

УДК 37.015.3

Психолого-педагогическое сопровождение подростков в сфере игровых IT технологий

Psychological and pedagogical support of teenagers in the field of gaming I technologies

Сапаров А.А., Чувашский государственный университет им. И.Я. Яковлева, sabuz91@mail.ru

Saparov A., Chuvash state pedagogical University I. Yakovleva, sabuz91@mail.ru

DOI: 10.51379/KPJ.2023.159.2.026

Ключевые слова: педагогика, психология, подростковый период, психолого-педагогическое сопровождение, IT-технологии, виртуальная реальность, игра.

Keywords: pedagogy, psychology, adolescence, psychological and pedagogical support, IT technologies, virtual reality, game.

Аннотация. В статье проанализировано психолого-педагогическое сопровождение подростков в сфере игрового контента IT-технологии как имманентная составляющая образовательной и досуговой деятельности подростка. Актуальность статьи обусловлена влиянием содержания информационно-цифрового пространства на психическое, физическое и социальное формирование личности подростка. Целью статьи является апробация гипотезы значимости психолого-педагогического сопровождения подростка как способа преодоления психологической дезадаптации, выраженной в стремлении ухода от вызовов условий объективного существования в искусственной мир видеоигр. Автором сформулирована позиция о психолого-педагогическом сопровождении как институции, формирующей необходимые условия для актуализации экзистенциального потенциала подростков, устранению нарушений личностного, нравственного и возрастного развития сопровождаемых подростков. В статье обоснованно положение о корреляции качества системы сопровождения с уровнем безопасной коммуникации подростка с контентом игрового IT-пространства, обеспечивающей культуру его гармоничного социального развития.

Abstract. The article presents an analysis of the psychological and pedagogical support of adolescents in the field of gaming content of IT technology as an immanent component of the educational and leisure activities of the teenager. The relevance of the article is due to the impact of the content of the information and digital environment on the formation of mental, physical and social health of the teenager's personality. The purpose of the article is to test the hypothesis of the importance of psychological and pedagogical support for a teenager as an institution for overcoming psychological maladaptation expressed in the desire to avoid challenges to the conditions of objective existence in the artificial world of video games. The author formulated the position on psychological and pedagogical support as an institution that forms the necessary conditions for updating the existential potential of adolescents, eliminating violations of the personal, moral and age development of accompanied adolescents. The work justifies the provision on correlation of the quality of the escort system with the level of safe communication of a teenager with the content of the gaming IT space providing a culture of his harmonious social development.

Введение. В современном обществе наряду с объективным форматом физического и социального пространства сформировалось и революционными темпами развивается пространство кибер-коммуникационных систем. Реализация человеком потенциала своего существования неразрывно связана культурой взаимодействия с форматом информационно-цифровых технологий. Использование киберресурсов в быту и в системах социальной

адаптации является атрибутом существования субъекта в условиях экзистенциальных вызовов настоящего. Комплексы IT-пространства, безусловно, содействуют повышению комфортности повседневной жизни, доступности информации, её эффективному распространению, обмену и эксплуатации. Техническое обеспечение информационно-цифрового континуума предоставляет безграничный доступ к его возможностям в любой точке пространства и

времени, что очевидно влечет за собой радикальную трансформацию не только механизмов социального взаимодействия, но и условий человеческого способа бытия в целом. Возникнув как способ записи, связи и трансляции данных с помощью специальных устройств, цифровизация стала силой, которая полностью изменила формат «действия и общения не только со средой, но и друг с другом» [9]. Ресурсы киберцифрового континуума аккумулируют не только технологические ресурсы производства и потребления информации, но и являются фактором формирования специфической социокультурной сферы выходящую за рамки традиционных классификаций бытия.

Одним из следствий развития цифровых технологий культуры стала ситуация сопряженности новых поколений с IT-средой, формат которой несопоставим с уровнем взаимодействия с ней поколений их родителей. Современные подростки, социализация которых в значительной степени проходит в информационной среде, – это в том числе и результат мультимедийных технологий, ставших формой и способом общественной адаптации. Подростки сегодня прочно соединены форматом социально-информационного взаимодействия (социальные сети, видеохостинги, мобильные телефоны, чаты, форумы, интернет-магазины, игры и т.д.). Они прекрасно ориентируются в цифровом пространстве и свободно пользуются его продуктами, они охотнее доверяют контенту виртуального пространства, чем содержанию других источников. Чтобы получить необходимую информацию, подростку проще воспользоваться услугами интернета, чем задействовать в решении проблемы родителей, учителей или иных агентов социализации. Прямым следствием такого положения дел становится снижение социокультурной значимости семьи и школы, в силу объективных причин, не всегда успевающих за технологическими новациями.

Цифровая реальность, безусловно, содержит новые технологии общественного взаимодействия, например скорость принятия и реализации решений, и как следствие – новую систему этических и социокультурных приоритетов. Общество, тесно связанное с IT-культурой, вырабатывает новую стилистику мыслительной деятельности, зачастую его представителям актуальнее и авторитетнее информационный формат блогов, твиттов и социальных сетей, а не традиционных форм информационного обеспечения. Книжки, журналы, театральные и телевизионные постановки больше не составляют

основу развития социализированного субъекта, возможности онлайн-контента, безусловно, опередили их по уровню востребованности [14]. Данное обстоятельство позволяет определить цифровизацию в качестве институции, влияющей на общество в целом и состояние его психосоциального здоровья в частности. Таким образом, проблематика взаимоотношения человека как с технологиями постиндустриальной цивилизации, так и системами становления человека обретает большую социокультурную значимость [16].

Компании, занимающиеся разработкой видеоигр, делают их мультиплатформенными и выпускают свою продукцию с учетом особенностей биосоциального развития определенных возрастных категорий. Сфера IT-технологий, направленная на подростков, стала значимой статьей интернет-бизнеса, который, что вполне естественно, озабочен прежде всего получением экономического эффекта, и влияние своих продуктов на мироощущение и мировоззрение детей рассматривает по остаточному принципу. Информационное наполнение видеоигр не всегда располагает необходимой надежностью, достоверностью и структурированностью, вследствие чего оно, безусловно, нуждается в необходимой интерпретации, уточнении и верификации на предмет социокультурной и психосоциальной адекватности. Очевидно, что в социальной практике имеют место ситуации, когда компьютерная игра перестает быть инструментом социального генезиса и развития позитивных личностных качеств и становится фактором психосоциальной дестабилизации личности, превращается в инструмент построения параллельной реальности, суррогатной системы ценностей и способов их достижения [15]. Такое положение дел инициировало активность педагогического и научного сообщества по развертыванию и интенсификации исследований, направленных на изучение влияния видеоигр на личность подростка. Цель предпринятого исследования состоит в обосновании идеи психолого-педагогического сопровождения подростка в пространстве игрового контента IT-сферы в качестве инструментария его органичной социализации.

Материалы и методы исследования. Общественный интерес к игре как феномену культуры возник ещё в период античности. Предметом научного внимания игра становится в последней трети XIX в., когда окончательно оформляется дисциплинарная организация наук в целом и «наук о человеке» в том числе. З. Фрейд

положил начало психоаналитическому подходу к освоению феномена игры в жизни людей. Он полагал в рамках концепта психоанализа, что в игре естественным образом проявляют себя фантазии свободных ассоциаций, демонстрирующие изначальную психосоциальную проблему [2]. Ж. Пиаже, напротив, исходил из логичности и целенаправленности игры, функция которой заключается в приспособлении субъекта к условиям среды его обитания [3]. Американский психотерапевт Э. Берн рассматривает игру как многоуровневый феномен, включающий в себя стремление к самореализации, освоению моделей социальный коммуникации и культуры межличностного общения. Игра в его интерпретации представляет собой интегральный синтез воспроизведения модели социального поведения и формы проявления подсознательного, при этом игра сама по себе является специфической операционно-рефлексивной системой, функционирующей по определенным правилам, включающим соответствующие реакции её участников [4]. Й. Хейзинга в книге «Человек играющий» определяет игру в качестве культурной универсалии, обладающей имманентными признаками, такими как:

- свобода выбора (играть или не играть – вот в чем вопрос, игра связана с наличием желания играть);
- трансцендентальность (игра по смыслу всегда по ту сторону объективной реальности, но реализуется по эту);
- творчество (реализация игры никогда не повторяется);
- отсутствие строгих прагматических значений [5].

Обобщая формат отличительных параметров игры, Й. Хейзинга констатирует: «Это действие, протекающее в определенных рамках места, времени и смысла, по добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы или необходимости... Само действие сопровождается чувствами подъема и напряжения...» [5, с.70]. Смыслы игры, по мнению Й. Хейзинги, заключается в культивации определенной системы культурных приоритетов, имеющих существенное общественное значение.

В отечественной педагогической науке также был осуществлен ряд исследований вопроса взаимодействия подростка и виртуальной реальности, в том числе и в ракурсе компьютерных игр (Ю.Д. Бабаева, Е.П. Белинская, А.В. Войскунский [6], В.С. Собкин [7], А.В. Хворостов [8] и др.). При этом

непосредственная проблематика психолого-педагогического сопровождения подростка в субкультуре игрового пространства виртуальной реальности пока не получила широкого научного резонанса.

Методологическую платформу исследования составили основополагающие принципы психолого-педагогической деятельности: принцип каузальности, раскрывающий формат корреляции психолого-педагогического сопровождения с процессами социокультурного развития личности подростка, принцип системности, обуславливающий порядок связи содержания психолого-педагогического сопровождения и формирование качеств подростка, партисипативный подход (совместная деятельность участников процесса социализации (подросток, родители, педагоги). Реализация заявленных принципов обусловила применение методов теоретического анализа; сравнительной диагностики; математической статистики, определения самооценки.

Резюмируя представленные подходы, возможно сформулировать статус игры в качестве особенного инструментария освоения реальности и сферы социального бытия прежде всего. Игры привлекают подростков реализацией актуальных для данного возраста моделей поведения – самостоятельностью, обретением новых возможностей, возможностью примерить на себя новые социальные функции и апробацией определенных способов поведения. К осваиваемым институциям можно отнести систему смыслов и ценностей, коммуникативную компетентность; опыт коллективного общения с партнерами. При этом необходимо отметить, что компьютерные игры неоднозначно воздействуют на человека: с одной стороны, предоставляют дополнительные возможности в деле приращения нового знания, содержат ресурсы переживания новых эмоциональных впечатлений, разнообразия досугового времяпрепровождения, развития определенных сенсуалистских, эмпирических и интеллектуальных способностей; с другой, увлеченность играми содержит опасность формирования односторонней личности с девиантной мировоззренческой системой и неадекватными представлениями о социальных ценностях и отношениях.

Экспериментальной базой исследования являлись общеобразовательные учреждения г. Чебоксары: ГБОУ СОШ № 34, ГБОУ СОШ № 51, г. Шумерля ГБОУ СОШ № 3.

Результаты исследования. Результаты социологических исследований свидетельствуют о высокой степени значимости видеоигр в

аксиологических приоритетах современных подростков [1]. Контент видеоигр становится феноменом, влияющим на ребенка не в меньшей степени, чем семья, школа и иные референтивные субъекты. Содержание, структура и функциональные параметры игры являются своеобразным ориентиром социально-экономических, политических, идеологических векторов технологий общественного воспроизводства. Время, которое они посвящают игровому контенту киберкультуры составляет не менее 2/3 времени, проводимом ими за компьютерной техникой.

Игровой контент – неотъемлемая составляющая информационно-цифрового и медиапространства, имманентная часть жизни современного подростка, воздействующая на систему становления системы его мировоззрения и поведения. К началу подросткового периода 100% детей активно пользуются интернет-контентом и играют в компьютерные игры. Современные подростки легко приобщаются к культуре видеоигр, ведут онлайн-трансляции с их обзорами и правилами прохождения, активно включены в деятельность игровых тематических сообществ вплоть до контактов с разработчиками видеоигр. Такое положение дел во многом объясняется природой игры как феномена общественной жизни: культура без игровых форм вообще и система формирования личности в частности – социокультурный парадокс/нонсенс. Популярность компьютерных игр в подростковой среде свидетельствует об особой роли игрового компонента как элемента самоопределения личности. Цель предпринятого исследования заключается в обосновании социально-педагогического сопровождения в качестве инструментария практической социализации подростка в условиях доминирования ценностей информационно-цифровой культуры.

Анализируя формат влияния компьютерных игр на подростка, мы исходим из необходимости определения влияния основных направлений их содержания и сюжета на физическое, социальное, психическое развитие подростка. Речь идет о таких феноменах жизненного мира становящегося человека, как мироощущение, мировосприятие, мировоззрение, базовые знания о свойствах и качествах природы, общества и мышления. Специфика подросткового периода, выраженная в особенностях биологического, психического, социально-статусного и социально-ролевого развития в сочетании с особенностями организации досуга (большое количество времени он проводит без родителей), становится фактором уязвимости подростка с

позиций возрастающих рисков негативного влияния игрового контента с неподобающим содержанием. При этом особого внимания требует психосоциальная защищенность и информационная безопасность ментальных структур подростков, образ мыслей которых зачастую характеризуется фрагментарностью, непоследовательностью, поверхностностью, а их мировоззренческая позиция еще находится на стадии формирования. Данные обстоятельства, безусловно, необходимо учитывать в процессе реализации воспитательной и педагогической работы. Знакомство подростков с содержанием и правилами пользования ресурсами видеоигр, формирование знания об онтологическом статусе виртуальной реальности, правилах взаимодействия с ней, умение критически оценивать информационное обеспечение видеоигр с точки зрения императивов культуры необходимо нуждается в определенном формате сопровождения со стороны акторов, заинтересованных в сохранении психосоциального здоровья и позитивного развития личности подростка.

Получив широкий научный и общественный резонанс, исследования феномена негативного влияния компьютерных игр на подростков в то же время не обрели определенности формулировок некоторых элементов категориально-понятийного аппарата. На современном этапе развития знания сохраняется относительная неясность значения термина «синдром игровой зависимости». Мы придерживаемся концепта, предложенного Е.В. Славутской, которая рассматривает зависимость как форму дезадаптации субъекта, выраженную в «стремлении обрести способы преодоления реальных вызовов через систему изменения качества мироощущения с помощью определенных веществ или концентрации субъекта на определенных предпочтениях» [9].

Ключевым аспектом установления формата игровой зависимости является характеристика причин ее возникновения, в числе которых необходимо отметить:

- специфику включения личности в социальную культуру [10];
- стремление постоянно находиться в «зоне комфорта»;
- девиации гендерного развития [9];
- неспособность адаптации к внешним условиям [11];
- защиту от негативного воздействия внешней среды.

Каждая из отмеченных причин выражается в негативной трансформации поведения. Игровая зависимость понимается как нарушение

поведения, проявляющееся в систематически повторяющейся привычке, которая повышает риск формирования психического заболевания и связана с личными и социальными проблемами. Причины, механизмы и условия возникновения синдрома игровой зависимости и зависимого поведения схожи.

Нами был проведен опрос групп учащихся в школах г. Чебоксары и г. Шумерля Чувашской республике. Респондентам (687 учащимся 7 – 9 классов был задан вопрос: «Каковы мотивы вашего обращения к компьютерным играм?». Согласно результатам опроса, очевидно, что основными мотивами обращения к компьютерным играм являются, незанятость досугового времени подростка, ответы «скучно» и «нечем заняться» – определяющие для подростка: так ответили 44% респондентов,

варианты «отдохнуть» и «развлечься» выбрали 36% респондентов.

Ответы, в сущности, представляют собой выражение традиционной оппозиции содержания пространства жизненного мира подростка «скука – развлечение». Высокий процент ответов заявленной оппозиции наглядно демонстрирует ситуацию подросткового мироощущения и времяпрепровождения, которую возможно охарактеризовать как «незаполненность» экзистенциального мира подростка. Спектр позитивных переживаний – «успех», «радость» подростка обретаемых им в игре – преобладают над континуумом негативных реакций – «неуверенность», «страх». При этом сравнительный анализ сферы увлеченности подростков в целом предоставляет следующие результаты, см. таблицу 1.

Таблица 1. – Виды досуга подростков

Виды деятельности	2010 N=1162	2020 N=687
Общение с друзьями	34	30
Чтение книг	12	11
Просмотр телепередач	20	21
«Общение» с компьютером	34	38

Анализ причин увлеченности подростков компьютерными играми инициирует комплекс необходимых реакций на сложившуюся ситуацию со стороны родителей, педагогического сообщества, институтов государства и общества в целом. Одной из форм проявления соответствующих реакций в современной системе образования можно считать конституирование системы психологического сопровождения подростка в рамках образовательного процесса. Термин «сопровождение» в контексте психолого-педагогической деятельности водиться в научный оборот отечественными исследователями в конце XX в., понятие «сопровождение» они рассматривают в качестве формы для обозначения не директивной формы помощи, направленной на обеспечение общепринятой системы социализации личности [12]. Сопровождение – это диалектический по своей сути процесс объект-субъектного взаимодействия сопровождающего и сопровождаемого, смысл которого заключается в формулировании у сопровождаемого определенных качеств. Формат сопровождения подразумевает достижение поставленных целей посредством культивирования ресурсов развития. Организованное, системное целенаправленное социально-психологическое сопровождение открывает перспективы личностного роста

подростка, помогает ему выйти на новый уровень развития, который ему пока еще недоступен [13].

Заключение. Авторская позиция заключается в обосновании психолого-педагогического сопровождения подростка в сфере компьютерных игр как системы, направленной на формирование пространства его развития в ситуации его неизбежного взаимодействия с игровым контентом IT-культуры. Целью психолого-педагогического сопровождения, является создание условий личностного развития подростка, что в свою очередь предполагает реализацию социально-психологической программы нивелирования негативного влияния компьютерных игр на содержание и практику учебно-воспитательного процесса (обучение, освоение необходимых знаний, взаимоотношений с родителями, сверстниками, учителями), и парадигм «нормальной», обеспечивающей органичное включение в сферу общественного воспроизводства, социализации подростков. Практическая реализация сопровождения неразрывно сопряжена с включенностью сопровождающего в культурный потенциал сопровождаемого и четкими представлениями о векторах, этапах и конечных целях практики психолого-педагогического сопровождения. В предельно общем смысле в результате реализации психолого-педагогического

сопровождения формируется комфортная среда, основанная на органичном балансе увлеченности игрой как формой обеспечения учебно-образовательной деятельности.

Психологическое сопровождение реализуется в следующих видах педагогического деятельности: 1) совместная деятельность сопровождающего и сопровождаемого как при выполнении учебных заданий, так и организация досуга; 2) демонстрация вариантов следствий выбора системы приоритетов (негативные и позитивные оценки); 3) анализ полученных результатов; 4) коррекция методологии сопровождения.

В рамках организации формата психолого-педагогического сопровождения происходит обучение навыкам самоорганизации, поддержки и группового взаимодействия. Сопровождение призвано стать ресурсной платформой для всех участников процесса социализации подростка. Не директивная природа культуры системы сопровождения, формата непосредственного взаимодействия у подростка формирует комплекс представлений о причинно-следственных связях поступков и событий, степени ответственности за принятие тех или иных вариантов решения, включая и сферу корреляции ценностей игры и ценностей включения себя в систему социализации. Психолого-педагогическое сопровождение предстает в качестве важной составляющей социокультурного, образовательного и воспитательного процессов, способствующих личностному росту подростков за счет повышения устойчивости к социальным вызовам и формирования механизмов защищенности от негативного следствия компьютерных игр.

Нашу позицию выражает концепт реализации психолого-педагогического сопровождения подростков в формате системной корреляции эмоционального, этического и личностного факторов:

а) эмоциональный аспект выражен в привлекательности формата психолого-педагогического сопровождения в качестве снятия противоречия между включенностью подростка в сферу игровых IT-технологий и формированием необходимых качеств социальной адаптации;

б) этический аспект, формирующий комплекс поведенческих моделей социализации;

в) личностный аспект, представляющий систему реализации подростком культурных императивов в качестве базовой потребности существования.

Психолого-педагогическое сопровождение в условиях влияния ценностей цифровой культуры базироваться на удовлетворении сущностных потребностей и интересов подростка, наполняя пространство его развития ориентирами личностного роста, основу которых составляет свобода от системы зависимостей, препятствующих эволюции его творческих, интеллектуальных и физических потенциалов. Развитие IT-культуры и её игрового сегмента – процесс объективный, тотальный и неизбежный. Задача наук о человеке как социально развитой личности заключается в обретении технологий наиболее эффективного способа использования достижений современной цивилизации, трансформировав её технические возможности в институции социализации. Компьютерные игры потенциально содержат институции развития творческой активности, познания и самопознания, самоанализа, самооценки и самоконтроля. Именно в силу заявленных потенциалов игры начинают активно внедряться в образовательный процесс. Психолого-педагогическое сопровождение в рамках индивидуального подхода обеспечивает включение игрового контента IT в систему социокультурного становления подростка. В числе основных сегментов взаимодействия необходимо назвать принцип сотрудничества, сопровождения является универсальным принципом продуктивного взаимодействия подростка и субъекта воспитательно-педагогического процесса. В условиях психолого-педагогического сопровождения игровая среда обретает формат социальной поддержки его участников. Психолого-педагогическое сопровождение включено в экзистенциальную сферу подростка в формате соучастия обеспечит интеграцию содержания компьютерных игр в ценностную парадигму воспитательного процесса, в качестве инструмента органичного социального развития подростка.

Литература:

1. Колотилова И.В. Индивидуально-психологические характеристики подростков, увлеченных ролевыми компьютерными играми: автореф. дис. ... канд. психол. наук: 19.00.01 /

Колотилова Инна Владимировна. – М., 2009. – 22 с.

2. Фрейд З. Художник и фантазирование / З. Фрейд. – М.: Республика, 1995. – 449 с.

3. Пиаже Ж. Психология интеллекта. Генезис числа у ребенка. Логика и психология / Ж. Пиаже. – М.: Междунар. пед. акад., 1994. – 674 с.
4. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Э. Берн. – Минск: Современный литератор, 2002. – 448 с.
5. Хейзинга Й. Homo ludens (человек играющий) / Й. Хейзинга. – М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. – 350 с.
6. Бабаева Ю. Д. Интернет: воздействие на личность / Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войскунский, О.В. Смылова // Гуманитарные исследования в Интернете; под ред. А.Е. Войскунского. – М.: Можайск-Терра, 2000. – С. 11-39.
7. Собкин В.С. Подросток: виртуальность и социальная реальность. По материалам социологического исследования. Труды по социологии образования / В.С. Собкин, Ю.М. Евстигнеева. – М.: Центр социологии образования РАО, 2001. – Т. VI. – Вып. X. – 156 с.
8. Хворостов А.В. Социокультурные проблемы информатизации школьного образования: автореф. дис. ... канд. психол. наук: 22.00.06 / Хворостов Александр Владимирович. – М., 1993. – 22 с.
9. Славутская Е.В. Адаптационные особенности подростков как характеристика их вхождения в социум: сб. науч. ст. / Е.В. Славутская, Г.Ф. Иванова // Психология и социальная педагогика: современное состояние и перспективы развития / Материалы III Всерос. заоч. науч.-практ. конф.; отв. ред.: И.П. Иванова, Т.А. Пенькова. – Чебоксары, 2017. – С. 21-27.
10. Зайцев В.В., Шайдулина А.Ф. Как избавиться от пристрастия к азартным играм: Психотерапевт. Программа лечения игровой

зависимости / В.В. Зайцев, А.Ф. Шайдулина. – СПб.: Нева, 2003. – 125 с.

11. Маслоу А. Мотивация и личность / А. Маслоу. – М.: Питер, 2013. – 351 с.

12. Егорова М.О. Организация психолого-педагогического сопровождения детей из семей группы риска по социальному сиротству / М.О. Егорова // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета. – 2011. – № 1. – С. 195–202.

13. Осипова И.И. Профессиональное сопровождение семьи / И.И. Осипова // Современная социальная психология: теоретические подходы и прикладные исследования. – 2011. – № 1. – С. 86-98.

14. Бакаева Ж.Ю. Философско-методологические основания информатизации и моделирования в контексте цифровизации социума / Ж.Ю. Бакаева, А.Г. Степанов, С.Е. Степанова // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. – 2018. – Т. 7. – № 5А. – С. 20-27.

15. Чеснокова Н.П. Естественно-научное и гуманитарное знание в структуре информационного социума: сб. тр. / Н.П. Чеснокова, А.Г. Степанов // Идеи В.А. Сухомлинского в теории и практике (к 100-летию со дня рождения выдающегося педагога-гуманиста В.А. Сухомлинского) / Материалы Междунар. науч.-практ. конф. – Чебоксары, 2018. – С. 204-206.

16. Stepanov A. G. Mythology Of Information-Digital Space Of Historical Reality Picture / A. G. Stepanov // PERISHABLE AND ETERNAL: Mythologies and Social Technologies of Digital Civilization-2021: International Scientific Conference. European Proceedings of Social and Behavioral Sciences. P. 73-79.

References:

1. Kolotilova I.V. Individual psychological characteristics of teenagers who are passionate about role-playing computer games: abstract of thesis ... cand. psychological sciences: 19.00.01 / Kolotilova Inna Vladimirovna. – М., 2009. – 22 p.
2. Freud Z. The artist and fantasy / Z. Freud. – М.: Republic, 1995. – 449 p.
3. Piaget J. Psychology of intelligence. The genesis of a number in a child. Logic and Psychology / J. Piaget. – М.: International Pedagogical Institute. akad., 1994. – 674 p.
4. Bern E. Games that people play. People who play games / E. Bern. – Минск: Modern Writer, 2002. – 448 p.
5. Huizinga Y. Homo ludens (a man playing) / Y. Huizinga. – М.: EKSMO-Press, 2001. – 350 p.
6. Babaeva Y. D. Internet: impact on personality / Y.D. Babaeva, A.E. Voiskunsky, O.V. Smyslova // Humanitarian studies on the Internet; edited by A.E. Voiskunsky. – М.: Mozhaysk-Terra, 2000. – Pp. 11-39.
7. Sobkin BC Teenager: virtuality and social reality. Based on the materials of a sociological study. Proceedings on the sociology of education / V. S. Sobkin, Yu.M. Evstigneeva. – М.: Center for the Sociology of Education RAO, 2001. – Vol. VI. – Issue X. – 156 p.
8. Hvorostov A.V. Sociocultural problems of informatization of school education: abstract of thesis ...

cand. psychological sciences: 22.00.06 / Hvorostov Alexander Vladimirovich. – М., 1993. – 22 p.

9. Slavutskaya E.V. Adaptive features of adolescents as a characteristic of their entry into society: collection of scientific articles / E.V. Slavutskaya, G.F. Ivanova // Psychology and social pedagogy: current state and prospects of development / Materials for the III All-Russian. part-time scientific and practical conf.; ed.: I.P. Ivanova, T.A. Penkova. – Cheboksary, 2017. – Pp. 21-27.

10. Zaitsev V.V., Shaidulina A.F. How to get rid of addiction to gambling: Psychotherapist. The program of treatment of gambling addiction / V.V. Zaitsev, A.F. Shaidulina. – St. Petersburg: Neva, 2003. – 125 p.

11. Maslow A. Motivation and personality / A. Maslow. – Moscow: Peter, 2013. – 351 p.

12. Egorova M.O. Organization of psychological and pedagogical support for children from families at risk of social orphanhood / M.O. Egorova // Bulletin of St. Petersburg State University. – 2011. – № 1. – Pp. 195-202.

13. Osipova I.I. Professional support of the family / I.I. Osipova // Modern social psychology: theoretical approaches and applied research. – 2011. – № 1. – Pp. 86-98.

14. Bakayeva Zh.Yu. Philosophical and methodological foundations of informatization and

modeling in the context of digitalization of society / Zh.Yu. Bakayeva, A.G. Stepanov, S.E. Stepanova // Context and reflection: philosophy about the world and man. – 2018. – Vol. 7. – № 5A. – Pp. 20-27.

15. Chesnokova N.P. Natural-scientific and humanitarian knowledge in the structure of information society: collection of works / N.P. Chesnokova, A.G. Stepanov // V.A. Sukhomlinsky's ideas in theory and practice (to the 100th anniversary of the birth of the

outstanding humanist teacher V.A. Sukhomlinsky) / Materials of the International. scientific and practical conference. – Cheboksary, 2018. – Pp. 204-206.

16. Stepanov, A. G. Mythology of Information and digital space Pictures of historical reality / A. G. Stepanov // PERISHABLE and ETERNAL: mythologies and social technologies of digital civilization-2021: International Scientific Conference. European Works on Social and Behavioral Sciences. Pp. 73-79.

5.3.4. Педагогическая психология, психодиагностика цифровых образовательных сред

Сведения об авторе:

Сапаров Алексей Александрович (г. Чебоксары, Россия), аспирант ФГБОУ ВО «Чувашский государственный педагогический университет им. И.Я. Яковлева», e-mail: sabuz91@mail.ru

