



DOI 10.22363/2312-9220-2020-25-3-576-585

УДК 070

Научная статья

Возможности и риски в процессе социализации современных подростков в среде новых медиа

Цзинь Хань

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова
Российская Федерация, 125009, Москва, ул. Моховая, д. 9, стр. 1

Аннотация. В статье приведены результаты некоторых исследований, касающихся воздействия новых (цифровых) медиа на социализацию подростков, с целью освещения проблематики изучения возможностей и рисков в процессе коммуникаций подрастающего поколения в онлайн-пространстве. Ученые, чьи работы представлены в статье, указывают на положительное влияние новых медиа, а также обращают внимание на следующие риски, которым подвергаются подростки в Сети: негативная информация, кибербуллинг, аддикция от смартфонов и ноутбуков, интернет-мошенничество, утечка персональных данных. Эти и другие факторы ведут к трансформации психологического состояния подростков, изменяют их сознание, корректируют поведение. Для смягчения и устранения негативного влияния цифровых медиа на подростков предлагается обсуждать превентивные меры в системном ключе, в парадигме «правительство – общество – медиаплатформа», при этом саморегулирование платформ должно являться важнейшим инструментом негосударственного воздействия на ситуацию. Также отмечается необходимость формирования медиаграмотности как у тинейджеров, так и у родителей.

Ключевые слова: новые медиа, социализация, подросток, социальные сети, игра, медиаграмотность

Введение

Следует признать, что использование новых медиа стало стилем жизни современных подростков. Любое средство массовой коммуникации, основанное на цифровых информационных коммуникационных технологиях, относится к новым медиа, сюда же включаются социальные сети, такие как «ВКонтакте», Facebook, Instagram, Twitter и Wechat. Также к новым медиа относятся видеохостинг с функциями социальной сети YouTube, онлайн-игры, виртуальные миры, к примеру Warframe, League of Legends, Second Life, различные приложения. Совокупность цифровых медиа предлагает подрастающему поколению не только развлечение и общение, но и новые возможности. По данным опроса, проведенного Всероссийский центром изучения общественного мнения (ВЦИОМ) в январе 2019 года, 98 % подростков от 14 до 17 лет

© Цзинь Хань, 2020



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

пользуются Интернетом ежедневно, «89 % заходят в социальные сети практически каждый день» [1]. YouTube, «ВКонтакте», приложения Likee, TikTok – основные платформы, где они узнают новости, смотрят развлекательные передачи, делятся контентом и создают его сами. Таким образом, большая часть социального и эмоционального развития этого поколения происходит в Интернете, на смартфонах.

Многие подростки способны использовать новые медиаплатформы в позитивном ключе (например, по данным ВЦИОМ, в соцсетях чаще всего замечают позитивный контент), но из-за ограниченной способности тинейджеров к саморегуляции негативные влияния цифровой коммуникационной среды не обходят их стороной. Целью данной статьи является изучение воздействия новых медиа на современных подростков. Для этого проведен анализ статей по данной проблематике, опубликованных в ведущих англоязычных, китайских и российских научных журналах.

Положительное влияние новых медиа на социализацию подростков

Получение информации и общение. В качестве средств массовой информации (СМИ) новые медиа могут предоставить подросткам информацию, общение и новости, необходимые для процесса социализации. В Интернете молодой человек приобретает возможность общения с практически безграничным количеством людей и посещения сообществ по интересам со всевозможными типами личностей, познает множество историй, обменивается мнениями и обсуждает возникающие вопросы [2. С. 58].

Моника Андерсон и Цзинцзин Цзян провели исследование поведения и привычек 743 американских подростков в социальных сетях и обнаружили, что онлайн-группы и форумы являются пространством, где подрастающее поколение встречает новых друзей и получает поддержку в трудные времена [3]. Исследование также показало, что социальные сети заставляют подростков чувствовать себя включенными, а не исключенными (71 % против 25 %), скорее уверенными, чем неуверенными (69 % против 26 %), аутентичными, а не поддельными (64 % против 33 %), открытыми, а не скованными (61 % против 34 %) [3]. Самораскрытие в социальных сетях оказывает положительное влияние на индивидуальную психосоциальную адаптацию.

Расширение возможностей для обучения. Киберпространство предлагает широкие возможности для реализации творческого потенциала и личностного самоопределения молодых людей [4. С. 26], приложения для обучения и социальные сети помогают подросткам справиться с трудностями домашних заданий. Например, образовательные ресурсы можно получить онлайн или в образовательных приложениях: так, «ВКонтакте» и аналогичное приложение в социальных сетях позволяют учащимся собираться за пределами класса, чтобы сотрудничать и обмениваться идеями о заданиях. Поиск учебных материалов в Интернете, посещение онлайн-курсов, обсуждение домашних заданий со сверстниками – все это задачи, которые решают молодые люди при использовании новых СМИ. Дж. Флетчер и К. Николас провели качественное исследование в шести школах Новой Зеландии и обнаружили, что у учащихся

11–13 лет использование планшетов и ноутбуков может способствовать повышению интереса к чтению [5]. Вовлечение новых медиа в обучение способствует расширению знаний и развитию мышления у молодых людей, но длительное использование социальных сетей может иметь негативные последствия.

Развитие индивидуальности, идентичности и социализации. Отрочество является периодом самопознания, обретения новых социальных навыков, временем установления ценностей и связей. В этом возрасте подростки пытаются исследовать свое окружение, чтобы сформировать идентичность. Они также претерпевают значительные изменения в физическом, когнитивном и социальном плане. Среди цифровых медиа социальные сети стали основным каналом коммуникаций для подрастающего поколения, предоставляющим молодым людям платформу для установления и изучения самоидентичности посредством взаимодействия с другими пользователями и обеспечивающим им обратную связь о своем поведении, наблюдение за поведением своих сверстников и реакцией других на это поведение, что в итоге служит цели самоидентификации и социализации [6].

Риски новых медиа в процессе социализации подростков

Несмотря на интерес к положительным эффектам новых медиа, исследователи больше обеспокоены рисками, создаваемыми социальными сетями и онлайн-играми.

Негативный контент (насилие, алкоголь, наркотики, секс и т. п.). Подрастающее поколение получает доступ к контенту по желанию и становится активным потребителем цифровых медиа, что позволяет маркетологам и мошенникам влиять на них. Интернет содержит большое количество ресурсов, которые включают насилие, порнографический контент, расизм, сексизм и т. д. Более того, информация подобного рода распространяется без ограничений по возрастным группам. Подростки поддаются пропаганде наркотиков (табак, алкоголь, электронные сигареты и марихуана); курение и преступная деятельность подростков могут быть связаны с негативным контентом в социальных сетях, особенно с опасным контентом, публикуемым сверстниками.

Кроме того, подростки подражают блогерам, пробуют на себе экстремальные диеты и учения, например водные диеты, чаи для похудения или снижения веса [7]. Для подростков, находящихся на стадии физического развития, следование таким диетам впоследствии окажет неблагоприятное влияние на их здоровье. Подростки также могут быть подвержены риску сексуального насилия и эксплуатации в Интернете при помощи сообщений порнографического содержания или непристойного языка, который «диктуют» подросткам такие интернет-платформы, как онлайн-форумы, онлайн-игры и социальные сети.

Кибербуллинг. Как показал анализ публикаций, кибербуллинг (запугивание, или киберагрессия) стал одной из наиболее изученных тем в области использования социальных сетей подростками. Существуют два типа кибербуллинга современных подростков в среде новых медиа: один из них – языковое насилие, с которым сталкиваются юные блогеры, что связано с популярностью веблога и видеороликов среди подростков; другой – перенос наси-

лия из реального мира, когда конфликты находят свое продолжение в сетевом взаимодействии. Занимаемая позиция – агрессора или жертвы – в существенной степени определяет проявление эмоционального сочувствия в ситуациях сетевой агрессии [8. С. 14]. Кибербуллинг может привести к глубоким психосоциальным последствиям, включая депрессию, тревогу, серьезную изоляцию и даже самоубийство. Исследование показывает, что жертвы киберзапугивания пытались покончить жизнь самоубийством в два раза чаще, чем их сверстники, которые не стали жертвами кибербуллинга [9]. «С развитием интернет-технологий появились новые способы психического воздействия на потерпевших, например кибербуллицид – суицид, произошедший вследствие столкновения с прямой или косвенной агрессией онлайн» [10. С. 105]. Известны так называемые группы смерти [11], и «если раньше злоумышленники подталкивали детей к суициду во “ВКонтакте” и других соцсетях, то теперь вовлекают несовершеннолетних в опасные игры в мессенджерах» [12].

Анонимный преступник может быть незнакомцем на другом континенте или лучшим другом, сидящим в той же аудитории, анонимность сети делает преступников менее обеспокоенными тем, что такое поведение обнаружат родители или учителя. Вместе с тем доступность, публичность и постоянство социальных сетей могут повысить возможность быстрого и широкого распространения агрессивного контента.

Интернет-зависимости и аддикция игры. Благодаря технологическому развитию и повсеместному доступу к Интернету, игры в цифровой среде стали очень популярными во всем мире для детей и подростков. Появляется все больше свидетельств того, что непропорционально большое количество времени, проведенного в Интернете, может привести к негативным последствиям для здоровья подростков, включая нарушение сна, снижение зрения и тахикардию, вызвать тревогу и депрессию. Китайские исследователи сосредоточены на проблемах интернет-зависимости и игровой аддикции детей, о которых заботятся только их бабушки и дедушки [13]. Отсутствие разумного родительского надзора, неконтролируемое и чрезмерное использование смартфонов лишь отягощают вхождение подростков в социум, увлекая и очаровывая их виртуальными сетями. Согласно «Отчету об исследовании аддиктивного поведения подростков», опубликованному Центром исследований в области здравоохранения Университета Китайской академии социальных наук, оставленные родителями дети проводят больше времени в играх, чем другие. По 4–5 часов в день играют 18,8 % оставленных детей и 8,8 % детей из полных семей [14].

Интернет-мошенничество и утечка персональных данных. Информация интернет-мошенников обычно распространяется через всплывающие сетевые окна, небезопасные ссылки, сообщения и т. д. Согласно опросу, 35,76 % китайских подростков заявили, что получали финансовую мошенническую информацию в социальных сетях, также дети тайно используют банковские карты своих родителей, чтобы перезапустить игру [15]. Кроме того, всплывающие окна часто встречаются на платных ресурсах, особенно в играх, принуждая молодых людей платить. Нередки случаи, когда молодые люди «дарят» подарки видеоблогерам и несут экономический ущерб.

Обсуждаются исследователями и проблемы, связанные с утечкой персональных данных подростков. Поисковые запросы, местоположение и другие цифровые следы молодых пользователей в Сети, в том числе фотографии и другая информация о детях, которую размещают на социальных платформах родители, могут быть проанализированы и в дальнейшем использованы в коммерческих целях преступниками.

Нейтрализация негативного влияния новых медиа на подростков

Чтобы защитить молодых людей от негативного воздействия новых медиа, во многих странах были законодательно введены ограничения и внедрена возрастная классификация информационной продукции в Интернете. Франция расширила закон *Loi Evin*, чтобы охватить навязчивую онлайн-рекламу (например, всплывающие окна и баннеры) и контент, который привлекает внимание подростков. С 2015 года Финляндия запретила поощрять обмен контентом в социальных сетях, онлайн-конкурсах, вирусном маркетинге и «рекламной игре» на новых электронных устройствах (например, на смартфонах, планшетах и игровых приставках). С 2017 года «Закон о сетевой безопасности Китайской Народной Республики» предусматривает наказание за использование Интернета для осуществления деятельности, угрожающей физическому и психическому здоровью несовершеннолетних. «Закон о возрождении игровой индустрии» Южной Кореи регламентирует, что игровые компании должны рассматривать возраст игрока в качестве важного критерия классификации игровых продуктов. «Закон о защите конфиденциальности детей в Интернете» Соединенных Штатов Америки требует информировать родителей и получать их «проверенное согласие», чтобы ограничить сбор информации о детях в коммерческих целях [16].

Разрабатывая законы, страны также поддерживают саморегулирование медиаплатформ. Например, для борьбы с изображениями сексуальных надругательств над детьми и непристойным контентом для взрослых *Internet Watch Foundation* (Великобритания) подписали соглашение о безопасности сети R3 с Министерством торговли и промышленности, Министерством внутренних дел, Столичной полицией Лондона, поставщиками интернет-услуг. Медиаплатформы принимают меры по обеспечению несовершеннолетних безопасной онлайн-средой за счет фильтрации и удаления порнографического контента через алгоритмы, запуск молодежной модели, добавлена опция избрания издателей негативной информации пользователями.

Родители и школы должны учитывать грамотность молодых людей в процессе социализации и социального взаимодействия. Многие подростки не готовы делиться информацией со своими родителями, когда они сталкиваются с какой-либо проблемой в Интернете [17]. Существующие технологии защиты конфиденциальности в основном сосредоточены на обеспечении контроля над контентом и предлагают мало вариантов для повышения осведомленности родителей о рисках сбора личных данных или поддержки обучения своих детей. По этой причине исследователи изучили влияние обучения осведомленности о кибербезопасности в четырех школах Малайзии, со-

держание которого включает в себя темы, касающиеся угроз кибербезопасности, таких как порнография, педофилия, аддикция от онлайн-игр и кибер-агрессия [18]. Результаты показали, что уровень осведомленности респондента о кибербезопасности повышается после прохождения программы. Однако для действительно широкого распространения медиаграмотности во всех ее проявлениях необходимо приложить гораздо больше усилий.

Заключение

Итог вполне очевиден: интернет-коммуникации содержат колоссальный потенциал, реализация которого может принести значительные выгоды. Новая коммуникационная среда расширяет возможности для обучения и помогает развивать индивидуальность, открывая новые способы формирования идентичности в процессе социализации. В то же время подростки уязвимы: на них влияет негативная медиапродукция, связанная с насилием, алкоголем, порнографией, наркотиками, киберзапугиванием, зависимостью от смартфона, интернет-мошенничеством и утечкой персональных данных. Цифровая среда воздействует на психологическое благополучие подростков, их здоровье, индивидуальность, самоконтроль и саморазвитие. Чтобы не превратить подростков в придаток медиа, необходимо уменьшать их «экранную» жизнь, в первую очередь развивать «неэкранный» деятельность, например, ориентировать их на спорт, отдых на свежем воздухе и чтение. Отдельного внимания заслуживает проблема кибербуллинга и кибербуллициды, а также различные аспекты безопасности персональной информации – прежде всего в контексте возможного мошенничества и агрессии против пользователя.

В регулировании деятельности новых медиа и производителей медиа-продукции важная роль принадлежит государственному контролю. Однако из-за высокой динамики развития и становления новой коммуникационной среды саморегулирование платформ, по всей видимости, остается важнейшим инструментом негосударственного воздействия на ситуацию, при этом, возможно, более эффективного. Тем не менее сделать интернет-общение стерильным, избавившись от проблем и сложностей, безусловно, не удастся. Поэтому медиаграмотность подростков и их родителей имеет огромное значение.

Наконец, сама по себе тема социализации подростков является важной и перспективной точкой приложения усилий для ученых, как и многие другие аспекты медиакоммуникации, психологии и привычек пользователей. Не должно слепо следовать за своими страхами, как это часто происходило на заре формирования сети Интернет. Необходимо обращать больше внимания поведению онлайн, особенно когда речь идет о подростках. Часто взрослые не догадываются о том, что происходит в жизни детей – жизни, которая становится все более и более виртуальной.

Список литературы

- [1] Подросток в социальной сети: норма жизни – или сигнал опасности? // Данные опросов. 2019, 6 марта. № 3898. URL: <https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=9587> (дата обращения: 30.05.2020).

- [2] *Ярыгина И.И.* Влияние интернета на процесс социализации подростков // Гаудеамус. 2017. Т. 17. № 37. С. 57–62.
- [3] *Anderson M., Jiang J.* Teens' Social Media Habits and Experiences / Pew Research Center. 2018, November 28. URL: <https://www.pewinternet.org/2018/11/28/teens-social-media-habits-and-experiences/> (дата обращения: 02.03.2020).
- [4] *Чванова М.С., Анурьева М.С., Киселева И.А.* Влияние Интернета на социализацию молодежи // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2017. Т. 22. Вып. 5 (169). С. 23–36.
- [5] *Fletcher J., Nicholas K.* Reading for 11–13-year-old students in the digital age: New Zealand case studies // *Education*. 2016. Vol. 46. No. 1. Pp. 37–48.
- [6] *Ни Сяо Л., Шао Сяо Й.* 青少年网络社交媒体使用对主观幸福感的影响:自尊联结自我同一性的序列中介路径 [Влияние молодежного использования социальных сетей в Интернете на субъективное благополучие: последовательный промежуточный путь самооценки и самоидентификации] // *兰州大学学报:社会科学版* [Вестник Университета Ланьчжоу]. 2019. № 1. С. 122–133.
- [7] *Riesmeyer C., Hauswald J., Mergen M.* (Un)healthy behavior? The relationship between media literacy, nutritional behavior, and self-representation on Instagram // *Media and Communication*. 2019. Vol. 7. No. 2. Pp. 160–168.
- [8] *Собкин В.С., Федотова А.В.* Подростковая агрессия в социальных сетях: восприятие и личный опыт // *Психологическая наука и образование*. 2019. Т. 24. № 2. С. 5–18.
- [9] Cyberbullying Research Center report, 2010. URL: <http://www.cyberbullying.us/> (дата обращения: 06.03.2020).
- [10] *Бычкова А.М., Раднаева Э.Л.* Доведение до самоубийства посредством использования интернет-технологий: социально-психологические, криминологические и уголовно-правовые аспекты // *Всероссийский криминологический журнал*. 2018. Т. 12. № 1. С. 101–115.
- [11] *Volkova I., Kadyrova S., Rastorgueva N., Algavi L.* From the Silent House Meme to the Blue Whale-Game: The Storyworld's Transformation // *International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences & Arts SGEM*. 2017. Pp. 253–260. DOI: 10.5593/sgemsocial2017/41/S16.032.
- [12] «Синий кит»: почему ужесточение закона не останавливает «группы смерти». URL: <https://ria.ru/20200620/1573186152.html> (дата обращения: 25.05.2020).
- [13] *Сяо Юй Б., Гуй М.* 需求层次理论视角下沉迷手机游戏的留守儿童问题分析 [Анализ поведения оставленных детей, которые увлекаются мобильными играми с точки зрения теории спроса] // *邢台学院学报* [Вестник университета Синтай]. 2019. № 3. С. 186–189. (На китайском языке.)
- [14] *Цю Чэньхуэй.* 邱晨辉. 调查: 中国二成青少年有电子游戏成瘾现象或风险 [Опрос: 20 % китайских подростков подвержены риску зависимости от онлайн-игр]. URL: <http://www.chinanews.com/sh/2018/07-02/8553248.shtml> (дата обращения: 09.03.2020).
- [15] *Тянь Ф., Го Ж., Хуань Юн Л., Чжу Т.* 中国青少年互联网使用安全问题研究 [Исследование безопасности китайских подростков в Интернете] // *公安学研究* [Исследование общественной безопасности]. 2018. № 4. С. 1–10.
- [16] Children's Online Privacy Protection Act (15 U.S.C. §§ 6501–6506). URL: <https://www.ftc.gov/enforcement/statutes/childrens-online-privacy-protection-act> (дата обращения: 09.03.2020).
- [17] *Chou H.L., Chou C.* A quantitative analysis of factors related to Taiwan teenagers' smartphone addiction tendency using a random sample of parent-child dyads // *Computers in Human Behavior*. 2019. Vol. 99. Pp. 335–344.
- [18] *Ahmad Zukarnain Z., Hashim M. Z., Muhammad N., Mansor F.A., Wan Azib W.N.H.* Impact of training on cybersecurity awareness // *GADING Journal of Science and Technology*. 2020. Vol. 3. No. 1. Pp. 114–120.

История статьи:

Дата поступления в редакцию: 1 июня 2020 г.

Дата принятия к печати: 30 июня 2020 г.

Для цитирования:

Цзинь Хань. Возможности и риски в процессе социализации современных подростков в среде новых медиа // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика. 2020. Т. 25. № 3. С. 576–585. <http://dx.doi.org/10.22363/2312-9220-2020-25-3-576-585>

Сведения об авторе:

Цзинь Хань, аспирантка кафедры новых медиа и теории коммуникации факультета журналистики Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова. E-mail: jin.han2017@yandex.ru

DOI 10.22363/2312-9220-2020-25-3-576-585

Research article

Opportunities and risks in the process of socialization of modern adolescents in the medium of new media

Jin Han

Lomonosov Moscow State University
9 Mokhovaya St, bldg 1, Moscow, 125009, Russian Federation

Abstract. The article presents the results of several studies that demonstrate the impact of new (digital) media on the socialization of adolescents. This article aims to show the problem of studying opportunities and risks in the process of communication of the younger generation in the online space. Researchers whose works are highlighted in this article pointed out the positive impact of new media, as well as pay attention to the following risks that teenagers face on the Web: negative information, cyberbullying, addiction from smartphones and laptops, Internet fraud, and personal data leakage. These and other factors induce the transformation of the psychological state of adolescents, change their consciousness, and correct behavior. To mitigate and eliminate the negative impact of digital media on adolescents, the author proposes to discuss preventive measures systemically, in the “government – society – media platform” paradigm, noting that the self-regulation of platforms is an essential tool for non-state influence on the situation. The author also notes the need for the formation of media literacy among teenagers and parents.

Keywords: new media, socialization, adolescents, social networks, games, media literacy

References

- [1] Russian Public Opinion Research Center (VTsIOM). (2019, March 6). Podrostok v social'noj seti: Norma zhizni – ili signal opasnosti? [A teenager on a social network: A norm of life – or a signal of danger?]. *Dannye oprosov [Survey data]*. No. 3898. Retrieved May 30, 2020. from <https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=9587>

- [2] Yarygina, I.I. (2017). Vliyanie interneta na process socializacii podrostkov [The influence of the Internet on the process of socialization of adolescents]. *Gaudeamus*, 17(37), 57–62.
- [3] Anderson, M., & Jiang, J. (2018, November 11). *Teens' Social Media Habits and Experiences*. Retrieved March 2, 2020, from <https://www.pewinternet.org/2018/11/28/teens-social-media-habits-and-experiences/>
- [4] Chvanova, M.S., Anureva, M.S., & Kiseleva, I.A. (2017). Vliyanie Interneta na socializaciyu molodezhi [The influence of the Internet on the socialization of youth]. *Tambov University Review. Series: Humanities*, 22(5(169)), 23–36.
- [5] Fletcher, J., & Nicholas, K. (2016). Reading for 11–13-year-old students in the digital age: New Zealand case studies. *Education*, 46(1), 37–48.
- [6] Ni Syao, L., & Shao Syao, J. (2019). Influence of youth use of social networks on the Internet on subjective well-being: A consistent intermediate path of self-esteem and self-identification. *Bulletin of Lanzhou University*, (1), 122–133. (In Chinese.)
- [7] Riesmeyer, C., Hauswald, J., & Mergen, M. (2019). (Un)Healthy Behavior? The Relationship between Media Literacy, Nutritional Behavior, and Self-Representation on Instagram. *Media and Communication*, 7(2), 160–168.
- [8] Sobkin, V.S., & Fedotova, A.V. (2019). Podrostkovaya agressiya v social'nyh setyah: Vospriyatie i lichnyy opyt [Adolescent aggression in social networks: Perception and personal experience]. *Psichologicheskaya nauka i obrazovanie [Psychological science and education]*, 24(2), 5–18.
- [9] *Cyberbullying Research Center report, 2010*. (n.d.). Retrieved March 6, 2020, from <http://www.cyberbullying.us/>
- [10] Bychkova, A.M., & Radnaeva, E.L. (2018). Dovedenie do samoubijstva posredstvom ispol'zovaniya internet-tekhnologij: Social'no-psihologicheskie, kriminologicheskie i ugovolno-pravovye aspekty [Driving to suicide through the use of Internet technologies: Socio-psychological, criminological and criminal-legal aspects]. *Vserossijskij kriminologicheskij zhurnal [All-Russian journal of criminology]*, 12(1), 101–115.
- [11] Volkova, I., Kadyrova, S., Rastorgueva, N., & Algavi, L. (2017). From the Silent House Meme to the Blue Whale-Game: The Storyworld's Transformation. *International Multi-disciplinary Scientific Conference on Social Sciences & Arts SGEM* (pp. 253–260). DOI: 10.5593/sgemsocial2017/41/S16.032.
- [12] “Sinij kit”: Pochemu uzhestochenie zakona ne ostanavlivaet “gruppy smerti” [“Blue Whale”: Why Tightening the Law Doesn't Stop “Death Groups”]. Retrieved May 25, 2020, from <https://ria.ru/20200620/1573186152.html>
- [13] Syao Yuj, B., & Guj, M. (2019). Analysis of the behavior of abandoned children who are addicted to mobile games from the point of view of demand theory. *Journal of Xingtai University*, (3), 186–189. (In Chinese.)
- [14] Cyum, Cgen'huej. (2018). *Poll: 20% of Chinese teens are at risk of online gaming addiction*. Retrieved March 9, 2020, from <http://www.chinanews.com/sh/2018/07-02/8553248.shtml>. (In Chinese.)
- [15] Tyan, F., Go, Zh., Huan Yun, L., & Chzhu, T. (2018). Research on the safety of Chinese adolescents on the Internet]. *The study of public security*, (4), 1–10. (In Chinese.)
- [16] *Children's Online Privacy Protection Act (15 U.S.C. §§ 6501–6506)*. (n.d.). Retrieved March 9, 2020, from <https://www.ftc.gov/enforcement/statutes/childrens-online-privacy-protection-act>
- [17] Chou, H.L., & Chou, C. (2019). A quantitative analysis of factors related to Taiwan teenagers' smartphone addiction tendency using a random sample of parent-child dyads. *Computers in Human Behavior*, 99, 335–344.
- [18] Ahmad Zukarnain, Z., Hashim, M.Z., Muhammad, N., Mansor, F.A., & Wan Azib, W.N.H. (2020). Impact of training on cybersecurity awareness. *GADING Journal of Science and Technology*, 3(1), 114–120.

Article history:

Received: 1 June 2020

Revised: 22 June 2020

Accepted: 30 June 2020

For citation:

Jin, Han. (2020). Opportunities and risks in the process of socialization of modern adolescents in the medium of new media. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 25(3), 576–585. (In Russ.) <http://dx.doi.org/10.22363/2312-9220-2020-25-3-576-585>

Bio note:

Jin Han, PhD student of the Department of New Media and Communication Theory of the Faculty of Journalism of Lomonosov Moscow State University. E-mail: jin.han2017@yandex.ru