

ЭМПИРИЧЕСКИЕ И ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

УДК 159.9

Представления о реальном и виртуальном пространствах как часть актуальной картины мира подростков и родителей в цифровом обществе: возможности адаптации

Г. У. Солдатова^{1,2}, С. В. Чигарькова^{2а}, С. Н. Илюхина³

¹ Российская академия народного хозяйства
и государственной службы при Президенте Российской Федерации,
Российская Федерация, 119571, Москва, пр. Вернадского, 82

² Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова,
Российская Федерация, 119991, Москва, Ленинские горы, 1

³ Академия социального управления,
Российская Федерация, 141006, Московская обл., Мытищи, ул. Индустриальная, 13

Для цитирования: Солдатова Г. У., Чигарькова С. В., Илюхина С. Н. Представления о реальном и виртуальном пространствах как часть актуальной картины мира подростков и родителей в цифровом обществе: возможности адаптации // Вестник Санкт-Петербургского университета. Психология. 2022. Т. 12. Вып. 3. С. 226–248. <https://doi.org/10.21638/spbu16.2022.301>

Внедрение во все сферы жизни цифровых устройств определило существенную перестройку нашей повседневности и, соответственно, картины мира современного человека. Реальный мир все более активно дополняется цифровой средой, образуя уникальную в историческом контексте жизнь в смешанной онлайн/офлайн реальности. В психологии пока отсутствуют работы, посвященные анализу картины мира подростков, наиболее активно социализирующихся в реальном и виртуальном пространствах, их сравнения с представлениями старших поколений, что внесло бы вклад в понимание выбора стратегий поведения разных поколений и их адаптации к цифровым трансформациям. Цель работы — сравнительный анализ представлений о реальном и виртуальном пространствах как составляющих картины мира подростков и родителей с разным уровнем пользовательской активности, цифровой компетентности и с разными системами ценностных ориентаций. Выборку составили 282 подростка 14–17 лет

^а Автор для корреспонденции.

© Санкт-Петербургский государственный университет, 2022

и 337 родителей подростков этого возраста. Картины реального и виртуального миров у подростков сближаются, в то время как у родителей эти миры разнесены в их общей системе представлений. Подростки и родители по-разному видят виртуальный мир, при этом они солидарны в восприятии реального мира. Чем больше времени и подростки, и родители проводят в сети, тем более позитивным им видится виртуальный мир, что также характерно для родителей с высоким уровнем цифровой компетентности. Подростки с разными ценностными ориентациями различают представлениями только о реальном мире, родители же — и о реальном, и о виртуальном. Таким образом, по сравнению с поколением родителей, подростки, помимо в целом позитивные картины мира и высокой значимости реального мира, имели также более позитивные взгляды на виртуальное пространство и активно адаптировались к смешанной реальности, что могло выступить хорошим психологическим ресурсом для адаптации к серьезным переменам и потрясениям в условиях пандемии и переходу на дистанционное обучение.

Ключевые слова: картина мира, представления о мире, подростки, родители, реальный мир, виртуальный мир.

Введение

Современный человек живет в условиях постоянных трансформаций в разных сферах своей жизнедеятельности. Их стремительная динамика на уровне общественного дискурса, в частности, выражается в метафорических представлениях о переходе в самом начале XXI в. от SPOD-мира к VUCA-миру¹. Эти два акронима призваны в общем плане отражать векторы социальной трансформации человеческого общества от относительно устойчивого, предсказуемого, простого и определенного мира до ставшей широко известной его полной противоположности. Хотя очевидцам, хорошо помнящим вторую половину XX в., при всех оговорках, было бы сложно так одномерно определять неоднозначную реальность того времени. VUCA-мир стал актуальной метафорой действительности в сентябре 2001 г., когда были протаранены самолетами башни-близнецы Всемирного торгового центра в Нью-Йорке и человечество предстало перед новыми вызовами. С приходом на планету коронакризиса в гуманитарных науках актуализировалась гипотеза новой нормальности, которая оказалась связанной уже не только с экономическими, но и с социальными и психологическими изменениями, требующими пересмотра существующих норм развития и человека и социума в целом (Buheji, Sisk, 2020). И в общественном дискурсе появился соответствующий новой планетарной ситуации образ BANI-мира². Придуманый футурологом Дж. Кашио (J. Cascio), он воссоздавал картину хрупкой, тревожной, нелинейной и непостижимой человеческой вселенной (Cascio, 2020).

В качестве одного из ключевых трендов «новой нормальности» выделяют цифровые трансформации, уже определившие существенную перестройку нашей повседневной жизни и картины мира. Реальный мир все более активно и неотъемлемо дополняется цифровой средой, образуя уникальную в историческом контексте

¹ Акронимы английских слов: steady — устойчивый, predictable — предсказуемый, ordinary — простой, definite — определенный (SPOD) и volatility — нестабильность, uncertainty — неопределенность, complexity — сложность, ambiguity — неоднозначность (VUCA).

² Акроним английских слов: brittle — хрупкий, anxious — тревожный, nonlinear — нелинейный, incomprehensible — непостижимый.

жизнь в смешанной онлайн/офлайн реальности, осваиваемой во взаимодополняющих друг друга процессах традиционной и цифровой социализации (Солдатова, Войскунский, 2021). Если мы примем за точку отсчета условное разделение VUCA-мира и BANI-мира, то те представители человечества, которые являются пользователями сети, буквально в последние два года напряженно переходили этот символический рубикон — от жизни в двух мирах — офлайн и онлайн — к смешанной (совмещенной) реальности. Для понимания динамики изменений формирующейся картины мира при таком переходе важно изучать ее составляющие у разных поколений в разные промежутки времени, в том числе и до пандемии COVID-19. Существующий дефицит таких исследований уже не восполнить, и особенно необходимым и важным было их проведение на выборках «цифровых аборигенов» — детей и подростков, находящихся в сложном и нелинейном процессе формирования своей картины мира. Осуществленное нами в 2019 г. эмпирическое исследование позволяет дать некоторые ответы о «предковидной» картине мира в контексте цифровизации у подростков поколения «Зет» и их родителей. Перед тем как перейти к поставленным задачам, кратко остановимся на существующих в науке взглядах на данный феномен.

Понятие «картина мира» и связанное с ним феноменологическое поле представляется трансдисциплинарным и разрабатывается в различных гуманитарных направлениях — философии, антропологии, культурологии, лингвистике, психологии, и зачастую рассматривается в контексте с такими понятиями, как «образ мира», «ментальная модель», «модель мира», «когнитивная карта», «мировоззрение» и т. д. (Гусельцева, 2017). В гуманитарных науках, прежде всего в философии и психологии, картина мира рассматривается как эффективный гносеологический инструмент, изначально имеющий предметом своего изучения мировоззрение, мироустройство, мировидение (Гришаева, Попова, 2003). В то же время отсутствие четкого устоявшегося описания данного феномена определяет его сложность, многослойность и во многом метафоричность.

Не останавливаясь подробно на анализе соотношения представленных терминов (см., например, (Альперович, 2020; Леонтьев, Моспан, 2017; Марцинковская и др., 2017; Пыжова, 2015)), рассмотрим ряд содержательных аспектов, связанных с понятиями «картина мира» и «образ мира», важных для обоснования методологической основы нашей работы. В психологическом отечественном дискурсе образу мира впервые уделит внимание А. Н. Леонтьев, предложивший этот термин при разработке методологии исследования познавательных возможностей личности в контексте изучения субъективного многомерного образа реальности. В данной работе был выделен ряд сущностных характеристик образа мира, актуальных для понимания данного феномена и сегодня: образ мира представляет собой устойчивое целостное представление реальности, основанное на опыте и устремленное в будущее; опосредует взаимодействие человека с реальностью; проявляется в последовательном разворачивании во времени и одновременно в пространстве множества культурных миров; является способом адаптации к окружающему миру и инструментом конструирования мира субъективного (Леонтьев, 1983). Разработку данного направления продолжили в своих работах известные отечественные психологи: С. Д. Смирнов, В. В. Петухов, В. Н. Мясищев, А. В. Петровский, С. Л. Рубинштейн, Ф. Е. Василюк, Д. И. Фельдштейн и др.

Развивая идеи А. Н. Леонтьева и С. Д. Смирнова и опираясь на психосемантический подход Е. Ю. Артемьевой, Ю. К. Стрелков и В. П. Серкин предложили трехслойную модель образа мира: «перцептивный слой», включающий образы восприятия в пространстве и времени; средний слой — «картина мира», включающая отражение процессов, характеристик и результатов взаимодействия с другими субъектами и объектами и выражающая систему отношений к объектам окружающего мира; «амодальный слой», состоящий из личностных смыслов и ценностных ориентаций (Серкин, 2015). Выделенный в данной концепции ключевой аспект картины мира, связанный с представлениями, отражающими отношения с окружающим миром, а также с взаимодействием, в том числе социальным, обосновывает значимость изучения данной проблемы в условиях интенсификации как использования цифровых орудий, так и опосредованной цифровыми устройствами коммуникации. Важными для нашей работы также представляются идеи Ф. Е. Василюка, особое внимание уделившего субъективности образа мира, его эмоциональному компоненту. По его мнению, человек осуществляет свое поведение, во многом исходя из субъективного восприятия ситуации, ее переживания, а не из объективных особенностей реальной ситуации (Василюк, 1984). Изучение эмоционально-ценностного компонента, связанного с переживанием смешанной онлайн/офлайн реальности, выявление возможной специфики восприятия реального и виртуального миров может способствовать пониманию выбора стратегий поведения подрастающим поколением.

В обзорных работах выделяют несколько линий изучения в психологической науке образа или картины мира: исследования когнитивных процессов, системы значений и смыслов, вырабатываемых в результате взаимодействия человека с миром, жизненного пути личности во взаимодействии с миром, проблемы самосознания и мировоззрения, проблемы адаптации и выстраивания адекватного взаимодействия в условиях изменяющихся условий бытия и др. (Обухов, 2003). Для нашей работы наиболее важным представляется последнее направление, связанное с пониманием роли картины мира в выстраивании адаптивных стратегий в условиях трансформаций. Данная проблема частично поднимается в научных работах, посвященных картине мира в специальном выпуске журнала «Мир психологии», в том числе в контексте ее формирования у подростков (Гусельцева, 2017), а также в условиях вызовов транзитивности, формирования особого хронотопа, связанного с ростом роли цифровых технологий (Марцинковская и др., 2017). Тем не менее в исследовательском поле пока отсутствуют работы, посвященные анализу картины мира подростков с учетом социализации в реальном и виртуальном пространствах, выделения специфики их представлений о мире в сравнении с представлениями старших поколений, значительная часть которых сформировалась вне контекста цифровой трансформации, а также исследованию системы ценностных ориентаций у подростков и взрослых с разным восприятием реального и виртуального миров. Важными аспектами для понимания картины виртуального мира является учет таких показателей цифровой социализации, как пользовательская активность, отражающая погруженность в цифровую среду, и цифровая компетентность, обеспечивающая эффективное использование возможностей онлайн-пространства и безопасность в нем.

Таким образом, цель данной статьи — сравнительный анализ представлений о реальном и виртуальном пространствах как составляющих картины мира у под-

ростков и родителей с разным уровнем пользовательской активности, цифровой компетентности и с разными системами ценностных ориентаций. Несмотря на рост погруженности подростков в смешанную онлайн/офлайн реальность и расширение опыта ее освоения и переживания (Солдатова, Рассказова, 2020), в данной работе мы будем отдельно операционализировать представления о виртуальном и реальном мирах как более доступные для оценки характеристик индивидуальных образов реальности, а сближение представлений о виртуальном и реальном мирах как часть семантики множественной реальности будет выступать индикатором взаимодействия и смешения представлений в общей картине мира в сознании современных поколений.

В рамках исследования были выдвинуты следующие гипотезы:

1. Подростки по сравнению с родителями характеризуются более позитивными представлениями как о реальном, так и виртуальном мирах, и в своих оценках онлайн- и офлайн-пространств в контексте семантики множественной реальности находятся дальше от образа BANI-мира, чем взрослые.
2. У подростков различия в представлениях о реальном и виртуальном мирах менее выражены, чем у родителей.
3. Чем выше интенсивность использования интернета (высокая пользовательская активность) подростками и родителями, тем более позитивно и те и другие оценивают характеристики виртуального мира.
4. Чем выше уровень цифровой компетентности подростков и родителей, тем более позитивные оценки большинства характеристик виртуального мира они имеют.
5. Представления о виртуальном и реальном мирах различаются у родителей и подростков с разными ценностными ориентациями.

Методы

Выборку исследования составили 282 подростка от 14 до 17 лет ($M = 15$, 115 мальчиков и 155 девочек, 40,8 и 55 % соответственно, 12 респондентов не указали пол — 4,2 %) и 337 родителей от 29 до 65 лет ($M = 41$, 50 мужчин и 261 женщина, 14,8 и 77,5 % соответственно, 26 респондентов не указали пол — 7,7 %). В выборку вошли респонденты из Вологды (15,5 %), Кирова (20,7 %), Ростова-на-Дону (15,3 %), Москвы и Подмосковья (28,6 %), Хабаровска (19,1 %) и пригородных городов (0,8 %).

В исследовании использовались следующие методы и методические приемы.

1. Представления о реальном и виртуальном мире оценивались посредством вопроса: «Сегодня часто говорят, что мы живем в двух мирах — реальном и виртуальном. Какими Вам представляются эти миры?» (варианты: «очень важный для меня», «справедливый», «безопасный», «свободный», «счастливый», «увлекательный», «предоставляет возможность влиять на ситуацию», «предоставляет возможность узнавать что-то»). Респондентам предлагалось оценить свои представления о каждом мире по шкале от 1 — «совершенно не согласен» — до 5 — «полностью согласен». Подчеркнем, что выбранные для анализа характеристики реального и виртуального миров, безусловно, не претендуют на исчерпывающий список, но представляются важными для формирования актуальных поведенческих стратегий и моделей будущего как ключевых функций картины мира.

2. Пользовательская активность оценивалась в соответствии с методологией EU Kids Online (Livingstone, Haddon, 2014) и «Дети России Онлайн» (Солдатова и др., 2017) на основании ответов на два вопроса (отдельно в будние дни и выходные) для детей и родителей: «Сколько времени Вы проводите в интернете?» Варианты ответа включали 12 пунктов от «мало или практически не провожу», «около получаса» до «около 12 часов или больше» с шагом в 1 ч (α -Кронбаха — 0,79 у подростков и 0,70 у родителей).

3. Уровень цифровой компетентности оценивался с помощью краткой версии методики «Индекс цифровой компетентности» (Солдатова, Рассказова, 2018).

4. Краткий Портретный ценностный опросник Ш.Шварца (апробирован в рамках международного исследования (European Social Survey, 2008)) состоит из 21 пункта и измеряет 10 типов ценностей: власть, достижение, гедонизм, стимуляция, самостоятельность, универсализм, благожелательность, традиции, конформность, безопасность.

5. Респонденты заполняли бумажные опросники в присутствии специально подготовленного интервьюера. Сбор данных проводился в конце 2019 г.

6. Обработка данных проводилась в программе SPSS Statistics 23.0 и использованием статистического критерия χ^2 Пирсона, t -критерия и ANOVA.

Результаты

Реальный и виртуальный миры в восприятии подростков и родителей. Пункты для оценки представлений о реальном (α -Кронбаха = 0,87) и виртуальном (α -Кронбаха = 0,86) мирах имеют высокую степень согласованности. В связи с этим далее, помимо отдельных пунктов, мы будем использовать для сравнения два показателя общей оценки представлений о виртуальном и реальном мирах, подсчитанные в качестве среднего по всем пунктам. Выбранные характеристики имеют положительные коннотации, что позволяет рассматривать данные общие показатели как индикаторы позитивности картины мира.

Для сравнения целостных представлений реального и виртуального миров подростков и родителей на основе предложенных характеристик был проведен однофакторный дисперсионный анализ. У подростков и родителей обнаружены различия в представлениях о виртуальном мире ($F(1,611) = 62,85, p < 0,01$). Оценки родителей ($M = 2,9, SD = 0,95$) и подростков ($M = 3,5, SD = 0,89$) по общему показателю картины виртуального мира расходятся, при этом подростки оценивают его более позитивно ($t = 7,93, p < 0,01$). Сравнение картин реального и виртуального миров у подростков продемонстрировало тенденцию к их сближению, в то время как у родителей эти миры разнесены в их общей системе представлений (рис. 1).

Подростки и их родители по-разному видят виртуальный мир и не сходятся в описании всех предложенных им характеристик ($\chi^2 = 6,03-66,44, V$ Крамера = 0,10-0,32, $p < 0,05-0,01$), в то время как они в целом солидарны в восприятии реального мира (рис. 2, 3, табл. 1). Родители и подростки значительно расходятся в оценке значимости для себя мира интернета — треть подростков называют его очень важным, в то время как среди родителей только каждый десятый думает так же, а почти две трети называют его в целом неважным для себя. Виртуальный мир называют справедливым менее трети подростков и примерно каждый пятый



Рис. 1. Средние значения по общим показателям картин реального и виртуального миров у подростков и родителей (баллы)

родитель, в то время как каждый второй родитель видит его скорее несправедливым. Безопасным интернет видит более трети подростков и примерно каждый пятый родитель, а каждый второй родитель — не очень безопасным. Треть родителей считают, что виртуальный мир не свободен, а более половины подростков называют его скорее свободным. Виртуальный мир называют счастливым половина подростков и только четверть родителей, при этом среди родителей почти половина говорят, что он скорее несчастливый. Виртуальный мир более увлекателен для подростков, чем для родителей, среди которых четверть не могут назвать его таковым. Только треть родителей верят в возможность влиять на ситуацию с помощью виртуального мира, и почти половина не верят в это, но среди подростков сообщает о такой возможности каждый второй. Две трети подростков видят в виртуальном мире возможность узнавать что-то новое, а каждый пятый родитель отрицает это.

Подавляющее большинство взрослых и подростков считают, что реальный мир для них важен, но среди взрослых таких все же оказывается значимо больше ($\chi^2 = 11,37$, V Крамера = 0,13, $p < 0,01$). Подростки, несмотря на высокую оценку реального мира, несколько в меньшей степени, чем родители, считают, что он может быть источником для узнавания нового ($\chi^2 = 6,22$, V Крамера = 0,10, $p < 0,05$) (рис. 3, табл. 1). Половина родителей и менее половины подростков называют реальный мир справедливым, а более трети подростков и родителей — безопасным. При этом четверть подростков и родителей видят его скорее несправедливым, а почти треть — небезопасным. Реальный мир видят счастливым практически две трети подростков и родителей, а также для большинства родителей и подростков он — увлекательный и примерно для половины тех и других он одинаково свободный. Две трети родителей и подростков видят в реальном мире возможность влиять на ситуацию, хотя среди родителей каждый седьмой сомневается в этом.

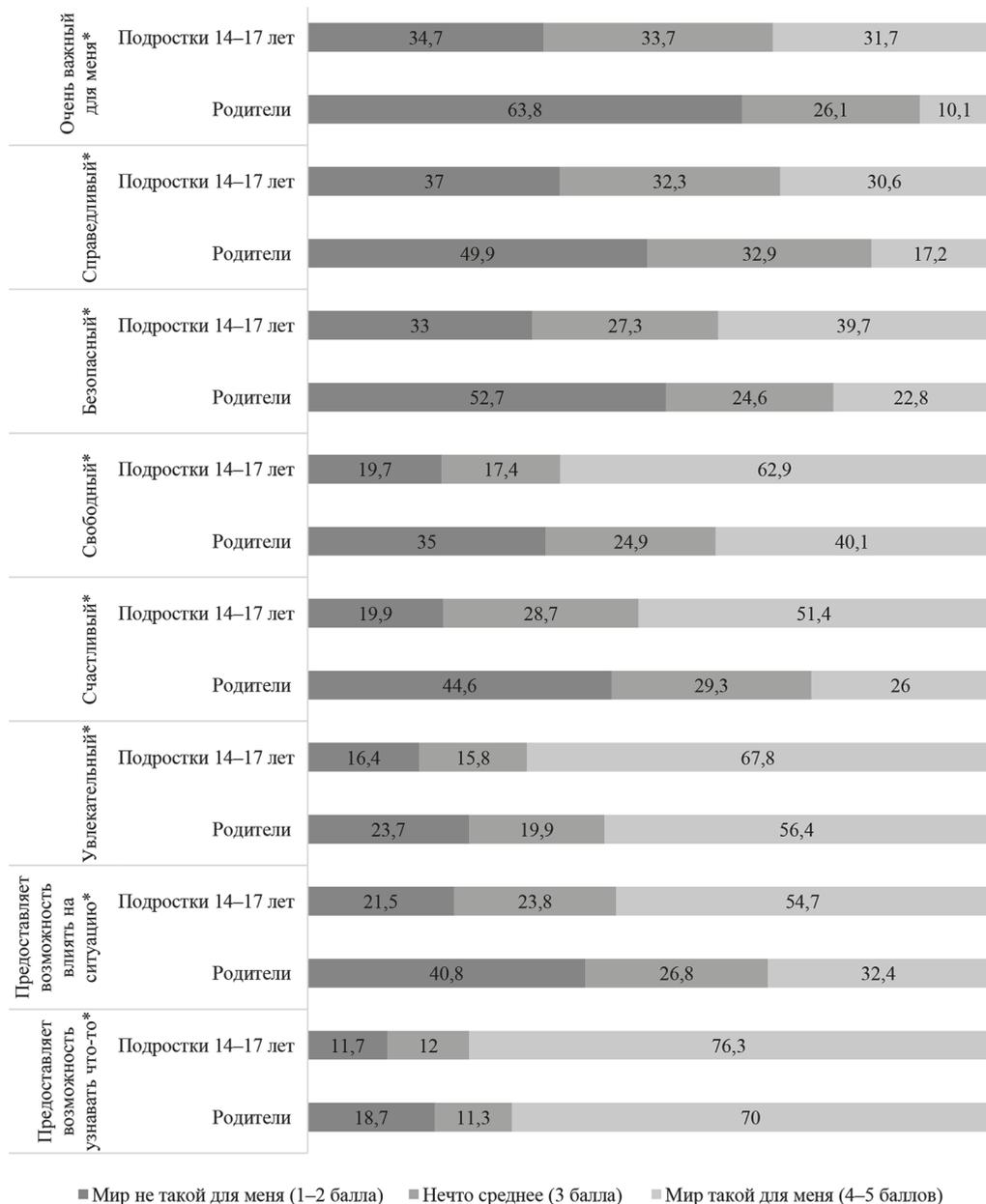


Рис. 2. Представления о виртуальном мире подростков и родителей, % (значимые различия помечены *)

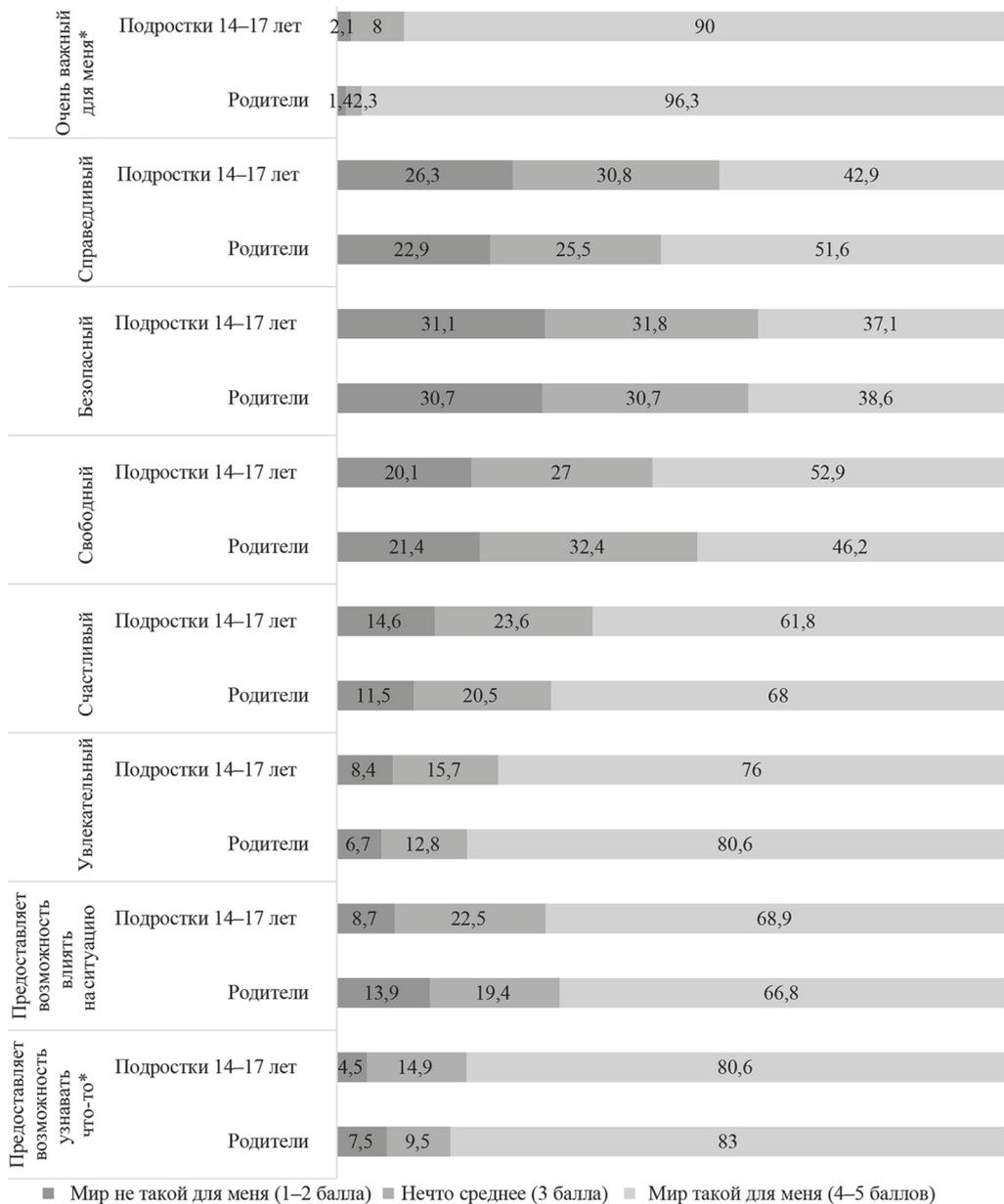


Рис. 3. Представления о реальном мире подростков и родителей, % (значимые различия помечены *)

Таблица 1. Представления о реальном и виртуальном мирах у подростков и родителей: средние и межгрупповое сравнение

| Пункт опросника | Подростки 14–17 лет | | | | | | Родители | | | | |
|---|---------------------|------|-----------------|------|--|------|--------------|------|-----------------|------------|--|
| | реальный мир | | виртуальный мир | | сравнение реального и виртуального миров | | реальный мир | | виртуальный мир | | сравнение реального и виртуального миров |
| | M | SD | M | SD | t-критерий | M | SD | M | SD | t-критерий | |
| 1. Очень важный для меня | 4,65 | 0,77 | 3,03 | 1,22 | 18,42** | 4,84 | 0,57 | 2,11 | 1,11 | 38,86** | |
| 2. Справедливый | 3,25 | 1,31 | 2,90 | 1,25 | 3,38** | 3,52 | 1,37 | 2,43 | 1,24 | 11,44** | |
| 3. Безопасный | 3,13 | 1,31 | 3,08 | 1,29 | 0,35 | 3,17 | 1,40 | 2,50 | 1,39 | 6,71** | |
| 4. Свободный | 3,49 | 1,25 | 3,73 | 1,32 | -2,62** | 3,44 | 1,25 | 3,02 | 1,41 | 3,83** | |
| 5. Счастливый | 3,80 | 1,18 | 3,48 | 1,22 | 2,88** | 3,95 | 1,17 | 2,69 | 1,34 | 12,75** | |
| 6. Увлекающий | 4,15 | 1,07 | 3,90 | 1,29 | 2,61* | 4,25 | 1,04 | 3,50 | 1,39 | 7,86** | |
| 7. Предоставляет мне возможность влиять на ситуацию | 4,01 | 1,11 | 3,55 | 1,29 | 4,26** | 3,84 | 1,25 | 2,86 | 1,41 | 9,57** | |
| 8. Предоставляет мне возможность узнать что-то | 4,36 | 0,96 | 4,19 | 1,23 | 1,24 | 4,25 | 1,10 | 3,91 | 1,38 | 3,52** | |

Примечания: * значимость на уровне < 0,05; ** значимость на уровне < 0,01.

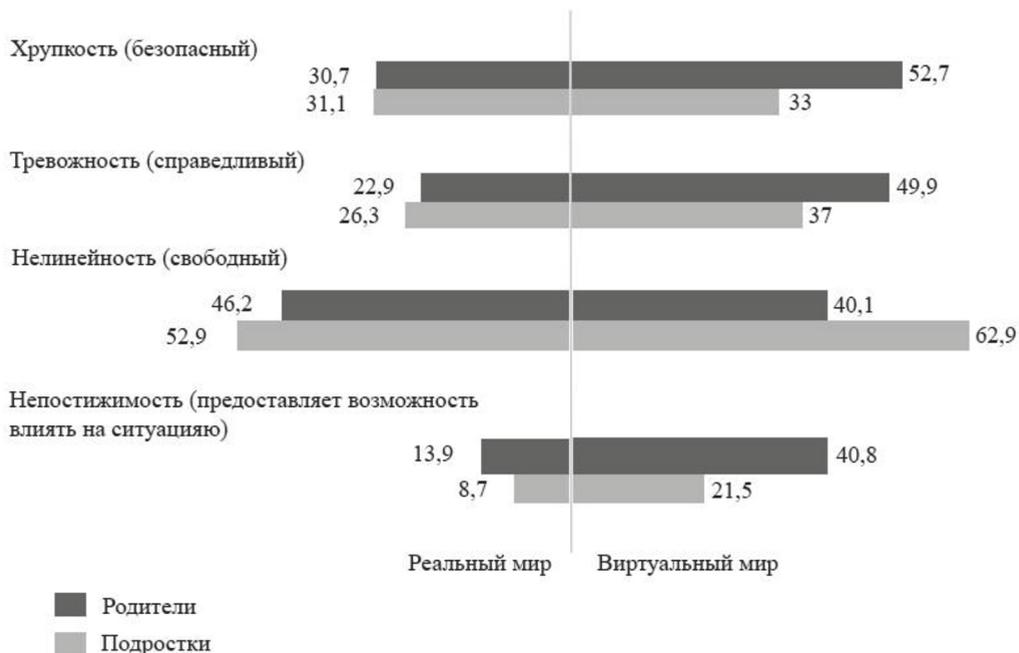


Рис. 4. Представления о реальном и виртуальном мире подростков и родителей через призму метафоры BANI-мира, %

Обобщая полученные результаты, можно сказать, что в восприятии подростков реальный мир более важный, справедливый, счастливый, увлекательный и предоставляет возможность влиять на ситуацию, но менее свободный, чем виртуальный. И для подростков, и для родителей реальный и виртуальный миры одинаково безопасны и предоставляют возможность узнавать новое. Родители по всем пунктам расходятся в восприятии реального и виртуального миров и видят реальный мир более позитивным (табл. 1).

Мы решили попытаться посмотреть на некоторые результаты, полученные в исследовании, сквозь призму метафоры BANI-мира. Часть рассматриваемых нами характеристик, оцениваемых респондентами как «мир не такой для меня», могут быть обозначены как отдельные аспекты ее трех составляющих в негативном эквиваленте: «хрупкий» — «небезопасный», «тревожный» — «несправедливый», «непостижимый» — «не поддающийся влиянию». Что касается конструкта «нелинейный», то здесь в качестве одного из его возможных измерений мы берем характеристику «свободный» в соответствии с оценкой «мир такой для меня». По данным характеристикам подростки и родители оценивают реальный мир практически одинаково, в то время как при оценке виртуального мира их мнения расходятся. Причем виртуальный мир для родителей по рассматриваемым характеристикам выглядит более непостижимым, тревожным, хрупким и нелинейным, чем это видится подросткам. В целом за исключением характеристики «свободный» и для подростков, и для родителей метафора BANI-мира на основе рассматриваемых характеристик больше соответствует онлайн-пространству (рис. 4).

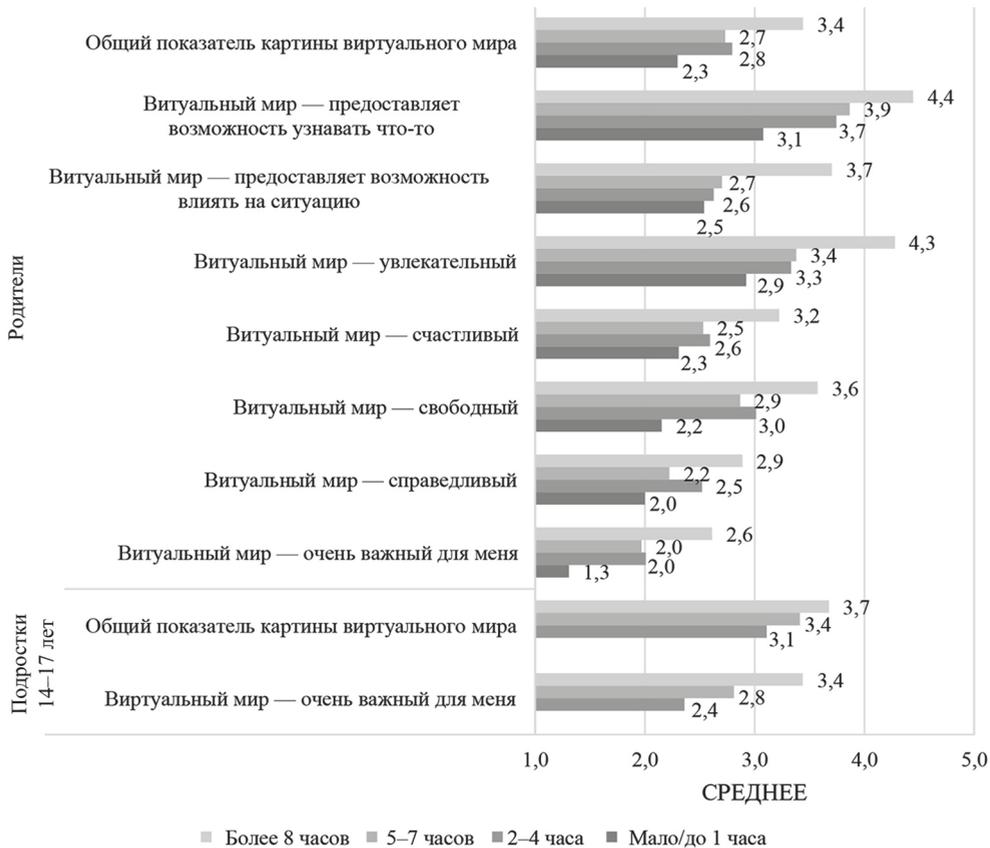


Рис. 5. Средние значения по общему показателю и отдельным характеристикам картины виртуального мира у подростков и родителей с разным уровнем пользовательской активности (только пункты со значимыми различиями)

Представления о мире и пользовательская активность. Для дальнейшего анализа была подсчитана интенсивность использования интернета (количество ч в день) по данной выборке. Среди подростков каждый седьмой проводит в день 2–4 ч в интернете (13,9%), почти половина обладает высокой пользовательской активностью и проводят уже 5–7 ч в день в сети (44,6%), а к гиперподключенным (более 8 ч в день в сети) себя относит менее половины (41,4%). Среди родителей встречаются отметившие, что интернетом пользуются менее 1 ч в день (4,5%). Почти для половины характерна средняя пользовательская активность — 2–4 ч в сутки (45,4%), для трети — высокая (32,3%), практически для каждого пятого — гиперподключенность (17,9%).

У подростков ($F(2,244) = 5,58, p < 0,01$) и родителей ($F(3,293) = 9,18, p < 0,01$) обнаружены различия в пользовательской активности по общему показателю картины виртуального мира. Чем больше времени и подростки, и родители проводят в сети в день, тем более позитивным они видят виртуальный мир (рис. 5). Для подростков с высокой пользовательской активностью виртуальный мир более значим ($F(2,256) = 15,11, p < 0,01$), в то время как для активных в сети родителей он не толь-

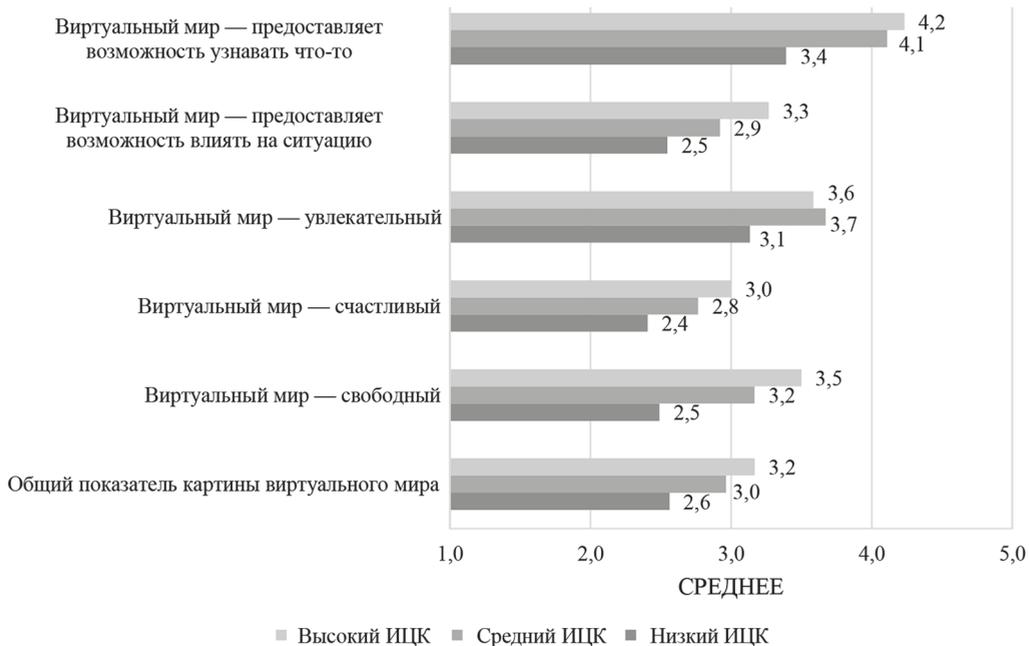


Рис. 6. Средние значения по общему показателю и отдельным характеристикам картины виртуального мира у подростков и родителей с разным уровнем цифровой компетентности (только пункты со значимыми различиями)

ко важен ($F(3,300) = 7,38, p < 0,01$), но и видится более справедливым ($F(3,302) = 4,15, p < 0,01$), свободным ($F(3,302) = 5,03, p < 0,01$), счастливым ($F(3,299) = 3,94, p < 0,01$), увлекательным ($F(3,302) = 7,64, p < 0,01$), предоставляющим возможность влиять на ситуацию ($F(3,302) = 8,89, p < 0,01$) и узнавать новое ($F(3,302) = 5,06, p < 0,01$).

Восприятие мира и уровень цифровой компетентности. Подростки обладают средним уровнем цифровой компетентности (52,7 от 100%), в то время как у родителей показатель ниже среднего (41,3 от 100%). У подростков различия в уровне цифровой компетентности по общему показателю картин реального и виртуального миров не обнаружены. В то же время чем более высокий уровень цифровой компетентности у родителей, тем более позитивным они видят виртуальный мир ($F(2,306) = 7,54, p < 0,01$) (рис. 6). Родители с более высоким уровнем цифровой компетентности воспринимают виртуальный мир как более свободный ($F(2,315) = 10,31, p < 0,01$), счастливый ($F(2,313) = 3,25, p < 0,05$), увлекательный ($F(2,315) = 5,09, p < 0,01$), предоставляющий им возможность влиять на ситуацию ($F(2,314) = 3,95, p < 0,05$) и узнавать что-то новое ($F(2,315) = 10,33, p < 0,01$).

Представления о мире и ценности. У подростков обнаружены различия ценностей по общему показателю картины реального мира, а у родителей — и реального, и виртуального (табл. 2). Подростки, которые отмечают для себя как более важные ценности конформизма ($F(2,270) = 3,75, p < 0,05$), традиций ($F(2,269) = 7,89, p < 0,01$), благожелательности ($F(2,268) = 6,14, p < 0,01$), гедонизма ($F(2,269) = 5,32, p < 0,01$), достижений ($F(2,270) = 3,74, p < 0,01$), видят реальный мир более позитивным.

Таблица 2. Средние значения выраженности ценностных ориентаций у подростков и родителей с разным уровнем общего показателя картин реального и виртуального миров с разными ценностными ориентациями (только пункты со значимыми различиями)

| Ценности | Выраженность общего показателя позитивности картины реального мира | | | Выраженность общего показателя позитивности картины виртуального мира | | |
|---------------------|--|---------|---------|---|---------|---------|
| | низкая | средняя | высокая | низкая | средняя | высокая |
| Родители | | | | | | |
| Безопасность | – | – | – | 3,50 | 2,83 | 2,88 |
| Конформизм | 4,08 | 3,97 | 3,71 | – | – | – |
| Традиции | – | – | – | 3,40 | 2,82 | 2,91 |
| Благожелательность | – | – | – | 3,70 | 2,87 | 2,86 |
| Самостоятельность | – | – | – | 3,70 | 2,78 | 2,94 |
| Стимуляция | 4,11 | 3,90 | 3,76 | – | – | – |
| Гедонизм | 4,06 | 3,97 | 3,74 | 3,01 | 2,72 | 3,12 |
| Власть | 4,12 | 3,94 | 3,70 | – | – | – |
| Подростки 14–17 лет | | | | | | |
| Конформизм | 3,58 | 3,92 | 3,93 | – | – | – |
| Традиции | 3,44 | 3,83 | 4,12 | – | – | – |
| Благожелательность | 3,41 | 3,69 | 4,00 | – | – | – |
| Гедонизм | 3,22 | 3,85 | 3,94 | – | – | – |
| Достижения | 3,25 | 3,85 | 3,92 | – | – | – |

Родители, ценящие безопасность ($F(2,320)=3,23$, $p<0,05$), традиции ($F(2,320)=3,03$, $p<0,05$), благожелательность ($F(2,320)=4,36$, $p<0,05$), самостоятельность ($F(2,320)=7,56$, $p<0,01$), менее позитивно смотрят на виртуальный мир, а те, кому важен гедонизм ($F(2,320)=6,77$, $p<0,01$), наоборот — более позитивно. Те, кому важен конформизм ($F(2,332)=4,53$, $p<0,05$), стимуляция ($F(2,332)=3,28$, $p<0,05$), гедонизм ($F(2,332)=3,75$, $p<0,05$) и власть ($F(2,332)=4,32$, $p<0,05$), менее позитивно смотрят на реальный мир.

Обсуждение результатов

И родители, и дети продемонстрировали в целом достаточно позитивный взгляд, оценивая мир по предложенным характеристикам. В то же время полученные результаты подтверждают первую гипотезу — подростки воспринимали оба мира — виртуальный и реальный — более позитивно по сравнению с родителями. Положительное восприятие мира в целом — важная составляющая такого концеп-

та, как оптимистическое мышление, развиваемого в рамках позитивной психологии. Эмпирические исследования показывают важную роль оптимистического мышления у подростков и его связи с различными показателями благополучия, самоуважения, а также настойчивости и успешности в учебной деятельности (Гордеева и др., 2018). В сравнительном исследовании дезадаптированных подростков позитивность мира как характеристика, предполагающая его положительное восприятие, оказалась выражена в структуре картины мира у контрольной группы адаптированных подростков (Рашитова, 2020). При этом отметим, что в ряде исследований демонстрируются сложности в конструировании картины мира у современных подростков, ее пессимистичности, неопределенности и противоречивости (Алехин, Королева, 2013; Рягузова, 2018).

Большим оптимизмом, по сравнению с виртуальным миром, отличаются представления респондентов о реальном мире, который до пандемии и детьми, и родителями воспринимался как достаточно комфортное пространство. Традиционно формирование картины мира во многом определяется воспитанием и формируется под воздействием представлений значимых взрослых — родителей. Это особенно хорошо прослеживается на основе близости оценок реального мира у подростков и родителей: для большинства реальный мир обладает высокой субъективной значимостью, представляется увлекательным и счастливым, а также важным источником познания.

Если в позитивных оценках реального мира мнения подростков и родителей сходятся, то в представлениях о виртуальном мире они скорее расходятся, а его оценки оказываются намного более пессимистичными у взрослых. Родители в большей степени, чем подростки, сомневаются в том, что виртуальное пространство «счастливое», отмечая, что оно скорее небезопасное, несвободное и не особенно справедливое. Такой разрыв в оценках может в том числе свидетельствовать о частичном снижении значимости взрослых в формировании картины мира подрастающего поколения, для которых виртуальная реальность является привычной средой обитания (Солдатова, Рассказова, 2020; Smahel et al., 2020). Кроме того, для подросткового возраста, когда активно формируется личностная автономия, характерен скептический взгляд на установки и ценности, транслируемые взрослыми. Дополнительно к этому сверстники превращаются в референтную группу, которая преимущественно находится именно в виртуальном мире, что чрезвычайно повышает его субъективную важность. Только треть подростков не считает виртуальный мир значимым, при этом для другой трети он оказывается не менее значим, чем реальный мир. В то же время только каждый десятый родитель оценивает виртуальный мир как очень значимый, что в три раза реже по сравнению с подростками. В таком случае позитивная картина виртуального мира у подростков формируется скорее вопреки представлениям взрослых, более негативно воспринимающих онлайн-пространство и обесценивающих его значимость, что намечает еще одну линию разрыва между поколениями. Дополнительным объяснением данного процесса может выступать взгляд на него через оптику типологии культур, предложенной М. Мид (M. Mead) (Мид, 1983): подрастающее поколение формируется частично в контексте кофигуративной культуры, где большую роль в цифровой социализации и конструировании цифровой культуры играют сверстники — подростки, которые осваивают мир цифровой не менее активно, чем

реальный, а также вне моделей межпоколенческой преемственности — в процессе самостоятельного систематического, хотя и стихийного, освоения интернета (Солдатова, Рассказова, 2016).

Представления о рассматриваемых нами характеристиках при восприятии реального и виртуального миров у подростков оказываются близки. Такая схожесть двух миров может выступать еще одним доказательством формирования нового образа жизни и его переживания как смешанной или совмещенной реальности, в рамках которой границы между онлайн- и офлайн-мирами размываются и стираются (Солдатова, Войскунский, 2021; Floridi, 2015; Skarbez et al., 2021). Для обозначения такой новой реальности предлагается термин *onlife* (Floridi, 2015), который хорошо отражает результат этих процессов. Данная тенденция к изменению картины мира, по-видимому, будет неизбежно усиливаться с возрастанием использования в повседневной жизни различных технологий дополненной и виртуальной реальностей, искусственного интеллекта, интернета вещей.

Важно отметить, что, несмотря на сближение оценок миров у подростков, виртуальный мир по сравнению с реальным им видится более свободным и открытым пространством, но менее справедливым и безопасным, что, по-видимому, связано с процессом становления цифровой культуры. Рассматривая в целом эти данные в конкретно-историческом контексте, мы могли бы предположить, что, возможно, по мере взросления нынешние подростки, воспринимающие мир как смешанную реальность, положительно оценивающие картину мира в целом, отводящие реальному миру более важную роль, но при этом видящие расширение своих возможностей за счет виртуального пространства, будут формировать позитивную «модель потребностного будущего» и конструктивно определять в нем баланс между иммерсивными виртуальными пространствами и реальной жизнью, обеспечивая развитие общества, основанного на гуманистических ценностях.

В то же время по представлениям, которые отражают некоторые аспекты BANI-мира, мы видим, что именно виртуальный мир скорее оценивается и детьми, и взрослыми как тревожный, хрупкий и непостижимый. Причем чаще именно взрослыми, больше половины которых его видят таковым, но и почти треть подростков от них не отстают. Это позволяет выдвинуть предположение, что не реальный, а именно виртуальный мир накануне пандемии мы могли рассматривать в некотором смысле в качестве предтечи BANI-мира.

По гипотезам, связанным с пользовательской активностью и цифровой компетентностью, мы не получили однозначных результатов. Тем не менее полученные данные дают основание предполагать, что такой показатель цифровой социализации, как гиперподключенность (Brubaker, 2020; Otrell-Cass, 2019), соответствующая наиболее высокому уровню пользовательской активности (более 8 ч в день в сети), становится одним из факторов, определяющих формирование представлений о виртуальном мире и у подростков, и у родителей. При этом фактор пользовательской активности у двух поколений работает по-разному. У подростков, 86 % которых характеризуются высокой и очень высокой интенсивностью использования интернета, он выступает общим фоном цифрового образа жизни и в целом определяет общую значимость онлайн. У более умеренных в целом пользователей — родителей, в группе с высокой и очень высокой пользовательской активностью (50 %), он не просто формирует представления о важности онлайн-пространств,

но и более позитивные оценки этого жизненного пространства практически по всем рассматриваемым характеристикам по сравнению с теми взрослыми, которые пользуются интернетом мало или не очень часто.

Примерно такая же тенденция прослеживается при анализе еще одного показателя, связанного с успешностью цифровой социализации, — цифровой компетентности, которая выше у подростков. Здесь также обнаруживается специфика различий цифрового поколения и поколения родителей — высокий уровень цифровой компетентности делает более позитивной картину виртуального мира только у родителей, которые с успехом включаются в процесс цифровой социализации. Таким образом, гиперподключенные взрослые, эффективно и безопасно осуществляющие свою деятельность в онлайн-пространстве, успешно адаптирующиеся к цифровой среде и реализующие в ней свои разнообразные потребности (в познании, счастье, свободе, самореализации и т. д.), более позитивно оценивают виртуальный мир. Для подростков же, с детства осваивающих цифровую среду как привычную пространственно-временную реальность, эти факторы в формировании картины мира не рожают такого разброса. Полученные различия возможно рассматривать в контексте специфики новых хронотопов, которые могут быть одними из ключевых аспектов изменения картины мира (Марцинковская и др., 2017).

Ценностные ориентации, представляющие «амодальный слой» в восприятии мира (Серкин, 2015), дополняют наши представления о реальном мире у представителей обоих поколений и о виртуальном мире у взрослых. Можно предположить, что различия в позитивности восприятия мира связаны с возможностью реализации в нем тех или иных потребностей, которые стоят за ценностными ориентациями. Так, подростки более позитивно воспринимают реальный мир, если могут удовлетворить в нем свои потребности в поддержании социальной гармонии, принятии и поддержании устоев своей социальной группы, позитивном взаимодействии и ощущении принадлежности к социуму, успехе и получении социального одобрения, а также переживании удовольствия. При этом ценностные ориентации не различаются у подростков с разной оценкой рассматриваемых нами характеристик виртуального мира, что может быть одним из свидетельств того, что картина виртуального мира, возможно, в меньшей мере определяется ценностями, которые представлены в используемой методике и которые в первую очередь отражают мир реальный. Это также одно из доказательств формирования новой социальности — цифровой. Более позитивное восприятие виртуального мира характерно для родителей, чья мотивация больше направлена на получение удовольствий. Можно предположить, что интернет-пространство оказывается еще одним способом удовлетворения такой потребности, что и обосновывает более позитивную его оценку у определенной группы взрослых. Родители, ищущие предсказуемости и стабильности в мире, поддерживающие существующие устои, стремящиеся к благополучию своей социальной группы, ценящие автономию и независимость, не находят удовлетворения этих потребностей в виртуальном пространстве, что отражается в его менее оптимистичном восприятии. Для части взрослых реальный мир также оказывается менее удовлетворяющим их потребности в поиске гармоничных взаимодействий с другими людьми, в новизне жизненных ощущений и удовольствии, а также в доминировании и престиже.

Ограничения и перспективы

Ограничение настоящего исследования связано с одним из использованных методических приемов: во-первых, предлагался определенный набор характеристик, частично отражающих важные составляющие картины мира, во-вторых, данные характеристики, которые оценивались по степени выраженности, были представлены только в позитивном ракурсе. В перспективе дальнейших исследований важнейшим ракурсом изучения составляющих картины мира является рассмотрение образа Я в реальном и виртуальном мирах представителей разных поколений, выделение особенностей виртуальной и реальной идентичности, их взаимодействия в условиях возрастания роли смешанной реальности. Другим направлением представляется анализ изменений в картине мира в условиях перехода к BANI-миру, сравнение с полученными результатами накануне коронакризиса.

Выводы

Несмотря на озабоченность родителей чрезмерной погруженностью детей в интернет, важность реального мира для подростков, так же как для взрослых, безусловна, в том числе и для реализации ценностей, связанных с социальным взаимодействием и групповой принадлежностью. Сравнение значимости офлайн- и онлайн-миров у подростков показало, что реальный мир для них — ключевой ориентир и главная основа формирования их картины мира. Тем не менее для подростков в большей степени, чем для взрослых, значим и виртуальный мир, через который преломляются традиционные и формируются новые ценности, составляющие важную часть цифровой социальности.

Подчеркнем, что подростки, по сравнению с поколением родителей, накануне столкновения с коронакризисом в 2020 г., помимо в целом позитивной картины мира, имели также более позитивные взгляды на онлайн-пространство и активно адаптировались к смешанной реальности. Все это в совокупности представляло хороший психологический ресурс для адаптации к серьезным переменам и потрясениям в условиях пандемии и переходу на дистанционное обучение в смешанной (конвергентной) реальности, которая воцарилась практически в каждой квартире, где проживают семьи с детьми.

Безусловно, у подрастающего поколения по сравнению с родителями более активно формируется картина множественной совмещенной реальности, где онлайн не вытесняет офлайн, а дополняет его, что в целом выступает важнейшим фактором адаптации в современном мире. Получившие широкий резонанс концепции метавселенной (Lee et al., 2021), продвигаемые и постепенно проводимые в жизнь крупнейшими игроками IT-индустрии, также окажут влияние на трансформацию картины мира. При этом направление таких изменений сложно предсказать: приведет ли это к расщеплению в восприятии картины мира из-за небывалой иммерсивности метавселенных, конкурирующих с реальным пространством, или, наоборот, к меньшему различению таких пространств в связи с их возрастающей схожестью. В любом случае технологически опосредованное возрастание множественности культурных миров станет серьезным вызовом для человечества,

его сплоченности, связанности и солидарности, в том числе в контексте уже четко наметившихся сейчас различий между поколениями в восприятии и переживании современного мира.

У родителей позитивный взгляд на жизнь определялся главным образом представлениями о картине реального мира — здесь дети и родители чрезвычайно близки по своим оценкам. Но взгляды родителей на онлайн-мир, в первую очередь тех, кто не является активным пользователем интернета и имеет низкий уровень цифровой компетентности, существенно расходятся со взглядами подростков и по уровню оценки позитивности онлайн-среды, и по предпочитаемым жизненным ценностям. Значительной части родителей в виртуальном пространстве представляется невозможным реализовать свои установки на предсказуемость, стабильность и традиционность и чувствовать себя в безопасности. Половина родителей и почти треть подростков накануне коронакризиса именно виртуальный мир видели скорее сквозь оптику BANI-мира — хрупким, непостижимым и тревожным, что позволяет рассматривать онлайн-пространства как площадки адаптации к новой реальности и трансформациям глобальной картины мира. Сохраняя также отношение к виртуальному миру как к увлекательному и полному новых знаний и перенося весь этот опыт в реальный мир, часть подрастающего поколения в то же время может приобретать важные навыки успеха в BANI-мире: гибкость, любознательность, готовность выдерживать тревогу, интуитивность. В определенной степени именно виртуальное пространство берет на себя функции «прокачки» этих адаптивных стратегий новой нормальности, которые в ретроспективе оказываются преадаптивными. Важно также понимать, что длительный период коронакризиса, вероятно, истощил этот позитивный психологический запас. Необходимое для детей и подростков удовлетворение запроса на благополучный мир и переход в контекст новой нормальности требуют дополнительных психологических ресурсов.

Литература

- Алехин А. Н., Королева Н. Н. Смысловые структуры образа мира как внутренние факторы саморазрушающего поведения современных подростков // *Universum: Вестник Герценовского университета*. 2013. № 4. С. 99–109.
- Альперович В. Д. Представления личности о других людях в связи с ее «образом мира» и «картиной мира» // *Гуманитарий: актуальные проблемы гуманитарной науки и образования*. 2020. Т. 20, № 3. С. 334–346. <https://doi.org/10.15507/2078-9823.51.020.202003.334-346>
- Богдановская И. М., Иконникова Г. Ю., Королева Н. Н. Роль современной информационно-коммуникативной среды в формировании идентичности и образа мира современных подростков // *Психологическая наука и образование psyedu.ru*. 2015. Т. 7, № 1. С. 1–11. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2015070101>
- Васильюк Ф. Е. Психология переживания (анализ преодоления критических ситуаций). М.: Изд-во Моск. ун-та, 1984.
- Гордеева Т. О., Лункина М. В., Сычев О. А. Источники оптимистического мышления и благополучия подростков // *Вопросы психологии*. 2018. № 5. С. 13–32.
- Гришаева Л. И., Попова М. К. Картина мира как проблема гуманитарных наук // *Картина мира и способы ее репрезентации: научные доклады конференции «Национальные картины мира: язык, литература, культура, образование»* / ред. Л. И. Гришаева, М. К. Попова. Воронеж: ВГУ, 2003. С. 13–38.
- Гусельцева М. С. Методологические аспекты изучения картины мира современных детей и подростков в ситуации транзитивности // *Мир психологии*. 2017. № 2. С. 147–157.

- Кравцова Е. М.* Модель мира и стрессоустойчивость старшеклассников // Методология, теория и практика инновационного развития регионального образования: материалы Всероссийской с международным участием научно-практической конференции. М.: Перо, 2019. С. 556–560.
- Леонтьев А. Н.* Образ мира // Леонтьев А. Н. Избранные психологические произведения. М.: Педагогика, 1983. С. 251–261.
- Леонтьев Д. А., Моспан А. Н.* Картина мира, мировоззрение и определение неопределенного // Мир психологии. 2017. № 2 (90). С. 12–19.
- Марцинковская Т. Д., Голубева Н. А., Юрченко Н. И.* Картина мира, образ мира, представления о мире: константы и трансформации понятия и содержания // Мир психологии. 2017. № 2 (90). С. 20–33.
- Мид М.* Культура и мир детства. М.: Наука, 1983.
- Обухов А. С.* Исторические обусловленные модификации образа мира // Развитие личности. 2003. № 4. С. 51–68.
- Пыжова О. В.* Образ мира versus картина мира: ступени культурфилософской концептуализации // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. № 12 (62): в 4 ч. Ч. 1. Тамбов: Грамота, 2015. С. 165–168.
- Рашитова Л. С.* Образ Я в картине мира дезадаптированных подростков: дис. ... канд. психол. наук. СПбГУ, СПб., 2020.
- Рязузова Е. В.* Трансформация картины мира и способов категоризации Другого у современного ребенка // Изв. Саратов. ун-та. Нов. сер. Сер. Акмеология образования. Психология развития. 2018. Т. 7, вып. 3 (27). С. 228–237. <https://doi.org/10.18500/2304-9790-2018-7-3-228-237>
- Серкин В. П.* Изменения образа мира, образа жизни и представлений о себе при переживании экстремальной ситуации: новые эмпирические данные и рекомендации // Личность в экстремальных условиях и кризисных ситуациях жизнедеятельности. 2015. № 5. С. 322–334.
- Солдатова Г. У., Войскунский А. Е.* Социально-когнитивная концепция цифровой социализации: новая экосистема и социальная эволюция психики // Психология. Журнал Высшей Школы экономики. 2021. № 3 (18). С. 431–450. <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2021-3-431-450>
- Солдатова Г. У., Рассказова Е. И.* Цифровой разрыв и межпоколенческие отношения родителей и детей // Психологический журнал. 2016. № 5 (37). С. 44–54.
- Солдатова Г. У., Рассказова Е. И.* Краткая и скрининговая версии индекса цифровой компетентности: верификация и возможности применения // Национальный психологический журнал. 2018. № 3 (31). С. 47–56.
- Солдатова Г. У., Рассказова Е. И.* Итоги цифровой трансформации: от онлайн-реальности к смешанной реальности. Культурно-историческая психология. 2020. № 4 (16). С. 87–97. <https://doi.org/10.17759/chp.2020160409>
- Солдатова Г. У., Рассказова Е. И., Нестик Т. А.* Цифровое поколение России: компетентность и безопасность. М.: Смысл, 2017.
- Brubaker R.* Digital hyperconnectivity and the self // Theory and Society. 2020. Vol. 49. P. 771–801. <https://doi.org/10.1007/s11186-020-09405-1>
- Buheji M., Sisk C. V.* You and the new normal: Jobs, pandemics, relationship, climate change, success, poverty, leadership and belief in the emerging new world. Milton Keynes: AuthorHouse, 2020.
- Cascio J.* Facing the Age of Chaos. 2020. URL: <https://medium.com/@cascio/facing-the-age-of-chaos-b00687b1f51d> (дата обращения: 08.07.2022).
- European Social Survey, ESS. ESS4-2008 documentation report, 2008. URL: https://www.europeansocialsurvey.org/docs/round4/survey/ESS4_data_documentation_report_e05_5.pdf (дата обращения: 14.03.2022).
- Floridi L.* The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era. Berlin: Springer Nature, 2015.
- Lee L. H. et al.* All one needs to know about metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda // Journal of latex class files. 2021. Vol. 14, no. 8, <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11200.05124/8>
- Livingstone S., Haddon L.* EU Kids Online III: a thematic network to stimulate and coordinate investigation into the use of new media by children: final annual report. 2014.
- Otrel-Cass K.* (ed.). Hyperconnectivity and digital reality: Towards the eutopia of being human. Cham, Swittherland: Springer, 2019. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-24143-8>
- Skarbez R., Smith M., Whitton M. C.* Revisiting Milgram and Kishino's reality-virtuality continuum // Frontiers in Virtual Reality. 2021. Vol. 2. <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.647997>

Контактная информация:

Солдатова Галина Уртанбековна — д-р психол. наук, проф., академик РАО;
soldatova.galina@gmail.com

Чигарькова Светлана Вячеславна — канд. психол. наук.; chigars@gmail.com

Илюхина Светлана Николаевна — мл. науч. сотр.; svetla.iluhina@gmail.com

Ideas about real and digital worlds as part of the current worldview of adolescents and parents in a digital society: Possibilities for adaptation

G. U. Soldatova^{1,2}, S. V. Chigarkova^{2a}, S. N. Ilyukhina³

¹ Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration,
82, pr. Vernadskogo, Moscow, 119571, Russian Federation

² Lomonosov Moscow State University,
1, Leninskie gory, Moscow, 119991, Russian Federation

³ Academy of Social Management,
13, Industrialnaya ul., Mytishchi, Moscow region, 141006, Russian Federation

For citation: Soldatova G. U., Chigarkova S. V., Ilyukhina S. N. Ideas about real and digital worlds as part of the current worldview of adolescents and parents in a digital society: Possibilities for adaptation. *Vestnik of Saint Petersburg University. Psychology*, 2022, vol. 12, issue 3, pp. 226–248. <https://doi.org/10.21638/spbu16.2022.301> (In Russian)

The introduction of digital devices into all spheres of life has led to a significant restructuring of our everyday life and the world of the modern person. The real world is increasingly and actively extended by the digital environment, forming a historically unique life in a mixed online and offline reality. Psychology still lacks analyses of the worldview of adolescents most actively socialized in real and virtual spaces and comparisons with perceptions of elder generations that would contribute to understanding the choice of behavioral strategies of different generations and their adaptation to digital transformations. This study compares representations of real and virtual spaces as components of the world picture in adolescents and parents with different levels of user activity, digital competence, and value orientations. The sample was comprised of 282 adolescents aged 14–17 and 337 parents of adolescents of the same age. Adolescents' pictures of the real and virtual worlds converge, while parents keep these worlds apart in their general system of perceptions. Adolescents and parents have different visions of the virtual world, while they are in common perceptions of the real world. The more time both adolescents and parents spend online, the more positive they perceive the virtual world, which is also characteristic of parents with a high level of digital competence. Adolescents with various value orientations differ in their perceptions of the real world only, while parents differ in their perceptions of both the real world and the virtual world. Thus, compared to the parents' generation, adolescents, in addition to a generally positive picture of the world and high importance of the real world, also had more positive views of the virtual space and actively adapted to a mixed reality, which could act as a good psychological resource for adapting to major changes and shocks in the pandemic and the transition to distance learning.

Keywords: worldview, ideas about the world, teenagers, parents, real world, digital world.

^a Author for correspondence.

References

- Alekhin, A. N., Koroleva, N. N. (2013). Semantic structures of the world image as internal factors of self-destructive behavior of modern adolescents. *Universum: Bulletin of the Herzen University*, 4, 99–109. (In Russian)
- Al'perovich, V. D. (2020). Personality's ideas about other people in connection with its "image of the world" and "picture of the world". *Gumanitarii: aktual'nye problemy gumanitarnoi nauki i obrazovaniia*, 20, 3, 334–346. <https://doi.org/10.15507/2078-9823.51.020.202003.334-346> (In Russian)
- Bogdanovskaya, I. M., Ikonnikova, G. Yu., Koroleva, N. N. (2015). The role of modern information and communication environment in shaping the identity and image of the world of modern adolescents. *Psikhologicheskaiia nauka i obrazovanie psyedu.ru*, 7, 1, 1–11. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2015070101> (In Russian)
- Brubaker, R. (2020). Digital hyperconnectivity and the self. *Theory and Society*, 49, 771–801. <https://doi.org/10.1007/s11186-020-09405-1>
- Buheji, M., Sisk, C. V. (2020). *You and the new normal: Jobs, pandemics, relationship, climate change, success, poverty, leadership and belief in the emerging new world*. Milton Keynes, AuthorHouse.
- Cascio J. (2020). Facing the Age of Chaos. Available at: <https://medium.com/@cascio/facing-the-age-of-chaos-b00687b1f51d> (accessed: 08.07.2022).
- European Social Survey, ESS (2008). ESS4-2008 documentation report. Available at: https://www.europeansocialsurvey.org/docs/round4/survey/ESS4_data_documentation_report_e05_5.pdf (accessed: 14.03.2022).
- Floridi, L. (2015). *The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era*. Berlin, Springer Nature.
- Gordeeva, T. O., Lunkina M. V., Sychev O. A. (2018). Sources of optimistic thinking and adolescent well-being. *Voprosy psikhologii*, 5, 13–32. (In Russian)
- Grishayeva, L. I., Popova M. K. (2003). The picture of the world as a problem of the humanities. In L. I. Grishayeva, M. K. Popova (eds), *The picture of the world and ways of its representation: scientific reports of the conference "National pictures of the world: language, literature, culture, education"*, (pp. 13–38). Voronezh, VGU Publ. (In Russian)
- Guseltseva, M. S. (2017) Methodological aspects of studying the picture of the world of modern children and adolescents in a situation of transitivity. *Mir psikhologii*. 2017, 147–157. (In Russian)
- Kravtsova, Ye. M. (2019). Model of the world and stress resistance of high school students. *Metodologiya, teoriia i praktika innovatsionnogo razvitiia regional'nogo obrazovaniia. Materialy Vserossiyskoi s mezhdunarodnym uchastiem nauchno-prakticheskoy konferentsii* (pp. 556–560). Moscow, Pero Publ. (In Russian)
- Lee, L. H. et al. (2021). *All one needs to know about metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda*. *Journal of latex class files*, 14, 8. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11200.05124/8>
- Leont'yev, A. N. (1983). Image of the world. *Izbrannye psikhologicheskiiie proizvedeniia* (pp. 251–261). Moscow, Pedagogika Publ. (In Russian)
- Leont'yev, D. A., Mospan, A. N. (2017). Picture of the world, worldview and definition of the indefinite. *Mir psikhologii*, 2 (90), 12–19. (In Russian)
- Livingstone, S., Haddon, L. (2014). *EU Kids Online III: a thematic network to stimulate and coordinate investigation into the use of new media by children* (final annual report).
- Martsinkovskaya, T. D., Golubeva, N. A., Yurchenko, N. I. (2017). Picture of the world, image of the world, ideas about the world: constants and transformations of the concept and content. *Mir psikhologii*, 2 (90), 20–33. (In Russian)
- Mead, M. (1983). *Culture and the world of childhood*. Moscow, Nauka Publ.
- Obukhov, A. S. (2003). Historical conditioned modifications of the image of the world. *Razvitiie lichnosti*, 4, 51–68. (In Russian)
- Otrell-Cass, K. (Ed.). (2019). *Hyperconnectivity and digital reality: Towards the eutopia of being human*. Cham, Switherland: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-24143-8>
- Rashitova, L. S. (2020). *The image of the self in the picture of the world of disadapted adolescents (Doctoral dissertation)*. St Petersburg State University. St Petersburg. (In Russian)
- Pyzhova, O. V. (2015). Image of the world versus picture of the world: stages of cultural and philosophical conceptualization. *Istoricheskiiie, filosofskiiie, politicheskiiie i yuridicheskiiie nauki, kul'turologiia i iskusstvedeniie. Voprosy teorii i praktiki*, 12 (62), 165–168. (In Russian)

- Ryaguzova, Ye. V. (2018). Transformation of the picture of the world and ways of categorizing the Other in a modern child. *Izv. Sarat. un-ta. Nov. ser. Ser. Akmeologiya obrazovaniia. Psikhologiya razvitiia*, 7, 3 (27), 228–237. <https://doi.org/10.18500/2304-9790-2018-7-3-228-237> (In Russian)
- Serkin, V.P. (2015). Changes in the image of the world, lifestyle and self-image when experiencing an extreme situation: new empirical data and recommendations. *Lichnost' v ekstremal'nykh usloviakh i krizisnykh situatsiiakh zhiznedeiatel'nosti*, 5, 322–334. (In Russian)
- Skarbez, R., Smith, M., Whitton, M. C. (2021). Revisiting Milgram and Kishino's reality-virtuality continuum. *Frontiers in Virtual Reality*, 2. <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.647997>
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. London. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01of0>
- Soldatova, G. U., Voiskounsky, A. E. (2021) Socio-cognitive concept of digital socialization: a new ecosystem and social evolution of the mind. *Psychology. Journal of Higher School of Economics*, 3 (18), 431–450. <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2021-3-431-450> (in Russian)
- Soldatova, G. U., Rasskazova, Ye. I. (2016). Digital gap and intergenerational relations between parents and children. *Psikhologicheskii zhurnal*, 5 (37), 44–54.
- Soldatova, G. U., Rasskazova, Ye. I. (2018). Brief and screening versions of the digital competence index: verification and application possibilities. *Natsional'nyi psikhologicheskii zhurnal*, 3 (31), 47–56. (In Russian)
- Soldatova, G. U., Rasskazova, Ye. I. (2020) Digital Transition Outcomes: From Online Reality to Mixed Reality. *Cultural-Historical Psychology*. 4 (16). C. 87–97. <https://doi.org/10.17759/chp.2020160409> (In Russian)
- Soldatova, G. U., Rasskazova, Ye. I., Nestik, T. A. (2017). *Digital generation of Russia: competence and security*. Moscow, Smysl Publ.
- Vasilyuk, F.E. (1984). *Psikhologiya perezhivaniia (analiz preodoleniia kriticheskikh situatsii)*. Moscow, Moscow University Press. (In Russian)

Received: March 17, 2022

Accepted: May 30, 2022

Authors' information:

Galina U. Soldatova — Dr. Sci. in Psychology, Professor, Academician of the Russian Academy of Education; soldatova.galina@gmail.com

Svetlana V. Chigarkova — PhD in Psychology; chigars@gmail.com

Svetlana N. Ilyukhina — Junior Researcher; svetla.iluhina@gmail.com