ISSN 1998-5320 (Print)
ISSN 12587-943X (Online)

УДК 379.8.09

DOI: 10.17238/issn1998-5320.2022.16.2.15

Научная статья

А. Л. Каткова[1]✉, Е. С. Булычева[2], А. А. Каткова[2]

✉ allakatkova@mail.ru

[1]Тюменский государственный медицинский университет, г. Тюмень, Российская Федерация
[2]Средняя общеобразовательная школа №15, г. Тюмень, Российская Федерация

Влияние настольных игр на социализацию подростков

Аннотация: В статье поднимается проблема затрудненной коммуникации подрастающего поколения в современном информационном мире. Корни этой проблемы в том, что круг общения подростков достаточно узок, нередко является виртуальным, а навыки конструктивного общения и поведения в социуме развиты недостаточно. Общество нуждается в современных технологиях социализации, организации живого общения, предоставляющих возможность составить достойную альтернативу интернет-общению. Одним из таких методов являются настольные игры. Цель статьи — исследование влияния настольных игр на социализацию подростков. При проведении исследования использовались теоретические и эмпирические методы: анализ исследовательской литературы по проблеме, дистанционный опрос жителей Тюмени с помощью сервиса Google Forms, индивидуальные беседы, игротека для подростков и молодежи, обобщение опыта по выявлению реального состояния проблемы на практике, обработка результатов и их графическое моделирование, проведение опроса группы игроков для определения индекса групповой сплоченности Сишора. Полученные результаты показывают перспективность метода проведения игротек с использованием настольных игр для успешной социализации подростков, укрепления взаимоотношений, появления сплоченности в коллективе.

Ключевые слова: настольные игры, подростки, социализация, взаимодействие, сплоченность.

Дата поступления статьи: 15 июля 2021 г.

Для цитирования: А. Л. Каткова, Е. С. Булычева, А. А. Каткова (2022). Влияние настольных игр на социализацию подростков. Наука о человеке: гуманитарные исследования, том 16, № 2, с. 137–143. DOI: 10.17238/issn1998-5320.2022.16.2.15.

Scientific article

A. L. Katkova[1], E. S. Bulycheva[2], A. A. Katkova[2]

✉ allakatkova@mail.ru

[1]Tyumen State Medical University, Tyumen, Russian Federation
[2]Secondary General Education School no. 15, Tyumen, Russian Federation

Board games influencing socialization of adolescents

Abstract: The article raises the problem of the difficulties of young people interaction in the modern information world, since the circle of communication for adolescents is quite narrow, often virtual, and the skills of constructive communication and behavior in society are not sufficiently developed. Society needs modern technologies of socialization, the organization of “live” communication, providing an opportunity to create a worthy alternative to Internet communication. One of these methods is board games. The purpose of the article is to study the influence of board games on the socialization of adolescents. During the study, theoretical and empirical methods were used: analysis of research literature on the problem, remote polling of Tyumen residents using the Google-Forms service, individual conversations, a game library for adolescents and young people, generalization of experience in identifying the real state of the problem in practice, processing the results and their graphic modeling, conducting a survey of a group of players to determine the Sishore group cohesion index. The obtained results show that the method of conducting Play Libraries using board games is promising for the process of socialization of adolescents, strengthening relationships, and the emergence of cohesion in a team.

Keywords: board games, adolescents, socialization, interaction, cohesion.

Paper submitted: July 15, 2021.

For citation: Katkova A. L., Bulycheva E. S., Katkova A. A. (2022). Board games influencing socialization of adolescents. Russian Journal of Social Sciences and Humanities, vol. 16, no. 2, pp. 137–143. DOI: 10.17238/issn1998-5320.2022.16.2.15.

© А. Л. Каткова, Е. С. Булычева, А. А. Каткова, 2022

Введение

Развитие информационных технологий в современном обществе повлекло переход от реального взаимодействия между людьми к общению в сети Интернет. При всех своих достоинствах виртуальное общение не позволяет в полной мере передать эмоции и чувства собеседнику и получить их взамен. Люди перестали считать реальные встречи нужными, поскольку Интернет и социальные сети предоставляют возможности взаимодействия друг с другом онлайн, хотя стойкие социальные взаимосвязи между людьми могут быть сформированы лишь при живом общении. Старшее поколение имеет огромный опыт такого общения, поэтому в настоящее время обладает сформировавшимся понятием коллектива и развитыми навыками взаимодействия в социуме. Сложнее приходится подросткам, так как их круг общения достаточно узок, нередко является виртуальным, а навыки конструктивного общения и поведения в социуме развиты недостаточно.

Наблюдение за особенностями и трудностями взаимодействия лиц подросткового возраста, их отношениями в обществе помогло выявить проблему исследования: в современном информационных мире социализация подростков существенно затруднена. Эффективные ранее методы ее повышения уже «не работают». Общество нуждается в современных технологиях социализации, организации живого общения, могущих составить достойную альтернативу интернет-общению.

В научных исследованиях Е. П. Поликановой, Н. А. Дементьевой, А. В. Назаровой и др. содержится описание форм и методов, способствующих социализации людей, таких как общение в социальных институтах, участие в городских и региональных мероприятиях, посещение секций и кружков и др. (Поликанова, 2003; Дементьева, Назарова, 2015). При этом исследователи пока мало обращают внимания на такой способ организации досуга людей практически любого возраста, как настольные игры, которых сегодня существует бесчисленное множество и которые вновь завоевывают популярность. Однако их роль и влияние на социализацию личности являются практически не исследованными. Встречаются лишь отдельные публикации в периодических изданиях и в интернет-пространстве. Этим была обусловлена цель работы — исследование влияния настольных игр на социализацию подростков.

Методы

При проведении исследования использовались следующие методы: анализ исследовательской литературы по проблеме, дистанционный опрос жителей г. Тюмени с помощью сервиса Google Forms, индивидуальные беседы, игротека для подростков и молодежи, обобщение опыта по выявлению реального состояния проблемы на практике, обработка результатов и их графическое моделирование, проведение опроса группы игроков для определения индекса групповой сплоченности Сишора.

Результаты

Во все времена исследователи отмечали воздействие игр на людей, рассматривая их в контексте обучения, воспитания, влияния на формирование межличностных отношений (Выготский, 2017; Каткова, 2009). Появление новой субкультуры настольных игр можно проследить по упоминаниям в различных продуктах массовой культуры: фильмах, сериалах, специальных мероприятиях — игротеках, которые собирают значительное число людей. Субкультура — часть общества, отличающаяся от подавляющего большинства своим мировоззрением и поведением. Носители субкультур могут отличаться от остальных людей системой ценностей, внешним видом и прочими аспектами.

В современном трансформирующемся обществе существует большое количество различных субкультур, которые объединяют людей в зависимости от вида их деятельности или увлечений. Практически каждый день появляются новые субкультурные объединения, одни из которых активно расширяются и привлекают к себе все новых последователей, другие же достаточно быстро прекращают свое существование, так и не обретя широкого круга адептов.

Являясь следствием массового производства и глобализации, данные процессы характерны именно для информационного общества. Даже само понятие «субкультура» в научном обороте появилось только в XX в., где приставка «суб-» означает нахождение под чем-то, т.е. субкультура — это подкультура, некая ее небольшая, но специфическая часть.

Субкультуру рассматривают также в контексте общества потребления. В данном случае она является своеобразной реакцией на массовую культуру общества, попыткой противостоять ее влиянию. Известный футуролог Э. Тоффлер говорил о воздействии супериндустриальной революции на культуру. Современное общество все больше раскалывается на мини-культуры, которые стремительно увеличиваются и со временем превращаются в субкультуры. Растет количество профессиональных субкультур в связи со все большей специализацией труда и делением социальной структуры общества на новые сегменты, а также субкультур в сфере досуга и развлечений (Владимиров, 2019). Существуют различные классификации субкультур: по музыкальным предпочтениям, по стилю, по общественным убеждениям, по хобби и др[1]. (Дементьева, 2015).

Своего рода разновидностью субкультуры является гик-культура. Существует множество определений слова «гик», но все они говорят о том, что гик — это предельно увлеченный своим хобби человек, прекрасно разбирающийся во всех аспектах предмета собственных увлечений и сам креативно участвующий в формировании субкультуры, связанной с интересующим предметом (Андреев, 2017). Гик-культурой можно назвать объединение таких людей в одну большую группу. Есть также точка зрения, что гик-культуру образует единое сообщество поклонников фантастики и технологий. В одном из определений отмечается, что гик — это человек, воспринимающий то, что он смотрит, читает и слушает (и во что играет), как часть своей идентичности. Это не просто набор его переживаний и воспоминаний, а важная составляющая личности, влияющая на принятие решений в любых сферах жизни[2].

Многочисленные исследования затрагивают тематику социализации подростков (Московцева, 2020; Рослякова, Пташко, Черникова, 2018; Horner, Wallace, 2013; Rubin, Coplan, Bowker, 2009; Tran, Lee, 2011). Социализация подростка, а затем и молодого человека происходит не путем пассивного принятия внешних воздействий, а через переход к позиции активного субъекта социального взаимодействия.

Подростковый возраст традиционно считается одним из самых сложных, когда подросток с присущим ему чувством взрослости и самостоятельности в принятии решений отчуждается от действительно взрослых и стремится к общению со сверстниками (Сорокоумова, Молостова, Арютина, 2018; Ушакова, Пономарева, Афанасова, 2020; Юдина, 2013; Гальцова, Полюга, Бердникова, 2015). Последний вид деятельности является ведущим в данном возрасте. Соответственно, недостаток или полное отсутствие общения со сверстниками в подростковом возрасте вызывает большие проблемы и нередко даже приводит к трагедиям. Именно поэтому обеспечение эффективной социализации именно на данном этапе является одной из важнейших общественных задач.

Успешность процесса социализации можно диагностировать при наличии ряда ее содержательных компонентов, которые наилучшим способом могут быть сформированы посредством настольных игр.

1. Способность понимать другого человека, смотреть на мир его глазами. Данное умение вполне может быть сформировано с помощью настольных игр, направленных на предвосхищение действий соперника и планирование собственных действий. Это возможно благодаря использованию как классических настольных игр (шашки, шахматы, домино и т.д.), так и больших игр-стратегий, типа «Колонизаторов» или «Каркассона», с необходимостью строительства инфраструктуры, добычи ресурсов и налаживания торговой деятельности. Для младшего возраста в развитии данного навыка помогают более простые игры, такие как вербально активный «Элиас» и его детская версия «Элиас Джуниор», или игры ассоциаций, например «Диксит», «Имаджинариум» и «Экивоки».

2. Гибкость социального взаимодействия может быть развита благодаря серии настольных игр, механика которых полностью зависит от воли случая. Это позволяет легко справляться с неудачами, ведь они представлены в игровом контексте. В качестве примера можно привести карточную игру «Уно», а также игру «Сумасшедший лабиринт», которые учат оперативно реагировать на изменения, вносимые другими игроками, чем обеспечивается множество возможностей для социального взаимодействия.

3. Невербальная коммуникация с помощью мимики, жестов, расположения тела позволяет не только говорить «языком тела», но и «читать его». Способствуют развитию данного навыка

[1] Субкультура – ее роль в обществе [Электронный ресурс]. URL: https://yandex.ru/turbo/psylogik.ru/s/82-chto-takoe-subkultura.htm
[2] Ким Ю., Ионов А., Злотницкий Д., Ильин П., Мальский А., Беленкова Д., Пташкина Е., Стрепетилов А., Гогинский А. Кто такие гики [Электронный ресурс]. URL: https://www.mirf.ru/fun/geek/kto-takie-giki/

такие настольные игры, как «Визуал», «Концепт», в основе которых лежит концепция «Крокодила». Эти игры приучают молодых людей следить за своими жестами и мимикой, понимать эмоции своих соперников, учат эмоциональному интеллекту и эмпатии.

4. Навыки командной работы, сотрудничества, внимательности развиваются благодаря использованию кооперативных игр, направленных на решение общей задачи. В качестве примеров можно назвать «Мистериум», билингвальную игру «Одним словом» или шпионскую игру «Кодовые имена».

Практическое исследование влияния настольных игр на социализацию подростков и молодежи проводилось в 2020–2021 гг. в г. Тюмени и имело целью определить уровень этого влияния и факторы, его обусловливающие. На начальном этапе исследовательской работы был проведен социологический опрос жителей г. Тюмени с использованием Google Forms[3], проанализировано отношение респондентов и степень их увлечения настольными играми, практическим путем определены игры, оказывающие влияние на социализацию человека.

Общее количество респондентов составило 170 человек. Возрастной диапазон охватывал несколько категорий: 18 и младше — 115 респондентов (67,6%), от 19 до 29–46 человек (27,1%), 30 и старше — 9 (5,3%).

На вопрос «Как вы предпочитаете проводить свободное время?» 26 респондентов (15%) ответили, что любят большие компании, 36 (21%) предпочитают одиночество, 97 (57%) человек уютно себя чувствуют с несколькими знакомыми, 11 (7%) затруднились ответить.

Общеизвестным фактом является то, что замкнутым людям сложно устанавливать контакты с окружающими. Среди опрошенных подростков (возрастная группа до 18 лет) подобное проявляется у 24 человек (20,9%), у 9 молодых людей (19,6%) в возрасте от 19 до 29 лет тоже мало общения, а вот старшее поколение имеет более низкий показатель, поскольку по результатам опроса дефицит общения у людей в возрасте от 30 и старше выявлен лишь у 11%. Данный вопрос показал, что современному поколению сложнее найти общий язык с другими людьми, реальное общение и знакомства вызывают затруднения. Причин может быть достаточно много: это и развитие социальных сетей, позволяющих коммуницировать в виртуальном мире, не видя собеседника, это и особенности воспитания, когда родители боятся отпустить ребенка и позволить ему самому учиться общению с друзьями, и мн. др.

Сильная увлеченность настольными играми была выявлена у 33 опрошенных (19,4%), играют иногда 118 человек (69,4%), 19 (11,2%) совсем не увлекаются настольными играми.

Игра всегда была одним из важных инструментов коммуникации между людьми. Интересны результаты выявления отношения к настольным играм: положительно относятся 133 респондента (78,2%), нейтрально 37 (21,8%), отрицательно 0 (0%). Это показывает, что роль настольных игр достаточна значима и людям нравится в них играть.

143 опрошенных (84,1%) считают, что настольные игры могут влиять на взаимоотношения между людьми, противоположное мнение разделяют 9 человек (5,3%), остальные 18 затруднились с ответом (10,6%). При этом 25 человек (78,1%), отмечающих влияние игры на взаимоотношения, испытывают дефицит общения и показывают это в результатах опроса.

Анализ ответов на данный вопрос по возрастному диапазону показал, что все поколения считают влияние настольных игр на взаимоотношения между людьми неоспоримым (рис.).

Выясняя, какие отношения могут сформироваться во время настольных игр, респонденты имели множественный выбор и отмечали, что все зависит от смысла самой игры, а также от ее исхода. Так, 168 человек (98,8%) сказали, что возможно формирование дружественных отношений, 63 респондента (37,1%) считают, что и враждебность может проявиться во время настольной игры.

Таким образом, мы видим, что молодым людям, в отличие от старшего поколения, сложнее формировать взаимоотношения между сверстниками по многим причинам. Настольные игры являются одним из средств, позволяющих сгладить сложности при знакомствах и общении, а также помогающих в налаживании дальнейшей коммуникации.

После изучения уровня влияния настольных игр на социализацию личности на начальном этапе была проведена серия настольных игр с группой подростков. Это были ученики 8–10 классов МАОУ

[3] URL: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSev6cv14jG2JhOe2LlnLCCZze-HkfGcBnoUMkfCjGu-rPayoQ/viewform

Рис. Результаты ответов на вопрос «Считаете ли вы, что настольные игры влияют на взаимоотношения между людьми?»

Fig. Results of answers to the question "Do you think that board games affect relationships between people?"

СОШ № 15 г. Тюмени в количестве 6 человек, игры проводились в период с 20 января по 18 апреля и средней периодичностью одна в неделю. Игры подразумевали не только взаимодействие с тактической картой и фишками, но и непосредственное вовлечение в сюжетную линию. В подавляющем большинстве случаев это были ролевые игры. Для выполнения условий игры всем ее участникам на определенном этапе необходимо было коммуницировать с другими игроками голосом, жестами, исполняя роль своего героя и принимая за него решения, приводящие к цели всю команду. Участники серии игр имели отличный друг от друга круг общения, разные увлечения, некоторые до начала игры были не знакомы друг с другом, другие не общались близко. В ходе первых игр было заметно стеснение участников, сложности в общении и поиске тем для разговора. При этом подростки не могли раскрыть сущность своего героя, его особенности, боясь показаться смешными. В процессе следующих игр отмечалось повышение активности, исчезновение боязни взаимоотношений, страха выступления. Кроме того, участники стали общаться между собой и вне игр.

Таким образом, в процессе организации и проведения серии настольных игр для подростков и молодежи удалось организовать их досуг интересным и полезным способом. Кроме того, участники игр приобрели опыт налаживания взаимоотношений, установления дружеских связей, что способствовало их дальнейшей социализации.

Для исследования индекса групповой сплоченности был проведен опрос игроков до и после серии игр с помощью опросника К. Э. Сишора (Фетискин, Козлов, Мануйлов, 2005). Групповую сплоченность — чрезвычайно важный параметр, показывающий степень интеграции группы, ее сплоченность в единое целое,— можно определить не только путем расчета соответствующих социометрических индексов.

Результаты показали следующее: перед проведением игр индекс групповой сплоченности был выше среднего (13,25), после проведения игр он стал высоким (16,75). Это является свидетельством того, что настольные игры способствовали сплочению коллектива игроков, прежде даже не знакомых друг с другом. Кроме того, настольные игры способствовали развитию soft skills: эмоционального интеллекта, критического мышления, коммуникативных навыков, командной работы. Подростки и молодые люди, увлеченно играющие в настольные игры, научились выстраивать эффективное взаимодействие, у них сформировались чувства коллективизма и сплоченности, что позволяет определить положительное влияние настольных игр на их социализацию.

Выводы

В настоящее время сформировалась особая субкультура бордгеймеров («настольщиков»), которая сегодня активно развивается на фоне увеличивающейся популярности настольных игр. Последние не только становятся способом занятия свободного времени, но и используются в образовательных целях.

Практическое исследование влияния настольных игр на социализацию подростков показало, что данной возрастной группе, в отличие от старшего поколения, сложнее формировать взаимоотношения между сверстниками по многим причинам. Настольные игры являются одним из средств, позволяющих сгладить сложности при знакомствах и общении, а также помогающих в налаживании дальнейшей коммуникации. Убедительность данного тезиса была проверена на практике путем организации досуга подростков в виде серии настольных игр. Участники игр приобрели опыт налаживания взаимоотношений, установления дружеских связей, что способствовало их дальнейшей социализации.

Результаты опроса по методике Сишора показали увеличение индекса групповой сплоченности среди участников настольных игр, что является свидетельством положительного влияния этих игр на сплочение коллектива, развитие soft skills, способность к выстраиванию эффективного взаимодействия, что позволяет определить положительное влияние настольных игр на социализацию подростков и молодых людей.

Источники

Андреев Е. А. (2017) Формирование и уровень развития гик-культуры настольных игр в России. Вестник ЧГАКИ, № 2 (50), с. 115–121.
Владимиров И. А. (2019) Гик-культура как новый молодежный социокультурный феномен современного российского общества. Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета, № 3 (39), с. 114–118.
Выготский Л. С. (2017) Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Альманах института коррекционной педагогики, № 28, с. 1–33.
Гальцова С. Г., Полюга В. О., Бердникова А. Г. (2015) Игровые практики как средство социализации подростков. Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии, № 5 (51), с. 116–123.
Дементьева М. А. (2015) Роль субкультуры в формировании личности. Человек в мире культуры, № 2, с. 41–43.
Дементьева Н. А., Назарова А. В. (2015) Формы и этапы социализации личности: социологический аспект. Виктимология, № 1 (3), с. 40–44.
Каткова А. Л. (2009) Категория цели в педагогической теории компьютерных игр. Вестник Вятского государственного гуманитарного университета, № 3-3, с. 163–167.
Московцева Е. А. (2020) Социализация подростков в трансформирующемся социуме. Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки, № 11-1, с. 70–71.
Поликанова Е. П. (2003) Социализация личности. Философия и общество, № 2, с. 84–108.
Рослякова С. В., Пташко Т. Г., Черникова Е. Г. (2018) Особенности социализации современных подростков. Балтийский гуманитарный журнал, № 4 (25), с. 292–296.
Сорокоумова Е. А., Молостова Н. Ю., Арютина Д. Н. (2018) Социализация подростка в процессе интернет-общения. Педагогика и психология образования, № 2, с. 138–143.
Ушакова Е. Л., Пономарева В. Е., Афанасова Д. Ю. (2020) Роль коллектива в социализации личности подростка. International Scientific Review, № LXVII, с. 116–119.
Фетискин Н. П., Козлов В. В., Мануйлов Г. М. (2005) Социально-психологическая диагностика развития личности и малых групп. М., Изд-во Инст-та Психотерапии, 490 с.
Юдина А. И. (2013) Педагогическое сопровождение социализации подростков в сфере досуга. Мир науки, культуры, образования, № 4 (41), с. 218–220.
Horner C. G., Wallace T. L. (2013) Measuring emotion socialization in schools. Journal of School Health, no. 83 (10), pp. 697–703. DOI: 10.1111/josh.12083.
Rubin K. H., Coplan R. J., Bowker J. C. (2009) Social withdrawal in childhood. Annual Review of Psychology, no. 60, pp. 141–171. DOI: 10.1146/annurev.psych.60.110707.163642.
Tran A. G., Lee R. M. (2011) Cultural socialization as a moderator of friendships and social competence. Cultural Diversity & Ethnic Minority Psychology, no. 17 (4), pp. 456–461. DOI: 10.1037/a0024728.

References

Andreev E. A. (2017) Formirovaniye i uroven’ razvitiya gik-kul’tury nastol’nykh igr v Rossii [Formation and level of development of the geek culture of board games in Russia]. Culture and Arts Herald, no. 2 (50), pp. 115–121 (In Russian).
Vladimirov I. A. (2019) Gik-kul’tura kak novyy molodezhnyy sotsiokul’turnyy fenomen sovremennogo rossiyskogo obshchestva [Geek culture as a new youth socio-cultural phenomenon of modern Russian society]. Humanities and Social Sciences. Bulletin of the Financial University, no. 3 (39), pp. 114–118 (In Russian).
Vygotsky L. S. (2017) Igra i yeye rol’ v psikhicheskom razvitii rebenka [Game and its role in the mental development of the child]. Almanac Institute of Special Education, no. 28, pp. 1–33 (In Russian).
Galtsova S. G., Polyuga V. O., Berdnikova A. G. (2015) Igrovyye praktiki kak sredstvo sotsializatsii podrostkov [Game practices as a means of adolescent socialization]. Lichnost’, sem’ya i obshchestvo: voprosy pedagogiki i psikhologii – Personality, family and society: issues of pedagogy and psychology, no. 5 (51), pp. 116–123 (In Russian).
Dementieva M. A. (2015) Rol’ subkul’tury v formirovanii lichnosti. [The role of subculture in the formation of personality]. Chelovek v mire kul’tury – Person in the world of culture, no. 2, pp. 41–43 (In Russian).
Dementieva N. A., Nazarova A. V. (2015) Formy i etapy sotsializatsii lichnosti: sotsiologicheskiy aspekt [Forms and stages of personality socialization: sociological aspect]. Victimology, no. 1 (3), pp. 40–44 (In Russian).

Katkova A. L. (2009) Kategoriya tseli v pedagogicheskoy teorii komp'yuternykh igr [The category of goal in the pedagogical theory of computer games]. Vestnik Vyatskogo gosudarstvennogo gumanitarnogo universiteta – Bulletin of the Vyatka State University for the Humanities, no. 3-3, pp. 163–167 (In Russian).
Moskovtseva E. A. (2020) Sotsializatsiya podrostkov v transformiruyushchemsya sotsiume [Socialization of adolescents in a transforming society]. Humanities, social-economic and social sciences, no. 11-1, pp. 70–71 (In Russian).
Polikanova E. P. (2003) Sotsializatsiya lichnosti [Personality socialization]. Filosofiya i obshchestvo – Philosophy and Society, no. 2, pp. 84–108 (In Russian).
Roslyakova S. V., Ptashko T. G., Chernikova E. G. (2018) Osobennosti sotsializatsii sovremennykh podrostkov [Features of the socialization of modern adolescents]. Baltic Humanitarian Journal, no. 4 (25), pp. 292–296 (In Russian).
Sorokoumova E. A., Molostova N. Yu., Aryutina D. N. (2018) Sotsializatsiya podrostka v protsesse internet-obshcheniya [Socialization of a teenager in the process of Internet communication]. Pedagogy and Psychology of Education, no. 2, pp. 138–143 (In Russian).
Ushakova E. L., Ponomareva V. E., Afanasova D. Yu. (2020) Rol' kollektiva v sotsializatsii lichnosti podrostka [The role of the team in the socialization of the personality of a teenager]. International Scientific Review, no. LXVII, pp. 116–119 (In Russian).
Fetiskin N. P., Kozlov V. V., Manuilov G. M. (2005) Sotsial'no-psikhologicheskaya diagnostika razvitiya lichnosti i malykh grupp [Socio-psychological diagnostics of the development of personality and small groups]. Moscow, Institute of Psychotherapy Publ., 490 p. (In Russian).
Yudina A. I. (2013) Pedagogicheskoye soprovozhdeniye sotsializatsii podrostkov v sfere dosuga [Pedagogical support for the socialization of adolescents in the field of leisure]. The World of Science, Culture and Education, no. 4 (41), pp. 218–220 (In Russian).
Horner C. G., Wallace T. L. (2013) Measuring emotion socialization in schools. Journal of School Health, no. 83 (10), pp. 697–703. DOI: 10.1111/josh.12083.
Rubin K. H., Coplan R. J., Bowker J. C. (2009) Social withdrawal in childhood. Annual Review of Psychology, no. 60, pp. 141–171. DOI: 10.1146/annurev.psych.60.110707.163642.
Tran A. G., Lee R. M. (2011) Cultural socialization as a moderator of friendships and social competence. Cultural Diversity & Ethnic Minority Psychology, no. 17 (4), pp. 456–461. DOI: 10.1037/a0024728.

Информация об авторах

Каткова Алла Леонидовна

Кандидат педагогических наук, доцент кафедры медицинской информатики и биологической физики с сетевой секцией биоэтики ЮНЕСКО. Тюменский государственный медицинский университет Министерства здравоохранения Российской Федерации (625023, РФ, г. Тюмень, Одесская ул., 54). ORCID ID: https://orcid.org/0000-0002-4014-408X. SPIN-код: 5146-4410. E-mail: allakatkova@mail.ru

Булычева Елена Сергеевна

Учитель истории и обществознания. Средняя общеобразовательная школа № 15 г. Тюмени (625006, РФ, г. Тюмень, Северная ул., 1). ORCID ID: https://orcid.org/0000-0002-4213-9276. SPIN-код: 1173-4143. E-mail: lenserg@list.ru

Каткова Анжелика Алексеевна

Средняя общеобразовательная школа № 15 г. Тюмени (625006, РФ, г. Тюмень, Северная, ул. 1). E-mail: anzhelikakatkova@gmail.com

Author`s information

Alla L. Katkova

Cand. Sc. (Ped.), Associate professor of the department of medical informatics and biological physics with the UNESCO bioethics network section. Tyumen State Medical University (54 Odesskaya St., Tyumen, 625023, Russian Federation). ORCID ID: https://orcid.org/0000-0002-4014-408X. SPIN: 5146-4410. E-mail: AllaKatkova@mail.ru

Elena S. Bulycheva

Teacher of history and social studies. Secondary General Education School no. 15 (1 Severnaya St., 625006, Tyumen, Russian Federation). ORCID ID: https://orcid.org/0000-0002-4213-9276. SPIN: 1173-4143. E-mail: lenserg@list.ru

Anzhelika A. Katkova

Secondary General Education School no. 15 (1 Severnaya St., Tyumen, 625006, Russian Federation). E-mail: AnzhelikaKatkova@gmail.com