диапазон трактовок этой «цифровой экспансии» разнообразен: от фиксации угроз, исходящих от сетевой культуры, оцениваемой в терминах «антикультуры» [3], пространства антиномий [4], до поиска диалоговых сценариев взаимодействия книги и новых медиа в едином коммуникативном поле [5-7]. В целом можно говорить о выработанном консенсусе в признании мультимодальной природы информационного обмена [8] как целостного коммуникативного акта, состоящего из множества различных способов передачи смысла.

Исследования феноменов, влияющих на культуру чтения [9], определяющих специфику и дифференциацию читательских запросов и предпочтений, основываются на поиске психологических механизмов виртуализации личности [10], жанрово-тематическом, мультисенсорном [11], ценностно-смысловом самоопределении читателя [12], метакогнитивных (взаимосвязь между глазодвигательным поведением при чтении текстов с экрана монитора) [13] аспектах, позволяющих выстраивать траектории читательских стратегий. Но, конечно, особый исследовательский интерес связан с проблемой геймификации нового поколения читателей [14; 15], приобретающей остроту в контексте синхронизации с нарастающими темпами цифрового потребления, порождающего трансформацию привычных моделей социализации детей и подростков. В условиях подобной конкуренции актуализируется роль библиотек и практик популяризации чтения [16]. Как подчеркивают исследователи, анализирующие роль цифровых устройств в процессах социокультурной адаптации личности [17], устойчивые некогда

агенты социализации (семья, школа, референтные группы) постепенно вытесняются цифровыми помощниками, взявшими на себя, помимо функционально-прагматических задач, роль «тренеров» и «наставников» подрастающего поколения.

Формирующийся на наших глазах новый тип цифрового пользователя (современные дети и подростки) нуждается в осуществляемой практически в режиме актуального мониторинга научной рефлексии, не предполагающей «тематической исчерпанности» в силу постоянного обновления моделей и практик цифровой социализации. Настоящая статья – опыт исследовательской диагностики включенности детей и подростков в сетевые читательские (книжная онлайн-индустрия) и игровые (videogames) коммуникативные стратегии, обладающие потенциалом воздействия на процессы цифровой социализации интернет-аудитории¹.

Интерпретация виртуальных путешествий пользователя-подростка, выбирающего «маршруты» книжных и онлайн-игровых траекторий, в теоретической рамке базировалась на идеях контекстно-драматургического анализа И. Гофмана [18], теории культурных кодов Дж. Александера [19] с содержащимися в данных подходах идеями об акцентуации игровых символических взаимодействий и способов обнаружения в медиапродукте наиболее типичных коммуникативных стратегий и практик потребления.

Эмпирическая архитектура и дизайн исследования выстраивались на сочетании качественных (индивидуальные и групповые фокусированные интервью) и количественных (опросы учащихся 3-5-х и 6-11-х классов в сетевом пространстве по специально разработанным анкетам для каждой панели

¹ Исследование проведено в рамках реализации проекта Российского научного фонда и Челябинской области «Цифровая социализация детей и подростков XXI века: потенциал воздействия книжной и игровой индустрии» (24-28-20177).

выборки) методов. Всего было охвачено 650 респондентов. Кроме того, выходу на непосредственный этап коммуникации с опрашиваемыми предшествовал контент-анализ цифровых медиа – специализированных онлайн-ресурсов, репрезентирующих книжный и игровой сегменты цифровой социализации подростков. Всего 346 ресурсов: литературный (книжный) сегмент – 107 позиций, игровой сегмент – 239 позиций.

Важным методологическим ограничением проведенного нами исследования является отсутствие детальной возрастной градации внутри групп детей и подростков. Данное решение было обусловлено прежде всего фокусом работы на выявление общих, генерализованных тенденций воздействия книжной и игровой индустрий на целевую аудиторию в целом. При этом мы, безусловно, признаем, что когнитивное, эмоциональное и социальное развитие значительно варьируется на разных этапах взросления, и воздействие контента на ребенка 7 лет принципиально отличается от воздействия на подростка 14 лет. Однако на данном (первичном) этапе была поставлена цель сформировать общую картину и выявить системные паттерны, общие для всей демографической когорты в условиях доминирования цифровых форматов. Более тонкий анализ с разделением на узкие возрастные группы представляет собой отдельную задачу и отложен для последующих разработок авторов.

Результаты проведенного исследования в целом указывают на присутствующую в актуальном мотивационном поле аудитории потребность освоения как книжных, так и игровых онлайн-ресурсов. Возможно, в случае чтения (особенно в сравнении с видеограммами) речь может в большей степени идти о декларируемой установке, связанной не столько с внутренним личностным запросом, сколько со стремлением соответствовать социально одобряемым культурным практикам. Тем не менее

большинство подростков, принимавших участие в фокус-групповых дискуссиях, подчеркивали осознанный характер в выборе книг, обстоятельно аргументировали собственные читательские предпочтения и отмечали, что воспринимают литературу как источник жизненного опыта и эмоционального обогащения. Приведем в качестве примера высказывания отдельных информантов индивидуальных и групповых интервью:

– На самом деле каждая книга что-то оставляет после себя. От каждой – новый урок, новая эмоция. Например, «Гордость и предубеждение» – классика, которая меня по-настоящему затянула. «Джейн Эйр» – история девушки, справляющейся с трудностями, очень вдохновляет. А «Поляна» – первая книга, которую я прочитала, научила радоваться жизни и не зацикливаться на трудностях.

Кроме того, на вопрос анкеты: «Бывало ли такое, что ты мысленно приверяешь на себя образ литературного героя или размышляешь о том, как бы ты поступил(а) в похожей ситуации?» – статистически доминирующие позиции ответов демонстрировали подобные идентификационные слияния: «да, почти всегда так и делаю» (24 %); «периодически хочется быть похожим на любимых героев» (22 %); «иногда домысливаю сюжеты и развиваю, исходя из собственных жизненных ситуаций, характер персонажей» (11 %).

Подростки указывали, что чтение встроено в их повседневный жизненный ритм и способствует формированию рефлексивной позиции по отношению к происходящему. При этом информанты не замыкались в традиционном литературном поле: они активно используют актуальные элементы и продукты цифровой среды – от книжных обзоров до мемов. Большинством участников фокус-групповых дискуссий отмечалось, что мемы, обыгрывающие сюжеты классической литературы, облегчают восприятие слож-

ных текстов и закрепляют образы, выступая своеобразным медиатором между текстом и читателем:

— Я часто встречаю мемы по «Войне и миру». Это немного упрощает восприятие. Например, помогает понять образ дуба в «Войне и мире». Для меня это скорее способ закрепить и глубже осмыслить текст.

В качестве наиболее востребованных интернет-форматов литературной направленности, как показывают данные массового опроса учащихся 6-11-х классов, выступают: развлекательный контент на литературную тематику; мемы, короткие видео (43 %); каналы литературных блогеров, рассказывающих о книгах (30,5 %); цифровые библиотеки и аудиокниги (29 %); разборы произведений по школьной программе (23,4 %); группы и паблики в социальных сетях, посвященные книгам (19,5 %); ресурсы, на которых систематизирована информация по ЕГЭ (19,5 %); подкасты на литературные темы (19 %); форумы, где можно обсудить книги с фанатами (16 %); интерактивные приложения (тесты, викторины) на литературную тематику (14 %); площадки, позволяющие публиковать собственные произведения (10,6 %).

При конкретизации тематической направленности интернет-ресурсов, связанных с литературой, наиболее предпочтительным оказывался авторский формат – «проект, который ведется автором, который излагает свою личную позицию» (30,5 %). Содержательные предпочтения литературного контента, презентуемого в Сети, основываются на следующих позициях: разбор сюжетов и образов героев произведений (56 %); анализ психологических состояний персонажей (39 %); компьютерные игры по литературным сюжетам (37,6 %); фанфики (24 %); обзор литературных новинок (22,7 %); информация об авторе и истории создания произведения (20,6 %); лекции и ролики о том, как самостоятельно написать книгу (12 %); читательские марафоны, общение

с подписчиками литературных сообществ (8,5 %).

В вопросах цифровой социализации особенно важна диагностика социально-коммуникативного поля, в которое погружен пользователь. По результатам проведенного нами исследования, большинство опрошенных детей и подростков (51 %) не состоят в виртуальных сообществах, связанных с литературной тематикой, лишь периодически просматривают такого рода контент (35,5 %), не демонстрируя поведенческие реакции, отличающие активность сетевого присутствия: комментарии, лайки, репосты. Однако при ответе на вопрос: «Бывало ли такое, что, обсуждая онлайн какую-то тему, связанную с литературой, ты захотел(а) пообщаться с этим человеком онлайн?», большинство ответивших (48 %) допускали возможность перехода во вневиртуальные взаимодействия.

Наше исследование выявило, что существенным фактором, способствующим устойчивому интересу к литературе, является поддержка со стороны родителей. Одобрение и готовность к диалогу старшего поколения укрепляет у подростков ощущение ценности чтения или игры как социально и культурно значимой практики. В качестве примера можем сослаться на исследование цифровых предпочтений подростков [12], в котором активность пользователей сопоставлялась с социальной поддержкой окружения, фиксировалось внимание на таких вневиртуальных проявлениях [по сути – последствиях цифровой включенности], как: соматические, коммуникативные проблемы, когнитивные дисфункции или эмоциональные проявления тревожности. Особое внимание в данном исследовании уделялось приоритетной роли сверстников и родителей, обозначаемой как определяющий фактор социализации: «Исследование показывает, что эмоционально близкие, доверительные отношения способствуют формированию более осознанного и безопасного цифрового поведения. Родительская

поддержка цифровой активности также может выступать фактором профилактики нарушений сна, трудностей в общении и возникновения эмоционального дистресса. Напротив, родительский контроль и ограничительные меры не только не снижают риски, но и усиливают стрессовые реакции» [12, с. 88].

Ожидаемо, что наибольший интерес среди опрошенных нами респондентов (всех возрастов) вызывали видеоигры. Только 12 % отнесли себя к пользователям, не интересующимся игровыми практиками в Сети. Доминирующей мотивацией в обращении к игровым практикам определялась компенсаторная: «игры помогают отвлечься, уйти от повседневных забот и проблем» (49,6 %) и рекреационно-эмотивная: «игры дарят яркие эмоции, заряжают адреналином» (25 %). В выборе жанрово-тематической специализации видеоигр наблюдалась стабильность распределения интереса пользователей, указывающая на универсальность принятия данной культурной практики:

- action-игры – 26,8 %;
- шутеры – 37,3 %;
- симуляторы деятельности (создание объектов, управление ресурсами, имитация занятий) – 31,7 %;
- ролевые игры, RPG – 31 %;
- стратегии – 26 %;
- игры в стиле «нажимай и зарабатывай» – 12,7 %;
- выполнение заданий, прохождение препятствий (квесты) – 31,7 %;
- решение логических задач (головоломки) – 29,6 %;
- «выживачи» и «песочницы» – 33,8 %;
- сетевые кооперативные игры на дедукцию (AmongUs, HelloNeighbor) – 28 %.

В выборе игр по принципу индивидуального или коллективного участия также не фиксировалась явно приоритетная позиции выбора: «мне нравятся игры, в которые можно играть самостоятельно» (27,5 %); «люблю командные игры» (16,9 %), «предпочитаю игры на двоих» (15,5 %). Наиболее популярным отве-

том стал следующий: «в зависимости от самой игры и своего настроения выбираю разные варианты» (30 %). Аналогичная установка озвучивалась и информантами в процессе интервью:

– Иногда хочется просто побывать одному и поиграть в одиночную игру, где можно спокойно проходить сюжет. Например, сейчас я подсел на одиночные игры по типу «Genshin Impact», «Heavy Rain», мне нравится сейчас играть одному, потому что сейчас мои мысли погружены в экзамены и перевживания за оценки. Не знаю, может, когда я все сдам, я снова стану более открытым? Но чаще, конечно, играю онлайн с друзьями. Это реально сближает – мы вместе обсуждаем тактику, шутим, помогаем друг другу.

Большинство опрошенных подростков связывают пользу от видеоигр со следующими аспектами: улучшение работы мозга при решении сложных логических задач, развитие памяти (60 %); стимулирование воображения, креативности, приобретение новых знаний и информации (54,9 %); возможность разнообразить досуг, перезагрузиться и переключиться (38 %); усовершенствование навыков коммуникации и командной работы (38 %); помочь в вытеснении негативных эмоций и агрессии (35 %); концентрация внимания и контроль над собой (34,5 %); игры учат планировать деятельность, грамотно распределять ресурсы (26 %); постановка перед игроком философских вопросов выбора в непростых ситуациях (23 %). И хотя 52 % отмечают, что игры отвлекают от учебы, а некоторые сюжеты провоцируют агрессию и появление негативных эмоций (36,6 %), все же более половины опрошенных уверены, что включение игровых практик в учебный процесс обеспечит устойчивый интерес к обучению.

Нередко цифровая среда рассматривается исследователями с акцентировкой внимания на ее мнимом, имитационном характере, а сценарии виртуальной коммуникации

определяются как «фальшивая само-презентация» [20]. Однако для большинства современных подростков игровой процесс оценивается как дополняющий, а не противопоставленный реальности:

– Мои предпочтения в играх показывают, какой я человек. Например, если мне нравятся игры, где нужно думать, строить или проходить задания, значит, я люблю что-то создавать и решать задачи. А если тянет к командам и онлайн-играм – значит, мне важно общение и работать вместе с другими. Игры – это как хобби, и они показывают, что тебе интересно и как ты проводишь свободное время. Так что да, в каком-то смысле они помогают понять, кто ты есть.

Выбранный способ игрового досуга оказывается социализирующей моделью, в которой реализуются практики солидарности и межличностной кооперации:

– Это реально сближает – мы вместе обсуждаем тактику, шутим, помогаем друг другу. Даже если кто-то из друзей живёт далеко, мы всё равно можем общаться и весело проводить время в игре. Так что игры – это не только развлечение, но и способ поддерживать дружбу. Мы даже так один раз познакомились с моим лучшим другом онлайн, через игру, и до сих пор дружим.

Отдельным социализирующим аспектом игры, сближающим ее с повседневными реалиями, для детей и подростков стала монетизация игровых навыков в будущем и настоящем: возможность получать «призовые» за победу (21 %); донаты на стримах (19,9 %); самостоятельная разработка игр (11 %); реклама и поддержка спонсоров (10,6 %).

Результаты исследования показали, что в целом многообразие конфигураций игровых и читательских стратегий цифрового поведения становится основой для развития цифровой грамотности, формирования моделей поведения в Сети, освоения новых норм, ценностей

и ролей – функционала, связываемого долгое время с адаптационными механизмами социокультурной реальности. Этот процесс представляет собой естественное продолжение классической социализации, но с учетом специфики цифровой среды: расширенного диапазона ее технических и содержательных возможностей, многообразия идентификационных ролей и способов обретения солидарности в коммуникативных сообществах, глубины иммерсивного вхождения, обнажающего, в том числе, и риски цифровых взаимодействий. Книжная (цифровые проекции литературы) и игровая онлайн-индустрии воспринимаются подростками как актуальные и востребованные платформы сетевой культуры, что подтверждается осознанной мотивацией обращения к ним, активностью включения в повседневные ритмы жизни, отсутствием четкой границы, разделяющей онлайн- и офлайн-реальности.

Несмотря на явное доминирование игровых практик цифровой социализации, чтение сохраняет субъективную значимость для подростков (осознанный выбор, способность к рефлексии и восприятие литературы как важного источника жизненного опыта и эмоционального развития). При этом активно используемые в аудитории детей и подростков онлайн-форматы (мемы, блоги, видео) предстают не столько конкурирующей, сколько подкрепляющей (адаптирующей) мотивационной составляющей в обращении к литературным сюжетам. Игровая активность мотивируется в первую очередь компенсаторными и рекреационными потребностями (отвлечение, эмоциональная разрядка). При этом дети и подростки отчетливо осознают и ценят развивающий потенциал игр: когнитивный (логика, память – 60 %), креативный (воображение – 54,9 %) и социальный (командная работа – 38 %).

Полученные в ходе эмпирической диагностики данные позволили авторам обозначить сценарии-конфигурации

игровых и читательских моделей цифрового поведения детей и подростков, проявленные через:

- фиксируемую потребность и мотивацию в обращении к игровой и книжной онлайн-индустрии;
- активность включения в подобные сетевые практики, периодичность контактов, жанровые и сюжетно-тематические предпочтения;
- специфику разграничения/объединения онлайн- и офлайн-режимов социального взаимодействия пользователей;
- факторы-влияния на поведение подростка в пред- и постцифровом погружении;

– содержательную конкретизацию личностных позиций в выборе контента: идентификация с персонажами, ценностные аспекты восприятия сюжета, избираемые стратегии действия внутри моделируемой реальности, рефлексивные практики оценки текстов.

Поиск оптимальных моделей существования детей и подростков в интенсивном ритме цифровизации актуализирует ракурс формирования и поддержания экологии культуры [21], позиционирующй гуманитарный вектор взаимодействия участников не только в цифровом пространстве, но и в повседневности, наличествующем бытии.

Список литературы

1. Андреев Е.А., Тузовский И.Д. Образы будущего цифровой эпохи в произведениях метажанра антиутопии начала XXI века // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2023. № 50. С. 5-19.
2. Солдатова Г.У., Илюхина С.Н. Человек технологически достроенный: в поисках целостности // Культурно-историческая психология. 2025. Т. 21, № 1. С. 13-23.
3. Исаченко Н.Н. Угрозы культурной безопасности в условиях популяризации сетевой культуры // Сфера культуры. 2024. № 2 [16]. С. 13-22.
4. Килимова Л.В., Черкашин М.Д. Антиномичность социализации в пространстве цифровой культуры // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Экономика. Социология. Менеджмент. 2024. Т. 14, № 3. С. 244-255.
5. Аскарова В.Я., Зубанова Л.Б., Зыховская Н.Л. Чтение студентов в системе медиакоммуникаций XXI века: «book-почитатели» и «digital-адепты» // Научный диалог. 2023. Т. 12, № 6. С. 155-169.
6. Динер Е.В., Колесникова О.И. Семиотическая составляющая мультимедийного издания для детей как фактор мотивации к чтению // Вестник Белорусского государственного университета культуры и искусств. 2021. № 2 [40]. С. 133-141.
7. Ломбина Т.Н., Мансуров В.А., Юрченко О.В. Проблемы чтения в новой цифровой реальности (на примере школьников) // Социологическая наука и социальная практика. 2020. Т. 8, № 1 [29]. С. 93-105.
8. Загидуллина М.В. Мультимодальность: к вопросу о терминологической определенности // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2019. № 1 [31]. С. 181-188.
9. Маслова Ю.В. Культура чтения в условиях цифрового перехода // Сфера культуры. 2024. № 2 [16]. С. 79-86.
10. Мосийчук Л.А. Особенности эмоциональной направленности личности с разным уровнем виртуализации // Общество: социология, психология, педагогика. 2025. № 6 [134]. С. 93-100.
11. Гильдебрант Г.В. Цифровое чтение, цифровой читатель: в поисках определения // Научные и технические библиотеки. 2024. № 12. С. 64-79.

12. Цифровые предпочтения старших подростков: проблемы онлайн-активности и роль социальной поддержки / Д.С. Корниенко, Н.А. Руднова, Я.К. Смирнова, А.М. Калимуллин, Ю.И. Семенов // Социальная психология и общество. 2025. Т. 16, № 2. С. 78-95.
13. Метакогнитивные читательские стратегии: анализ данных самоотчета и глазодвигательного поведения российских школьников / А.А. Берлин Хенис, А.Н. Пучкова, М.Ю. Лебедева, Е.С. Кащенко // Психологическая наука и образование. 2024. Т. 29, № 2. С. 15-31.
14. Кузнецова Е.А. Воспитание молодежи в условиях виртуальной социализации // Социология. 2025. № 6. С. 256-262.
15. Швачко Е.В., Тузовский И.Д., Пушкирев А.Э. Геймификация подрастающего поколения: за или против // Инновационное развитие профессионального образования. 2020. № 4 (28). С. 103-108.
16. Леонтьева В.Э., Есипова Ю.Н. «Самарская симфония»: опыт участия вузовской библиотеки в социокультурном проектировании // Университетская книга. 2023. № 2. С. 58-61.
17. Вдовина М.В., Ускова Е.В. Функциональность гаджетов в цифровой социализации подростков // Социальная политика и социология. 2025. Т. 24, № 2 (155). С. 14-22.
18. Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни / пер. с англ. и вступ. ст. А.Д. Ковалева. Москва: КАНОН-пресс-Ц: Кучково поле, 2000. 304 с.
19. Александр Дж. Смыслы социальной жизни: Культурсоциология / пер. с англ. Г.К. Ольховикова; под ред. Д.Ю. Куракина. Москва: Издат. и консалтинг. группа «Практис», 2013. 640 с.
20. Корниенко Д.С., Руднова Н.А. Фальшивая самопрезентация подростков в социальных сетях: связь с характеристиками использования социальных сетей и одиночеством // Социальная психология и общество. 2024. Т. 15, № 2. С. 47-64.
21. Соковиков С.С., Аскарова В.Я. Экология книжной культуры: к поискам концепта // Труды ГПНТБ СО РАН. 2024. № 2 (22). С. 18-26.

Сведения об авторах:

Зубанова Людмила Борисовна, профессор, доктор культурологии, профессор кафедры философии и культурологии Челябинского государственного института культуры ул. Орджоникидзе, 36-а, Челябинск, 454091
milazubanova@gmail.com

Зыховская Наталья Львовна, доцент, доктор филологических наук, профессор кафедры русского языка и литературы Южно-Уральского государственного университета (национального исследовательского университета)

пр. Ленина, 82, Челябинск, 454080
ladoga122@gmail.com

Дата поступления статьи: 24.09.2025

Одобрено: 24.10.2025

Дата публикации: 25.11.2025

Для цитирования:

Зубанова Л.Б., Зыховская Н.Л. Траектории цифровой социализации: потенциал воздействия книжной и игровой онлайн-индустрии // Сфера культуры. 2025. № 4 (22). С. 109-119. DOI: 10.48164/2713-301X_2025_22_109

УДК 316.61+004+002

DOI: 10.48164/2713-301X_2025_22_109

© L.B. Zubanova

Chelyabinsk

Chelyabinsk State Institute of Culture

milazubanova@gmail.com

© N.L. Zykhnovskaya

Chelyabinsk

South Ural State University (National Research University)

ladoga122@gmail.com

DIGITAL SOCIALIZATION TRAJECTORIES: THE POTENTIAL OF THE IMPACT OF BOOK AND GAMING ONLINE INDUSTRY

The study examines the problem of digital socialization of children and adolescents in the context of the formation of social and cultural experience of an individual (mastered value-normative models, role and identification scenarios), caused by the influence of digital data and information technologies. Particular attention is paid to communication strategies related to reading (book) and

gaming (video games) network practices. A comprehensive survey has been conducted by the authors in order to find out the attitude of children and adolescents (650 respondents) to reading and playing in the digital space. The article presents the analysis of the survey results.

Keywords: digital culture, digital socialization, reading, video games, network communication strategies.

References

1. Andreev, E.A., Tuzovskij, I.D. (2023) *Obrazy` budushhego cifrovoj e` poxi v proizvedeniyax metazhanra antiutopii nachala XXI veka* [Images of the Future Digital Age in the Works of the Dystopian Meta-Genre of the Early XXIst Century]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul`turologiya i iskusstvovedenie* [Bulletin of Tomsk State University. Cultural Studies and Art History], No. 50, 5-19. (In Russian).
2. Soldatova, G.U., Ilyuxina, S.N. (2025) *Chelovek texnologicheski dostoenny`j: v poiskakh celostnosti* [Technologically Completed Man: in Search of Integrity]. *Kul`turno-istoricheskaya psixologiya* [Cultural and Historical Psychology], Vol. 21, No. 1, 13-23. (In Russian).
3. Isachenko, N.N. (2024) *Ugrozy` kul`turnoj bezopasnosti v usloviyax populyarizacii setevoj kul`tury`* [Threats to Cultural Security in the Context of the Popularization of Network Culture]. *Sfera kul`tury`* [Sphere of Culture], No. 2 (16), 13-22. (In Russian).
4. Kilimova, L.V., Cherkashin, M.D. (2024) *Antinomichnost` socializacii v prostranstve cifrovoj kul`tury`* [Antinomicity of Socialization in the Space of Digital Culture]. *Izvestiya Yugo-Zapadnogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: E`konomika. Sociologiya. Menedzhment* [Proceedings of the South-West State University. Series: Economics. Sociology. Management], Vol. 14, No. 3, 244-255. (In Russian).
5. Askarova, V.Ya., Zubanova, L.B., Zy`xovskaya, N.L. (2023) *Chtenie studentov v sisteme mediakommunikacij XXI veka: «book-pochitateli» i «digital-adepti»* [Students' Reading in the System of Media Communications of the XXIst Century: "book-admirers" and "digital-adherents"]. *Nauchnyj dialog* [Scientific Dialogue], Vol. 12, No. 6, 155-169. (In Russian).

6. Diner E.V., Kolesnikova O.I. (2021) Semioticheskaya sostavlyayushhaya mul`timedijnogo izdaniya dlya detej kak faktor motivacii k chteniyu [Semiotic Component of a Multimedia Publication for Children as a Factor of Motivation for Reading]. *Vestnik Belorusskogo gosudarstvennogo universiteta kul`tury` i iskusstv* [Bulletin of the Belarusian State University of Culture and Arts], No. 2 (40), 133-141. (In Russian).
7. Lombina, T.N., Mansurov, V.A., Yurchenko, O.V. (2020) Problemy` chteniya v novoj cifrovoj real`nosti [na primere shkol`nikov] [Problems of Reading in the New Digital Reality (on the Example of Schoolchildren)]. *Sociologicheskaya nauka i social`naya praktika* [Sociological Science and Social Practice], Vol. 8, No. 1 (29), 93-105. (In Russian).
8. Zagidullina, M.V. (2019) Mul`timodal`nost` : k voprosu o terminologicheskoi opredelennosti [Multimodality: to the Question of Terminological Certainty]. *Znak: problemnoe pole mediaobrazovaniya* [Sign: the Problem Field of Media Education], No. 1 (31), 181-188. (In Russian).
9. Maslova, Yu.V. (2024) Kul`tura chteniya v usloviyakh cifrovogo perexoda [Reading Culture in the Digital Transition]. *Sfera kul`tury`* [Sphere of Culture], No. 2 (16), 79-86. (In Russian).
10. Mosijchuk, L.A. (2025) Osobennosti e`mocional`noj napravленности личности с разными уровнями виртуализации [Features of the Emotional Orientation of a Person with Different Levels of Virtualization]. *Obshhestvo: sociologiya, psixologiya, pedagogika* [Society: Sociology, Psychology, Pedagogy], No. 6 (134), 93-100. (In Russian).
11. Gil`debrant, G.V. (2024) Cifrovoe chtenie, cifrovoj chitatel` : v poiskakh opredeleniya [Digital Reading, Digital Reader: in Search of Definition]. *Nauchny`e i texnicheskie biblioteki* [Scientific and Technical Libraries], No. 12, 64-79. (In Russian).
12. Kornienko, D.S. Rudnova, N.A. Smirnova, Ya.K., Kalimullin, A.M., Semenov, Yu.I. (2025) Cifrovy`e predpochteniya starshix podrostkov: problemy` onlajn-aktivnosti i rol` social`noj podderzhki [Digital Preferences of Senior Adolescents: Problems of Online Activity and the Role of Social Support]. *Social`naya psixologiya i obshhestvo* [Social Psychology and Society], Vol. 16, No. 2, 78-95. (In Russian).
13. Berlin Xenis, A.A., Puchkova, A.N., Lebedeva, M.Yu., Kashhenko, E.S. (2024) Metakognitivny`e chitatel`ske strategii: analiz danny`x samootcheta i glazodvigatel`nogo povedeniya rossijskix shkol`nikov [Metacognitive Reading Strategies: Analysis of Self-Report Data and Oculomotor Behavior of Russian Schoolchildren]. *Psixologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], Vol. 29, No. 2, 15-31. (In Russian).
14. Kuzneczova, E.A. (2025) Vospitanie molodezhi v usloviyakh virtual`noj socializacii [Education of Youth in Conditions of Virtual Socialization]. *Sociologiya* [Sociology], No. 6, 256-262. (In Russian).
15. Shvachko, E.V., Tuzovskij, I.D., Pushkarev, A.E. (2020) Gejmifikaciya podrastayushhego pokoleniya: za ili protiv [Gamification of the Younger Generation: Pros and Cons]. *Innovacionnoe razvitiye professional`nogo obrazovaniya* [Innovative Development of Vocational Education], No. 4 (28), 103-108. (In Russian).
16. Leont`eva, V.E., Esipova, Yu.N. (2023) «Samarskaya simfoniya»: opy`t uchastiya vuzovskoj biblioteki v sociokul`turnom proektirovaniyu [“Samara Symphony”: an Experience of Participation of a University Library in the Development of Social Cultural Projects]. *Universitetskaya kniga* [University Book], No. 2, 58-61. (In Russian).
17. Vdovina, M.V., Uskova, E.V. (2025) Funkcional`nost` gadzhetov v cifrovoj socializacii podrostkov [Functionality of Gadgets in Digital Socialization of Adolescents]. *Social`naya politika i sociologiya* [Social Policy and Sociology], Vol. 24, No. 2 (155), 14-22. (In Russian).

18. Goffman, E. (2000) *Predstavlenie sebya drugim v povsednevnnoj zhizni* [Presenting Yourself in Everyday Life]. Transl. from English and Introductory Article by A.D. Kovalev. Moscow: KANON-press-Cz; Kuchkovo pole. (In Russian).
19. Alexander, J. (2013) *Smy'sly' social'noj zhizni: Kul'tursociologiya* [Meanings of Social Life: Cultural Sociology]. Transl. from English by G.K. Olkhovikov; Ed. by D.Yu. Kurakin. Moscow: "Praksis" Publishing and Consulting. (In Russian).
20. Kornienko, D.S., Rudnova, N.A. (2024) *Fal'shivaya samoprezentaciya podrostkov v social'nyx setyax: svyaz' s xarakteristikami ispol'zovaniya social'nyx setej i odinochestvom* [Fake Self-Presentation of Adolescents in Social Networks: Connection with the Characteristics of the Use of Social Networks and Loneliness]. *Social'naya psixologiya i obshhestvo* [Social Psychology and Society], Vol. 15, No. 2, 47-64. (In Russian).
21. Sokovikov, S.S., Askarova, V.Ya. (2024) *E'kologiya knizhnoj kul'tury': k poiskam koncepta* [Ecology of Book Culture: to Search for a Concept]. *Trudy' Gosudarstvennoj publichno-nauchno-texnicheskoy biblioteki Sibirskogo otdeleniya Rossijskoj akademii nauk* [Proceedings of the State Public Scientific and Technical Library of the Siberian Branch of the Russian Academy of Sciences], No. 2 (22), 18-26. (In Russian).

About the authors:

Lyudmila B. Zubanova, Professor, Doctor of Cultural Studies, Professor at the Department of Philosophy and Cultural Studies of the Chelyabinsk State Institute of Culture

36-a Ordzhonikidze Str., Chelyabinsk, 454091
milazubanova@gmail.com

Natalya L. Zakhovskaya, Associate Professor, Doctor of Philology, Professor at the Department of Russian Language and Literature of the South Ural State University (National Research University)

82 Lenin Ave., Chelyabinsk, 454080
ladoga122@gmail.com