

Научная статья
УДК 323
DOI: 10.20323/2658-428X-2022-3-16-47-64
EDN: NLEEQF

**Цифровое пространство молодежной политики
(кейс Краснодарского края)**

Ольга Александровна Бориско^{1✉}, Кристина Владимировна Ячменник²

¹Кандидат политических наук, доцент кафедры государственной политики и государственного управления, ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет», г. Краснодар.

²Преподаватель кафедры государственной политики и государственного управления, ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет», г. Краснодар

¹olgbor@mail.ru✉, <https://orcid.org/0000-0003-0097-3796>

²yachmennik@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-3390-6688>

Аннотация. В статье рассматриваются возможности цифрового пространства для молодежи как объекта и субъекта молодежной политики. В основе авторской позиции лежит понимание того, что цифровую среду молодежной политики можно рассматривать в качестве: пространства, где молодой человек выступает не только объектом, но и субъектом; источника ресурсов молодежной политики; инструмента формирования системы ценностей молодых людей; инструмента интеграции молодежи в новое пространство молодежной политики и включения в молодежные практики. В ходе первого этапа эмпирического исследования (сетевое анализа ресурсов субъектов молодежной политики) были выявлены основные характеристики цифрового пространства молодежной политики Краснодарского края, определены возможности, которые используются и не используются субъектами молодежной политики в новых условиях. В ходе второго этапа эмпирического исследования (фокус-групповых дискуссий с представителями молодежи) были выявлены потребности, интересы и проблемы молодежи Краснодарского края, определены состояние и перспективы молодежной политики. Авторы приходят к выводу, что цифровое информационное пространство молодежной политики Краснодарского края насыщено событийным контентом, который отражает ситуативную медийную стратегию с отсутствием сформированных ценностных, символических и деятельностных ориентиров для молодежи. В работе указано на фрагментарную включенность целевых групп молодежи в молодежную

политику региона. Проведенное эмпирическое исследование показало, что возможности цифрового пространства не в полной мере используются субъектами молодежной политики и для информирования молодежи, и для формирования определенной картины мира молодого человека, и для включения молодежи в конструктивные практики молодежной политики. Сама система молодежной политики не готова к активному использованию всех ресурсов и технологий цифрового пространства для включения молодых людей в практики молодежной политики, и важно понимание значимости включения субъектов молодежной политики в новую среду публичной политики.

Ключевые слова: молодежь; молодежная политика; цифровизация молодежной политики; информационное пространство молодежной политики; практики молодежной политики; Краснодарский край

Исследование выполнено в рамках проекта РФФИ-опн № 21-011–31480 «Молодежная политика в российском регионе: представления и ожидания молодежи vs практики и технологии»

Для цитирования: Бориско О. А., Ячменник К. В. Цифровое пространство молодежной политики (кейс Краснодарского края) // Социально-политические исследования. 2022. № 3 (16). С. 47-64. <http://dx.doi.org/10.20323/2658-428X-2022-3-16-47-64>. <https://elibrary.ru/nleeqf>.

Original article

Digital space of youth policy (case of the Krasnodar territory)

Olga A. Borisko¹✉, Kristina V. Yachmennik²

¹Candidate of political sciences, associate professor of department of public policy and public administration, Kuban state university, Krasnodar.

²Head of department of public policy and public administration, Kuban state university, Krasnodar

¹olgbor@mail.ru✉, <https://orcid.org/0000-0003-0097-3796>

²yachmennik@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-3390-6688>

Abstract. The article considers the possibilities of digital space for young people as an object and subject of youth policy. At the heart of the author's position there is the understanding that the digital environment of youth policy can be considered as a space where a young person acts not only as an object, but also as a subject; a source of youth policy resources; a tool for the formation of a system of values of young people; a tool for integrating youth into a new space of youth policy and inclusion into youth practices. During the first stage of empirical research (network analysis of the resources of youth policy subjects), the main characteristics of the digital space of youth policy of the Krasnodar territory were identified, opportunities were identified that are used

and not used by youth policy subjects in the new conditions. During the first stage of empirical research (a network analysis of resources of youth policy subjects), the main characteristics of the digital space of youth policy of the Krasnodar Territory were identified, opportunities were identified that are used and not used by youth policy subjects in new conditions. During the second stage of the empirical research (focus group discussions with youth representatives), the needs, interests and problems of youth of the Krasnodar Territory were identified, the state and prospects of youth policy were determined. The authors come to the conclusion that the digital information space of the youth policy in the Krasnodar territory is saturated with event content, which reflects a situational media strategy with the absence of formed value, symbolic and activity guidelines for young people. The work points to the fragmentary inclusion of target groups of youth in the youth policy of the region. The empirical study showed that the possibilities of digital space are not fully used by youth policy actors both to inform young people, and to form a certain worldview of the world of a young person, and to include young people into constructive practices of youth policy. The youth policy system itself is not ready to use actively all the resources and technologies of the digital space to include young people in youth policy practices, and it is important to understand the significance of including youth policy actors in the new public policy environment.

Keywords: youth; youth politics; digitalization of youth policy; information space of youth policy; youth policy practices; Krasnodar territory

The study was carried out within the framework of the RFFI-opn project № 21-011-31480 “Youth policy in the Russian region: ideas and expectations of youth vs practices and technologies”

For citation: Borisko O. A., Yachmennik K. V. Digital space of youth policy (case of the Krasnodar Territory). *Social and political researches*. 2022;3(16):47-64. (In Russ). <http://dx.doi.org/10.20323/2658-428X-2022-3-16-47-64>. <https://elibrary.ru/nleeqf>.

Введение

Современная молодежная политика, отвечая на актуализирующиеся вызовы и задаваемые субъектами молодежной политики точки роста, постоянно изменяется, что делает ее в качестве объекта пристального внимания государства (как разработчика ее принципов, целей и за-

дач) и тех субъектов публичной политики, которые ее непосредственно реализуют. Одной из тенденций развития молодежной политики является цифровизация ее пространства, что требует не только изменения форматов молодежной политики, но и актуализации новых требований к субъектам молодеж-

ной политики, к их способностям реагировать на изменяющиеся условия и предлагать молодежи актуальное наполнение практик молодежной политики. Цифровое пространство молодежной политики – это, во-первых, интересный и востребованный молодыми людьми контент, во-вторых, инновационные цифровые форматы реализации молодежной политики, соответствующие интересам и потребностям молодежи.

Цифровизация молодежной политики в научном дискурсе

Цифровизация меняет все сферы общественной жизни – от производства экономических и общественных благ до областей, где на первый план выходят общение и отношения между людьми. Из сфер, где важны общение и личный контакт, процессы цифровизации первоначально охватили сферу образования [Ito et al., 2013], цифровые технологии активно используют образовательные центры, предлагающие различные программы для детей и молодежи. В разы эти предложения увеличились во всем мире во время распространения новой коронавирусной инфекции и повсеместных локдаунов. Цифровые технологии и социальные сети в работе с молодежью активно используются в современных странах [Harvey, 2016]. В развитых странах это связано со стремлением субъектов молодежной политики создать среду участия, в которой молодые люди будут полноправными субъек-

тами социальных изменений. Молодежь выступает важным участником формирования онлайн-ландшафта [Subrahmanyam and Smahel, 2010] и создателем контента [Koh, 2013]. Фокус зарубежных исследований направлен также на изучение связанных с данным процессом проблем, например, на поиск соответствия новых практик молодежной политики, использующих цифровые технологии, и уровнем цифровой грамотности подростков и молодежи [Pawluczuk., 2019]. Появляются работы, рассматривающие влияние цифровых технологий в изменении роли традиционных и новых агентов социализации (возрастание роли цифровых медиаперсон) в формировании мировоззрения школьников и политической и гражданской идентичности [Морозова, 2021].

В отличие от цифровизации школьного образования использование информационных технологий в молодежной работе связано с неформальным образованием, предполагающим предоставление возможности обучения с учетом интересов молодых людей с применением пользующихся успехом у подростков групповых форматов работы [Black, J. et al.; Ito et al., 2013]. Но есть и негативный взгляд на процесс цифровизации работы с молодежью. Это связано, в первую очередь, с потенциальной зависимостью молодежи от цифровых технологий и их негативным влия-

нием на развитие молодых людей [Aiken, 2016].

Цифровизация работы с молодежью рассматривается как важная часть практик вовлечения молодежи в социальные процессы с учетом потребностей молодежи, связанных с возросшей популярностью пользования гаджетами и цифровизацией жизни молодых людей [Taylor, 2012]. Также исследователи высказывают мнение о позитивном влиянии цифровизации молодежной политики в плане улучшения результатов инициатив, ориентированных на молодежь [Harvey, 2016]. Цифровизация меняет характер практик политических коммуникаций молодежи [Блинова, 2021]. Цифровизация трансформирует характер социального взаимодействия, давая возможность применения новых опосредованных методов и инструментов взаимодействия [Калинич, 2021].

Процессы цифровизации меняют пространство молодежной политики, создают качественно новые условия для функционирования субъектов молодежной политики, предоставляя им новые возможности и наделяя их новыми инструментами, актуальными для публичного пространства молодежной политики.

Процессы цифровизации способствовали созданию новой инфраструктуры молодежной политики, включающей всех субъектов молодежной политики, представленных в сети Интернет, использующих инструменты цифрового

пространства (сайты органов власти и организаций, аккаунты в социальных сетях, блоги и т. п.) для осуществления работы с молодежью. В новых условиях более привлекательными для молодежи становятся те субъекты публичной молодежной политики, которые могут представить в цифровом пространстве наиболее интересный и актуальный контент и способны обеспечить полноценное общение в виртуальном пространстве.

Цифровые технологии позволяют создавать открытые пространства для равноправного диалога в молодежной политике [Ito et al., 2013]. Цифровизация молодежной политики направлена на искоренение традиционных социальных иерархий, способствует равному доступу к молодежной политике [Tuominen, 2016] и позволяет воспринимать молодых людей как активных цифровых участников, создателей и исполнителей [Ito et al., 2013, p. 6]. Но в то же время цифровое пространство может стать средой появления новых форм протестных действий [Храмов, 2022].

В первую очередь, сеть Интернет – источник информации, и молодежь, проводя большую часть своего времени в виртуальном пространстве, получает знания о происходящих событиях именно из этого ресурса. Современные социальные медиа дают молодежи возможность получать информацию быстро и без особых финансовых затрат. Концепция пассивного или случайного обу-

чения дает возможности для интерпретации специфики формирования знаний современными молодыми людьми. Так называемые «мягкие новости» усваиваются не целенаправленно, а в результате взаимодействия молодежи, например, с развлекательным контентом. Листая посты в социальных сетях, молодежь усваивает информацию (текстовую, визуальную, аудиальную) которая становится основой их картины мира, и от того, какого качества и какой направленности будет эта информация, зависит представление молодых людей о социальных процессах вообще, и о наполненности молодежных практик в частности.

Одни исследователи задаются вопросами соотношения поведения молодежи в обычной жизни и ее поведения в виртуальном пространстве. Сеть Интернет понимается как «интерактивная среда участия» [Sarcinelli, 2012], другие ученые ожидают, что онлайн-общение будет способствовать повышению интереса к участию молодежи в политических дискуссиях, а также усилению гражданской активности [Wolling, 2009]. Общаясь в виртуальной среде, молодежь формирует свои взгляды, которые в дальнейшем становятся отправной точкой различных форм участия.

Сегодня Интернет стал для молодежи естественной средой для общения, развлечений, «гибридной средой» [Höflich, 2003], которая объединяет в себе все достижения,

завоеванные традиционными СМИ. Чаще всего молодые люди используют социальные сети, чтобы обмениваться мнениями, обсуждать интересные для них темы. Интернет создает уникальную среду для возможности смешивания публичного и частного пространства, для нахождения в которой участникам требуется наличие определенных качеств и навыков, связанных, в первую очередь, с позиционированием в виртуальном пространстве. Молодые люди очень восприимчивы к новой информации, а сеть Интернет дает возможность быстро получить информацию, создать новый контент и поделиться им. Благодаря способности молодых людей быстро перерабатывать большой объем информации, сеть Интернет с ее возможностями становится идеальной средой для общения молодежи. Можно отметить несоответствие быстро развивающихся технологий и тех возможностей, которые они предоставляют, интересами подростков и молодежи, которые быстрее воспринимают новшества и формулируют новые запросы, и социальной средой, которая не так быстро реагирует на эти изменения.

Также важно, что молодой человек сегодня получает уникальную возможность создавать свое виртуальное пространство и определять место в нем взаимодействующей с ним аудитории, тем самым превращаясь в субъекта молодежной политики, может включаться в циф-

ровое пространство публичной молодежной политики.

Социальные сети – это набор онлайн-инструментов, которые поддерживают социальное взаимодействие между субъектами и объектами молодежной политики и охватывают целый ряд интерактивных интернет-приложений. Сегодня поле публичной политики открывает широкие возможности негосударственным субъектам молодежной политики формировать повестку дня, определять векторы развития социальных процессов, включаться в совместное решение проблем [Мирошниченко, 2017].

Сегодня не утихают научные дискуссии о степени гражданского участия молодежи. Одни утверждают, что нынешняя молодежь оторвана от любых проявлений активности, другие же отмечают повышенный интерес со стороны молодых людей именно к новым формам участия в социальных практиках [Kitanova, 2019]. Сравнивая формы участия современной молодежи и их родителей, П. Норрис отмечает наличие так называемого поколенческого перехода от традиционных форм участия, связанных, например, с организацией работы политических партий, к новым формам участия, которые сосредоточиваются на решении определенных проблем и предполагают более высокий уровень индивидуализации [Norris, 2003]. Таким образом, в связи с большим разнообразием проблем, актуальных для совре-

менной молодежи, мы можем говорить о множестве вариантов решения данных проблем и о разнообразии выбранных форм деятельности, от публикации в социальных сетях новостей до спонтанного участия в протестных акциях. Участие в протестных акциях, демонстрациях, участие в добровольческих акциях, подписание петиций, участие в сети Интернет – это формы деятельности, которые чаще всего современная молодежь выбирает для обозначения своей позиции.

Исследованиями доказано, что для большинства молодых людей, занимающихся какой-либо деятельностью, например, волонтерской, Интернет не является угрозой отказа от традиционных форм активности, он является инструментом, помогающим вести эту деятельность [Gensicke, 2010]. Интернет, в частности социальные сети, позволяют привлекать новых субъектов для участия в традиционных формах активности.

Цифровизация молодежной политики выполняет ряд важных для молодежи и для самой молодежной политики функций. Во-первых, это информирование молодежи о планирующихся и реализованных проектах и мероприятиях. Во-вторых, в результате усвоения информационного контента происходит формирование ценностной картины молодежи. В-третьих, цифровизация способствует интеграции молодежи в пространство молодежной политики.

Сегодня процесс цифровизации молодежной политики открывает новые возможности для расширения форматов работы с молодежью. Цифровое пространство расширяет поле молодежной политики. Цифровое пространство создает новый формат отношений между субъектами и объектами молодежной политики, тем самым дает стимул к развитию молодежной политики.

Методы исследования

Для выявления основных характеристик цифрового пространства молодежной политики Краснодарского края в октябре-декабре 2021 года авторами было проведено исследование.

На первом этапе был проведен сетевой анализ цифровых ресурсов субъектов молодежной политики муниципальных образований Краснодарского края. Для анализа были выбраны официальные сайты и аккаунты в социальной сети ВКонтакте органов по работе с молодежью, общественных организаций, молодежных лидеров 25 из 44 муниципалитетов региона. В качестве критериев оценки сетевых ресурсов были определены: количество подписчиков; идентификация целевой аудитории (в названии аккаунтов и обращении в постах); тематика постов, прямых эфиров, видеороликов (доминирующая тематика (повестка дня), тематика, представляющая для пользователей наибольший интерес); частота публикаций (периодичность); обратная связь (количество лайков / коммен-

тариев постов, тематика комментариев / вопросов, их направленность (конструктивная: позитивная оценка; проявление интереса к событию, практике; демонстрация мотивации на включенность; деструктивная: негативная оценка; демонстрация негативной включенности); наличие ссылок на другие ресурсы в сфере молодежной политики.

На втором этапе было проведено фокус-групповое исследование с участием молодежи Краснодарского края (13 фокус-групп в 7 муниципальных образованиях региона).

Молодым людям для фокус-групповой дискуссии было предложено три блока вопросов: «Молодежь Краснодарского края: потребности, интересы, проблемы», «Молодежная политика в Краснодарском крае: оценка молодежного сообщества», «Перспективы молодежной политики».

В ходе фокус-группового исследования молодежи были выявлены оценки влияния цифровизации общества на потребности и интересы молодежи, на реализацию молодежной политики, взгляды молодежи на характер этого влияния.

Эмпирические результаты исследования

Результаты проведенного прикладного исследования показали, что субъекты молодежной политики активно вовлечены в информационно-коммуникативное пространство, которое представлено официальными электронными ресурсами в сети интернет и деловыми, и персональ-

ными аккаунтами в онлайн социальной сети «ВКонтакте»).

Ключевыми характеристиками цифрового информационного пространства является его событийная насыщенность, в которой различные субъекты молодежной политики как государственной, так и общественной информируют молодежь о планируемых и реализуемых мероприятиях и проектах. Тематическая направленность событийного контента связана с освещением деятельности добровольческих организаций и сообществ, патриотических проектов и мероприятий, практиками досуговой деятельности, в том числе в рамках клубных объединений, организацией и проведением выборов в органы молодежного самоуправления, а также информационным сопровождением конкурсных и грантовых программ. Также в период 2020-2021 года появился новый вид контента, связанный с мотивировочными постами в отношении осознанного поведения молодежи в условиях новой коронавирусной инфекции, в том числе вакцинации и соблюдения других профилактических мер.

В качестве примера положительных информационно-коммуникативных практик в онлайн-пространстве можно отметить сетевые ресурсы Волонтерского центра Геленджика. Публикации на страницах социальной сети «ВКонтакте» (Volgelen Добровольцы Геленджика, kcsom_puls Молодежный центр «Пульс») свидетельствуют о

регулярном участии молодежи в различных социальных проектах и акциях (по направлениям донорство, вакцинация, экологические акции, субботники, участие в переписи, помощь пожилым и нуждающимся и т. д.), привлечении к мероприятиям школьников и студентов. Можно отметить один из добровольческих проектов – «Крючок помощи» по помощи нуждающимся, имеющий инновационный формат. Автор данного проекта – Матвей Азиков, который получил поддержку от администрации города и местных волонтеров, а в последствии и грантовую поддержку в размере 600 000 рублей. Волонтеры оборудовали специальными крючками «точки» в городе, где любой желающий может оставить помощь нуждающимся или взять то, что оставили другие люди (в Геленджике таких точек уже 14). Жители г. Геленджика активно включились в данный проект, а в комментариях к публикациям о проекте жители просят оборудовать такие же крючки возле их домов.

Также в качестве положительных практик можно отметить деятельность и мероприятия сети клубов по месту жительства в г. Геленджике (всего их 13), расположенных, как правило, в небольших населенных пунктах, где важно организовать досуг молодежи. Все клубы имеют разную тематическую направленность (спорт, культура, досуг, социальная помощь, патриотизм и т. д.), в зависимости

от интересов молодежи. Например, клуб настольных игр для молодежи «Кот и Ворон», расположенный в г. Геленджике, имеет большое количество подписчиков (5 166 на страничке в контакте https://vk.com/cat_and_raven), клуб проводит регулярные собрания и игры, в которых участвуют местные молодые люди. В публикациях много комментариев и обсуждений игр.

В качестве примера положительных информационно-коммуникационных практик можно отметить деятельность по освещению выборов в школьное и студенческое самоуправление, а также отчеты о результатах работы молодежных органов самоуправления на цифровых ресурсах субъектов молодежной политики. Так, например, на портале #Динскаямолодежь, который представлен в онлайн социальной сети Вконтакте (https://vk.com/molod_din) активно публикуются записи, которые информируют о кандидатах в лидеры школ, содержании их программ, проектах и инициативах. Данный кейс иллюстрирует реализацию информационной функции сетевых ресурсов органов молодежной политики на муниципальном уровне. Предоставление данных онлайн-ресурсов в качестве площадки для информирования и агитации кандидатов в лидеры молодежных самоуправлений характеризует органы государственной молодежной политики в качестве агентов политической социализации, которые

интегрируют молодежь в процессы принятия решений на локальном уровне (школы, станицы, города).

Важно, что наиболее работающими сетевыми ресурсами стали персональные страницы или аккаунты организаций, которые предлагают инновационные форматы взаимодействия со своими пользователями. Среди которых: тематические прямые эфиры с интересными и успешными личностями, онлайн-челенджи, интерактивные онлайн-викторины и конкурсы, связанные с ключевыми датами и событиями в стране, регионе, муниципальном образовании и т. д. Например, в аккаунтах управления молодежной политики администрации города г. Сочи в социальной сети «Вконтакте» анонсирован проект «Сочинский Арбат», запущенный Центром развития молодежи города Сочи. В рамках проекта проводится марафон прямых эфиров с активистами, предпринимателями, представителями некоммерческих организаций и вузов (спикеры проводят прямой эфир на своих личных страницах). Среди тем, выносимых на обсуждение в рамках прямых эфиров, отмечаются: туризм, маркетинг и PR, психология, творческая тематика, вакцинация. На страницах ресурса «Молодежь Мостовского района» среди молодежной аудитории популярно участие в онлайн-челенджах, в рамках различных праздников (например, День матери). На портале #Динскаямолодежь (https://vk.com/molod_din) была про-

ведена онлайн-викторина, посвященная Дню народного единства, которая включала 10 вопросов об истории и символическом значении праздника. В данных постах участникам сообщества предлагалось в комментариях правильно ответить на вопросы викторины. Сетевой анализ ресурса #Динскаямолодежь показал, что именно рассматриваемые посты стали самыми комментируемыми за год, что демонстрирует активную включенность молодежного сообщества в интерактивные сетевые форматы.

Важно, что в цифровом информационном пространстве региональной молодежной политики сложился серьезный разрыв между «работающими» и «неработающими» сетевыми ресурсами и официальными электронными ресурсами организаций. Большинство официальных сайтов органов управления по делам молодежи и общественных организаций в муниципальных образованиях имеют устаревшие интерфейсы, существующие формы обратной связи (гостевая книга, блог, форум) не работают (например, страница ВКонтакте Российского Союза Молодежи в Анапе, страница ВКонтакте организации Молодежный Патруль в Геленджике и т. д.).

Пример успешного информационного сопровождения деятельности субъектов молодежной политики на муниципальном уровне – сетевое сообщество «Ейский молодежный портал», который имеет

свои площадки в социальной сети «ВКонтакте» (4 тыс. подписчиков).

Ряд муниципальных органов управления по делам молодежи используют устаревшие форматы взаимодействия с молодежной аудиторией. К примеру, поздравление в группе ВКонтакте отдела по делам молодежи Гулькевичского района (https://vk.com/odm_gul) в видеоформате с Всемирным днем молодежи от специалистов по молодежной политике Гулькевичевского района. Данный формат не находит отклика у молодежи: 10 ноября было опубликовано 16 записей с видеопоздравлениями, к которым отсутствуют комментарии, а среднее количество лайков под постами – 5, что демонстрирует низкую включенность и заинтересованность молодежи подобным контентом.

Зачастую информация в публикациях органов по делам молодежи устаревшая и не соответствует актуальной повестке. У субъектов, реализующих государственную молодежную политику на муниципальном уровне, не сформировано представление об актуальных молодежных трендах и характеру деятельности и составу молодежных сообществ.

Персонифицированные аккаунты молодежных лидеров муниципальных образований (руководители органов управления по делам молодежи, молодые депутаты представительных органов муниципальных образований, лидеры мо-

лодежных сообществ и организаций) не связаны с целевыми ориентирами молодежной политики, размещаемый ими событийный контент является демонстрацией личных повседневных практик. Так, начальник управления по делам молодежи администрации МО Славянский район обозначен как лидер мнений в молодежной повестке (старше 35 лет), однако на своей личной странице в сети ВКонтакте освещает свою деятельность как ведущего и инженера-конструктора развлекательных мероприятий.

Таким образом, цифровое информационное пространство молодежной политики Краснодарского края насыщено событийным контентом, который отражает ситуативную медийную стратегию (стратегия присутствия в информационном поле) с отсутствием сформированных ценностных, символических и деятельностных ориентиров для молодежи, а также системой связанных друг с другом официальных сайтов и индивидуальных, и институциональных аккаунтов субъектов молодежной политики. Это создает условия для фрагментарного восприятия деятельности государственных, муниципальных и общественных субъектов молодежной политики в регионе целевыми аудиториями молодежи.

Фокус-групповое исследование позволило соотнести результаты сетевого анализа с оценками представителей молодежи процесса цифровизации молодежной поли-

тики. Участники фокус-групп отмечают как плюсы, так и минусы данного явления. Когда молодым людям задается вопрос о влиянии цифровизации на молодежную политику, они в первую очередь вспоминают и оценивают мероприятия, которые проходили в онлайн-формате. Чаще всего это мероприятия образовательного или развлекательного характера: *«С одной стороны, это хорошо, потому что, например, в медийных центрах по видеосвязи могут выступать спикеры, которые на другом конце света... но, с другой стороны, во-первых, это не очень интересно, нет взаимодействия живого, во-вторых, много лишних заморочек, лично легче все решить»*; *«Нет общения, взаимодействия, то есть это односторонне, ты поглощаешь и все»*; *«Те же самые вебинары интереснее, если собраться группой и смотреть»*.

Из общения с молодыми людьми можно прийти к выводу, что наиболее успешно реализуются образовательные проекты и встречи со спикерами, с которыми трудно организовать мероприятия в офлайн режиме: *«Площадка «Добро университет». Это гениальная штука. Образовательные курсы, на которых реально можно познакомиться с нужной информацией»*; *«Книги можно читать»*; *«Есть еще онлайн экскурсии по музеям»*; *«Также круто – проведение встреч с выдающимися людьми. Не факт, что у тебя будет возможность встре-*

титься с ним вживую, а онлайн можно поговорить, задать вопросы. Я в этом много участвую».

В период пандемии многие мероприятия для молодежи переносились в онлайн-формате. Интересно мнение молодежи о таких мероприятиях: *«Был конкурс всероссийского профессионального мастерства «Лига вожатых». Сутками ты сидишь за компьютером, приходят задания, тебе надо с командой общаться тут же параллельно, и это не совсем интересно, потому что, когда ты вживую на форуме – мозговой штурм, все живые эмоции в первую очередь»; «Если говорить о негативном влиянии, мероприятий не было совсем из-за пандемии. Проходили вебинары, лекции. Мне лично интересно общаться и сидеть на таких мероприятиях вживую. Нужно видеть меру. А так, в сети очень удобно. Быстро узнаешь информацию»; «Сейчас очень популярны онлайн лагеря. И к тому же это действительно удобно это интересно, но все же живое общение лучше»; «Если часть конкурсов и мероприятий проводить через социальные сети, то это очень эффективно. Мне кажется, что молодежь через те же самые гаджеты будет вовлечена в молодежную политику».* Понимая, что перевод молодежных мероприятий в онлайн-формат в период пандемии – это вынужденный шаг, молодежь отмечает, что для реализации работы с молодежью важно живое общение.

Несомненный плюс цифровизации, отмеченный участниками исследования, состоит в легкости передачи информации о молодежных мероприятиях и о деятельности органов власти: *«Цифровые технологии достаточно хорошая вещь, потому что для того, чтобы собрать молодежь на какое-то мероприятие, намного проще подать объявление в интернете, и его увидит намного больше человек»; «Плюс – это привлечение большего количества людей. То есть взял телефон, принял участие»; «Это классно, когда у мэра или губернатора есть свой телеграмм или Instagram-аккаунт. Можно следить за их деятельностью».*

Молодежь отмечает, что цифровые технологии расширяют возможности информирования о деятельности субъектов молодежной политики, о молодежных мероприятиях: *«Через социальные сети, через паблики в социальных сетях можно видеть, чем занимается управление молодежной политики»; «Можно листать ленту и увидишь мероприятия, где нужна помощь. Таким образом узнаешь об этом».*

Сейчас популярны группы в социальных сетях и мессенджерах, которые помогают распространять информацию и собрать молодежь на мероприятия: *«Когда у нас появляется новый волонтер, мы заводим волонтерскую книжку, добавляем его в беседу, дальше он участвует уже в качестве волонтера на*

этом мероприятии. Либо в качестве участника».

И, конечно же, молодежь отмечает не только возможность передачи актуальной для нее информации со стороны субъектов молодежной политики, но и говорит о важности поступления информации о проблемах и интересах молодежи в обратном направлении: *«Более оперативно доносится информация до госучреждений о проблемах, которые существуют»; «Цифровизация – это хорошо. Создаются электронные контакты между государством и людьми».*

Молодые люди отмечают, что для них важна самореализация, и процессы цифровизации могут этому способствовать: *«Открывается большая площадка для своей реализации. Молодежь смотрит инстаграм, даже нашего центра. Хочется, чтоб это было интересно и увлекательно. Тик-ток сейчас еще в моде, мы сейчас активно реализуем молодежный тик-ток. Не просто смешно чтоб было, но и полезно».*

Очень важно, чтобы цифровые технологии делали более доступными различные мероприятия для молодежи, чтобы с помощью гаджетов можно было быстрее узнать о проблемах молодежи и предоставить своевременную помощь. Это отмечают и участники фокус-групп. Также молодежь отмечает и возможности не только позитивного использования гаджетов: *«Есть ребята, которые социальные сети*

используют во благо, развиваются, образуются. А есть те, кто использует и деградирует».

Среди молодых людей, которые непосредственно включены в реализацию молодежной политики, есть мнение, что субъекты молодежной политики используют не все возможности цифровых технологий для более эффективной работы с молодежью: *«Я считаю, влияние есть, молодежь все больше уходит в интернет, что осложняет деятельность молодежной политики. Те возможности, которые она находят в телефоне, гораздо ярче и красочнее, чем можем предложить мы. Соответственно, тут скорее будет эффективна интеграция молодежной политики в Интернет-пространство».*

Таким образом, мы видим, что молодежь, рассуждая о процессах цифровизации и ее влиянии на сферу молодежной политики, отмечает те позитивные возможности, которые открывают данные процессы в плане информирования молодежи о молодежных мероприятиях и проектах, вовлечения ее в сферу молодежной политики. В первую очередь, речь идет об образовательных и развлекательных мероприятиях. Молодежь настаивает на совмещении офлайн и онлайн-форматов молодежной политики, объясняя это, с одной стороны, необходимостью живого общения между молодыми людьми и, с другой стороны, позитивными эффектами перевода некоторых встреч в виртуальное пространство в тех случаях,

когда их невозможно провести в очном формате.

Заключение

Проведенное эмпирическое исследование показало, что возможности цифрового пространства не в полной мере используются субъектами молодежной политики и для информирования молодежи, и для формирования определенной картины мира молодого человека, и для включения молодежи в конструктивные практики молодежной политики. Сегодня можно говорить о неготовности самой системы к активному использованию всех ресурсов и технологий информационного пространства для включения

молодых людей в практики молодежной политики. Первоначальной проблемой, по нашему мнению, выступает отсутствие внимания со стороны традиционных субъектов молодежной политики к интересам молодежи. Мы сегодня наблюдаем новое пространство разворачивания социальных процессов – виртуальное пространство, где участие молодежи приобретает новые черты и характеристики, и здесь очень важны понимание этих тенденций со стороны субъектов молодежной политики и более качественное их включение в новую среду публичной политики.

Библиографический список

1. Блинова О. А. Стратегии политической коммуникации молодежи в цифровом пространстве: возможные исходы / О. А. Блинова, Ю. А. Горбунова // Вопросы управления 2021. № 3 (70). С. 20-34.
2. Калинин В. С. Воспитание молодежи в условиях цифровой трансформации социального взаимодействия // Социально-гуманитарные знания. 2021. №6. С. 153-162.
3. Мирошниченко И. В. Сетевая публичная политика: контуры предметного поля / И. В. Мирошниченко, Е. В. Морозова // Полис. Политические исследования. 2017. № 2. С. 82-102.
4. Морозова Е. В. Цифровая инклюзия как фактор политической социализации старшеклассников / Е. В. Морозова, И. В. Мирошниченко, Л. А. Шпиро // Социальные и гуманитарные знания. 2021. Т. 7, № 4 (28). С. 378-391.
5. Храмов Е.А. Трансформация протестной активности молодежи в условиях цифровизации // Известия ТулГУ. Гуманитарные науки. 2022. №1. С. 141-146.
6. Aiken M. The cyber effect: a pioneering cyberpsychologist explains how human behavior changes online. New York: NY: Spiegel & Grau, 2016.
7. Black J., Castro J. & Lin C. Youth practices in digital arts and new media: learning in formal and informal settings. New York, NY: Palgrave Macmillan, 2015.
8. Gensicke T., Geiss S. Hauptbericht des Freiwilligensurveys. München: Bertelsmann Stiftung, 2010.
9. Harvey C. Using ICT, digital and social media in youth work. A review of research findings from Austria, Denmark, Finland, Northern Ireland and the Republic of

Ireland. National Youth Council of Ireland. Retrieved from <http://www.youth.ie/sites/youth.ie/files/International%20report%20final.pdf>.

10. Höfllich J. R. Mensch, Computer und Kommunikation. Theoretische Verortungen und empirische Befunde. Frankfurt am Main [u.a.] : Peter Lang, 2003.

11. Ito M., Gutiérrez K., Livingstone S., Penuel B., Rhodes J., Salen K., ... & Watkins S. C. Connected learning: an agenda for research and design. BookBaby, 2013.

12. Kitanova M. Youth political participation in the EU: evidence from a cross-national analysis // Journal of Youth Studies. 2019. DOI: 10.1080/13676261.2019.1636951.

13. Koh K. 2013. Adolescents' information-creating behavior embedded in digital media practice using scratch // Journal of the Association for Information Science and Technology. 2013. 64(9). P. 1826-1841.

14. Norris P. "Young People and Political Activism: From the Politics of Loyalties to the Politics of Choice?". Paper presented to the council of Europe Symposium, 'Young people and democratic institutions: From disillusionment to participation', Strasbourg, November 27–28, 2003.

15. Pawluczuk A., Hall H., Webster G. & Smith C. Youth digital participation: measuring social impact. Journal of Librarianship and Information Science. doi:10.1177/0961000618769975. Retrieved from <https://bit.ly/2y9wRJP>.

16. Pawluczuk A., Hall H., Webster G. and Smith C. Digital youth work: youth workers' balancing act between digital innovation and digital literacy insecurity In Proceedings of ISIC, The Information Behaviour Conference, Krakow, Poland, 9-11 October: Part 2. Information Research, 24(1), paper isic1829, 2019. Retrieved from <http://InformationR.net/ir/24-1/isic2018/isic1829.html> (Archived by WebCite® at <http://www.webcitation.org/76lXhI6C>).

17. Sarcinelli U. Medien und Demokratie. In: Mörschel, T.; Krell, C. (Hrsg.) Demokratie in Deutschland. Zustand – Herausforderungen – Perspektiven. Wiesbaden: Springer VS Verlag, 2012. S. 271-318.

18. Subrahmanyam K. & Smahel D. Digital youth: the role of media in development. New York, NY : Springer, 2010.

19. Taylor T. The digital edge – Nominet Trust announce new funding challenge. Retrieved from <http://www.timdavies.org.uk/2012/06/11/the-digital-edge-nominet-trust-announce-new-funding-challenge/>.

20. Tuominen S. Presentation: what is digital youth work? Retrieved from Verke – National Development Centre for Digital Youth Work. Retrieved from <https://www.verke.org/material/what-is-digital-youth-work/?lang=en>.

21. Wolling J. Onlinenutzung und Einstellungen zur Politik. Ergebnisse einer repräsentativen Panelstudie. In: Marcinkowski, F.; Pfetsch, B. (Hrsg.). Politik in der Mediendemokratie. PVS, Sonderheft 42. 2009. S. 447-467.

Reference list

1. Blinova O. A. Strategii politicheskoy kommunikacii molodezhi v cifrovom prostranstve: vozmozhnye ishody = Youth political communication strategies in the digital space: possible outcomes / O. A. Blinova, Ju. A. Gorbunova // Voprosy upravlenija 2021. № 3 (70). S. 20-34.

2. Kalinich V. S. Vospitanie molodezhi v uslovijah cifrovoj transformacii social'nogo vzaimodejstvija = Educating young people in the context of digital transformation of social interaction // Social'no-gumanitarnye znanija. 2021. №6. S. 153-162.
3. Miroshnichenko I. V. Setevaja publichnaja politika: kontury predmetnogo polja = Network public policy: subject field contours / I. V. Miroshnichenko, E. V. Morozova // Polis. Politicheskie issledovanija. 2017. № 2. S. 82-102.
4. Morozova E. V. Cifrovaja inkluzija kak faktor politicheskoj socializacii starsheklassnikov = Digital inclusion as a factor in the political socialization of high school students / E. V. Morozova, I. V. Miroshnichenko, L. A. Shpiro // Social'nye i gumanitarnye znanija. 2021. T. 7, № 4 (28). S. 378-391.
5. Hramov E. A. Transformacija protestnoj aktivnosti molodezhi v uslovijah cifrovizacii = Transformation of youth protest activity in digitalization // Izvestija TulGU. Gumanitarnye nauki. 2022. №1. S. 141-146.
6. Aiken M. The cyber effect: a pioneering cyberpsychologist explains how human behavior changes online. New York : NY: Spiegel & Grau, 2016.
7. Black J., Castro J. & Lin C. Youth practices in digital arts and new media: learning in formal and informal settings. New York, NY: Palgrave Macmillan, 2015.
8. Gensicke T., Geiss S. Hauptbericht des Freiwilligen surveys. München: Bertelsmann Stiftung, 2010.
9. Harvey C. Using ICT, digital and social media in youth work. A review of research findings from Austria, Denmark, Finland, Northern Ireland and the Republic of Ireland. National Youth Council of Ireland. Retrieved from <http://www.youth.ie/sites/youth.ie/files/International%20report%20final.pdf>.
10. Höflich J. R. Mensch, Computer und Kommunikation. Theoretische Verortungen und empirische Befunde. Frankfurt am Main [u.a] : Peter Lang, 2003.
11. Ito M., Gutiérrez K., Livingstone S., Penuel B., Rhodes J., Salen K., ... & Watkins S. C. Connected learning: an agenda for research and design. BookBaby, 2013.
12. Kitanova M. Youth political participation in the EU: evidence from a cross-national analysis // Journal of Youth Studies. 2019. DOI: 10.1080/13676261.2019.1636951.
13. Koh K. Adolescents' information-creating behavior embedded in digital media practice using scratch // Journal of the Association for Information Science and Technology. 2013. 64(9). P. 1826-1841.
14. Norris P. "Young People and Political Activism: From the Politics of Loyalties to the Politics of Choice?". Paper presented to the council of Europe Symposium, 'Young people and democratic institutions: From disillusionment to participation', Strasbourg, November 27–28, 2003.
15. Pawluczuk A., Hall H., Webster G. & Smith C. Youth digital participation: measuring social impact. Journal of Librarianship and Information Science. doi:10.1177/0961000618769975. Retrieved from <https://bit.ly/2y9wRJP>.
16. Pawluczuk A., Hall H., Webster G. and Smith C. Digital youth work: youth workers' balancing act between digital innovation and digital literacy insecurity In Proceedings of ISIC, The Information Behaviour Conference, Krakow, Poland, 9-11 October: Part 2. Information Research, 24(1), paper isic1829, 2019. Retrieved from

<http://InformationR.net/ir/24-1/isic2018/isic1829.html> (Archived by WebCite® at <http://www.webcitation.org/76lXhI6C>).

17. Sarcinelli U. Medien und Demokratie. In: Mörschel, T.; Krell, C. (Hrsg.) Demo-kratie in Deutschland. Zustand – Herausforderungen – Perspektiven. Wiesbaden: Springer VS Verlag, 2012. S. 271-318.

18. Subrahmanyam K. & Smahel D. Digital youth: he role of media in development. New York, NY : Springer, 2010.

19. Taylor T. The digital edge – Nominet Trust announce new funding challenge. Retrieved from <http://www.timdavies.org.uk/2012/06/11/the-digital-edge-nominet-trust-announce-new-funding-challenge/>.

20. Tuominen S. Presentation: what is digital youth work? Retrieved from Verke – National Development Centre for Digital Youth Work. Retrieved from <https://www.verke.org/material/what-is-digital-youth-work/?lang=en>.

21. Wolling J. Onlinenutzung und Einstellungen zur Politik. Ergebnisse einer repräsentativen Panelstudie. In: Marcinkowski, F.; Pfetsch, B. (Hrsg.). Politik in der Me-diendemokratie. PVS, Sonderheft 42. 2009. S. 447-467.

Статья поступила в редакцию 05.06.2022; одобрена после рецензирования 28.07.2022; принята к публикации 05.09.2022.

The article was submitted on 05.06.2022; approved after reviewing 28.07.2022; accepted for publication on 05.09.2022