

## СТАТЬИ

УДК 377.5:37.03

DOI

**ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА И ЕЕ ВЛИЯНИЕ НА ЭСТЕТИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖИ****Алевра Е.Г.***ФГБОУ ВО «Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»,  
Великий Новгород, e-mail: alevra@mail.ru*

Статья посвящена исследованию влияния цифровой культуры на эстетическое воспитание и художественное образование современной молодежи. Автор рассматривает изменения, вызванные активным использованием информационных технологий и сетевых коммуникаций, которые преобразуют традиционные формы приобщения к искусству и культуре. Цель исследования – определение новых подходов к эстетическому воспитанию молодежи в условиях цифровой трансформации образования и роли современных цифровых средств (видеоигр, технологий виртуальной реальности, фотографии и других медиаформатов) в формировании эстетического сознания. Для проведения исследования был произведен теоретический анализ научных публикаций, посвященных вопросам цифровой культуры и эстетического воспитания, а также изучены результаты социологических опросов среди студентов, школьников и их родителей, проведен контент-анализ образовательных платформ и социальных сетей. Поиск источников осуществлялся с использованием открытых электронных баз данных за 2013–2025 гг. Для анализа было отобрано 80 источников, 29 из которых указаны в списке литературы. В условиях цифровой трансформации образования эстетическое воспитание приобретает особую значимость как средство формирования гуманистических ценностей, развития критического и креативного мышления у молодежи. Особое внимание уделяется образовательному потенциалу видеоигр, которые способствуют развитию аналитических, коммуникативных и проектных навыков, социальной адаптации и моральной рефлексии. Отмечается необходимость интеграции традиционных и цифровых форм эстетического воспитания. Выводы подтверждают значимость междисциплинарного подхода к изучению цифровой культуры и подчеркивают потребность переосмысления традиционных моделей эстетического воспитания в свете новых технологических возможностей.

**Ключевые слова:** эстетическое воспитание, информационные технологии, формирование ценностей, цифровая культура

**DIGITAL CULTURE AND ITS IMPACT ON THE AESTHETIC EDUCATION OF MODERN YOUTH****Alevra E.G.***Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, Veliky Novgorod, e-mail: alevra@mail.ru*

The article is devoted to the study of the impact of digital culture on the aesthetic education and artistic development of contemporary youth. The author examines the changes brought about by the active use of information technologies and network communications, which are transforming traditional forms of engaging with art and culture. The purpose of the research is to identify new approaches to the aesthetic education of young people in the context of the digital transformation of education and to explore the role of modern digital tools (video games, virtual reality technologies, photography, and other media formats) in shaping aesthetic consciousness. The study employed a theoretical analysis of scholarly publications on digital culture and aesthetic education, along with an examination of sociological survey results among students, schoolchildren, and their parents. In addition, a content analysis of educational platforms and social networks was conducted. Sources were retrieved from open electronic databases covering the period from 2013 to 2025; a total of 80 sources were selected, 29 of which are listed in the references. In the context of digital transformation in education, aesthetic education acquires special significance as a means of fostering humanistic values and developing critical and creative thinking among youth. Particular attention is paid to the educational potential of video games, which contribute to the development of analytical, communicative, and project skills, as well as to social adaptation and moral reflection. The article highlights the necessity of integrating both traditional and digital forms of aesthetic education. The conclusions confirm the importance of an interdisciplinary approach to the study of digital culture and emphasize the need to rethink traditional models of aesthetic education in light of new technological opportunities.

**Keywords:** aesthetic education, information technology, value formation, digital culture

**Введение**

В условиях стремительно развивающейся цифровой реальности, характеризующейся глубокой трансформацией социальных, культурных и образовательных процессов, все более актуальным становится переосмысление роли эстетического воспитания подрастающего поколения. Современное общество живет в мире визуальных символов, информационных потоков и цифровых образов, которые не только влияют на восприятие действительности, но и формиру-

ют ценностные установки, мировоззрение и поведенческие модели молодежи.

Цифровое искусство, видеоигры, виртуальные музеи, социальные сети, интерактивные платформы и визуальные медиа открывают новые возможности для получения эстетического опыта, интеграции традиционных форм эстетического воспитания с современными информационными и коммуникационными технологиями. В связи с этим эстетическое воспитание приобретает особую значимость как целенаправленный

педагогический процесс, способствующий развитию чувства прекрасного, критического мышления, формированию гуманистических ценностей и идеалов. Более того, системное эстетическое воспитание выполняет важную защитную функцию: оно помогает подрастающему поколению ориентироваться в цифровой среде, противостоять девальвации культурных и нравственных ценностей, избегать деструктивного контента. Эстетическое воспитание становится не только инструментом культурного развития, но и способствует формированию цифровой культуры личности.

**Цель исследования** – определение новых подходов к эстетическому воспитанию молодежи в условиях цифровой трансформации образования и роли современных технологических форматов (видеоигр, технологий виртуальной реальности, фотографии и других медиаформатов) в формировании эстетического сознания.

#### **Материалы и методы исследования**

Для проведения данного исследования был произведен теоретический анализ научных публикаций, посвященных вопросам цифровой культуры и эстетического воспитания, а также изучены результаты социологических опросов среди студентов, школьников и их родителей, проведен контент-анализ образовательных платформ и социальных сетей. Поиск источников осуществлялся в открытых электронных базах данных. Временной период поиска охватывал 2013–2025 гг. Ключевые слова, использованные для поиска: «эстетическое воспитание», «цифровая культура», «формирование ценностей», «цифровая трансформация образования», «информационные технологии», «цифровое искусство», «виртуальная реальность», «креативное мышление», «образовательные видеоигры», «креативность». В результате поиска было найдено порядка 80 источников, 29 из которых указаны в списке литературы. Основными методами исследования являются синтез, обобщение и анализ психолого-педагогической литературы, посвященной проблемам эстетического воспитания, нормативно-правовых актов и данных социологических опросов.

#### **Результаты исследования и их обсуждение**

Проблема воспитания современной молодежи относится к числу приоритетных задач реализации современной образовательной политики в Российской Федерации. Приоритеты государственной политики в области воспитания прописаны в Указе Президента РФ от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года» [1], Указе Президен-

та Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» [2], статье 13 Закона РФ «Основы законодательства Российской Федерации о культуре» (утв. ВС РФ 09.10.1992 № 3612-1) [3].

Опрос, проведенный ВЦИОМ в марте 2021 г., показал, что около 45 % россиян хотели бы для своих детей карьеру в области культуры и искусства. Также более трети опрошенных отметили, что за прошедшие несколько лет их культурная жизнь стала более насыщенной [4]. Исходя из данных 2024 г., 48 % россиян посещали музеи в последние два года, тогда как в более ранний период наблюдений (с 2008 г.) данный показатель был почти вдвое ниже [5].

Однако основной целевой аудиторией музеев на протяжении долгого времени остаются женщины старше 30 лет, с высшим или незаконченным высшим образованием, хорошим материальным положением, проживающие в крупных городах [6].

Из отчета Института социологии РАН очевидно, что досуговые предпочтения современной молодежи (школьников и студентов) обладают определенной спецификой: увлечение компьютерными играми, посещение кинотеатров, музыкальных тусовок, ночных клубов, кафе и баров. Регулярное посещение театров и музеев пока находится в конце списка. Такой интерес к преимущественно развлекательной стороне культуры и искусства сопровождается поверхностным восприятием, формированием клипового мышления [7], непониманием условности и специфики образного языка, обеднением культурной составляющей личности представителей подрастающего поколения.

Проблема эстетического воспитания была актуальна во все времена, но и на данный момент нельзя с уверенностью заявить об исчерпании данной проблематики в педагогической науке [8]. Современная система образования как раз находится в той точке, где приоритеты смещаются в сторону подготовки к государственным экзаменам и иным видам воспитания (патриотическому, трудовому) [9]. В результате культурно-художественная составляющая образовательного процесса теряет системность, а эстетические дисциплины зачастую воспринимаются как факультативные или второстепенные.

Решение вопроса эстетического воспитания требует комплексного подхода, создание целостной системы эстетического воспитания подразумевает объединение возможностей образовательной организации и учреждений дополнительного образования, которые посещает ребенок, и активное вовлечение в этот процесс семьи и общества [10].

В гуманитарных науках уже существует огромное количество определений понятия эстетического воспитания, все они сходятся во взглядах на сущность эстетического воспитания:

- эстетическое воспитание является целенаправленным процессом;
- оно формирует способность восприятия красоты и ее справедливой оценки во всех сферах жизнедеятельности;
- без эстетического воспитания невозможно формирование гуманистических ценностей и идеалов;
- только на базе эстетического воспитания возможно самостоятельное творчество [11].

Так, Л.П. Печко подчеркивает, что эстетическое воспитание способствует развитию способности творчески трудиться и достигать высокой степени совершенства в результатах труда, как духовного, так и физического. По мнению автора, эстетическое воспитание необходимо не только для занятий искусствами, но и для активной эстетической жизнедеятельности в различных сферах жизни [12].

Теоретики различных эпох считали искусство фундаментальным средством эстетического воспитания, в современной педагогической практике этот подход сохраняется [13]. Образовательные организации всех уровней (общеобразовательные школы, лицеи, гимназии, детские художественные школы и центры дополнительного образования) активно включают занятия художественными дисциплинами (изобразительное искусство, музыка, декоративно-прикладное творчество, литература и др.) в свои образовательные программы [14].

Данные опроса Poll on Arts for Learning, проведенного платформой School Education Gateway (2018 г.), позволяют проанализировать распространенность различных видов искусства в образовательных учреждениях Европы. Результаты опроса показывают, что наиболее часто встречающимися формами художественно-эстетического образования являются: музыка (74 %), изобразительное искусство (70 %), драма и театр (50 %), треть респондентов отметили, что им доступны занятия пением (35 %), танцами (31 %), рукоделием и ремеслами (28 %) [15].

В отечественной педагогической практике изобразительное искусство, музыка и пение, литература и мировая художественная культура традиционно считаются основными средствами эстетического воспитания школьников [16].

С переходом молодежи в пространство цифровых коммуникаций трансформируются и способы восприятия искусства и эстетических ценностей, отныне эстетическое воспитание должно сочетать в себе как традиционные методы (посещение традиционных культурных учреждений), так и технологи-

ческие форматы инкультурации личности (виртуальные выставки, онлайн-экскурсии, технологии дополненной реальности). Благодаря цифровым устройствам и медиатехнологиям мы можем говорить о появлении нового типа культурного опыта, характеризующегося мобильностью, интерактивностью и постоянной вовлеченностью [17].

Однако обращение к технологическим форматам инкультурации неизбежно ставит вопрос о формировании цифровой культуры личности. Под цифровой культурой при этом понимается совокупность норм, ценностей, артефактов, практик и моделей поведения, возникающих и развивающихся при взаимодействии с цифровыми технологиями – от цифрового искусства и медиаформатов до сетевых коммуникаций [18, 19].

Цифровая культура молодежи охватывает не только виртуальные музеи и онлайн-выставки, но и сферу интерактивных развлечений, где ведущая позиция принадлежит видеоиграм. Видеоигры в настоящее время официально признаны формой массового искусства и включены в перечень направлений, имеющих право на получение грантов наряду с кино, музыкой и живописью [20]. Современные видеоигры представляют собой синтез различных художественных форм: визуального искусства, музыкального сопровождения, анимации, литературного нарратива и интерактивного дизайна [21].

До недавнего времени дискуссии о видеоиграх преимущественно акцентировались на их потенциальных негативных последствиях. Среди основных опасений выделялись риски формирования игровой зависимости, нарушения баланса между временем, проводимым за играми, и другими видами деятельности, а также необходимость родительского контроля над содержанием потребляемого игрового контента. Тем не менее в ряде исследований отмечались и положительные аспекты влияния видеоигр, например такие игры, как FIFA и Football Manager, способствуют развитию координации движений и позволяют моделировать различные тактические схемы и стратегии, что может быть полезно в контексте командных видов спорта [22].

На данный момент мы можем с уверенностью сказать, что потенциал видеоигр не ограничен развитием каких-то физических характеристик или развлекательной составляющей; видеоигры могут оказывать значительное влияние на формирование эстетических и культурных ценностей подрастающего поколения. Исследования и практика показывают, что видеоигры обладают значительными образовательными и развивающими возможностями:

- образовательный потенциал: интерактивная природа видеоигр делает процесс познания более увлекательным;

– стимулирование креативности: конструкторы игровых миров, выбор уровней сложности, множество сюжетных линий позволяют игроку создавать собственный вариант игры, формируя навыки проектной деятельности [23];

– социальная интеграция: кооперативный геймплей и внутриигровая коммуникация развивают навыки коммуникации и сотрудничества, способствуют социальной адаптации [24];

– формирование моральных ориентиров: видеоигры, включающие дилеммы и этический выбор, развивают моральное воображение, способность к сопереживанию, формируют критическое отношение как к поступкам персонажа, так и личной позиции игрока;

– погружение в культурные традиции: через игровую форму пользователь знакомится с традициями, мифологией, культурой различных народов, что способствует межкультурному диалогу и формирует уважение к многообразию;

– развитие критического мышления: при выборе игровых стратегий и оценке последствий развивается аналитическое мышление.

Так, Американская ассоциация педиатров и Совет по рейтингу развлекательного программного обеспечения рекомендуют игры, развивающие пространственное мышление и эстетическое восприятие (игра Monument Valley с оптическими иллюзиями на основе работ Мауриса Эшера), обучающие видеоигры (игра Art Academy, предлагающая уроки рисунка и живописи), игры с хорошим музыкальным сопровождением, повествующие о жизни людей (Journey, Florence) [25].

В России первые видеоигры, направленные на эстетическое воспитание, появились еще в 1990-х гг. Среди них можно выделить «Сказки на бересте» и «Алмазный Птах» (1997 г.), представляющие собой квесты по мотивам русского фольклора, видеоигру «Вундеркинд», охватывающую различные области знаний и навыков, включая искусство [26], Kenshō (тематика восстановления природного баланса), Atomic Heart (формирование культурно-исторической рефлексии, элементы морального выбора, визуальный стиль, вдохновленный советским конструктивизмом и ретрофутуризмом), The Mooseman (игра знакомит с мифами финно-угорских народов), Turgor (сюжет построен на метафорах жизни и смерти, выбора и ответственности).

В условиях цифровизации огромное воспитательное значение приобретает все, что связано с созданием визуальных образов в виртуальном пространстве. Господство визуальной культуры неоспоримо, ведь молодежь с раннего возраста погружена в визуальные медиасферы, где изображение является основным носителем смыс-

лов. Язык образов древнее языка условных символов, картинки запоминаются быстрее и легче, чем текстовая информация [27].

Из множества цифровых визуальных форм в качестве самого доступного примера, обладающего потенциалом эстетического воспитания, можно взять фотографию.

Фотография сегодня – это важный медиаресурс, который можно использовать не только в качестве иллюстрации, это мощный педагогический инструмент, который способствует формированию у детей и подростков чувства прекрасного, эмоциональной отзывчивости и творческого мышления. Ключевые аспекты, подчеркивающие воспитательный потенциал фотографии:

– развитие эстетического восприятия и чувства прекрасного: умение видеть и ценить красоту окружающего мира [28];

– формирование креативного мышления;

– воспитание бережного отношения к природе и окружающему миру;

– развитие наблюдательности и аналитических способностей;

– сплочение коллектива и развитие коммуникативных навыков: совместная творческая и проектная деятельность укрепляет межличностные связи;

– самопознание и формирование личностной идентичности: исследование внутренних чувств, ценностей и интересов [29].

### Заключение

Современное цифровое общество предъявляет принципиально новые требования к системе эстетического воспитания молодежи. Быстрое развитие информационных и коммуникационных технологий, широкое распространение визуальной культуры, доминирование цифровых форм общения и досуга трансформируют способы восприятия искусства, культурных ценностей и механизмов социализации. Важнейшей задачей становится формирование цифровой культуры личности, понимаемой как совокупность норм, ценностей и практик взаимодействия с цифровыми технологиями.

Проведенный анализ показал, что цифровая среда порождает как риски (например, клиповое мышление, поверхностное восприятие, снижение интереса к классическим формам искусства), так и уникальные возможности для эстетического развития личности. Современные цифровые ресурсы – от видеоигр до виртуальных музеев – при соответствующем педагогическом сопровождении могут выступать мощным инструментом формирования художественного вкуса, креативного и критического мышления, нравственных и гуманистических ориентиров, выполнять важные воспитательные функции.

Переосмысление и обновление моделей эстетического воспитания с учетом цифровых

реалий представляется не только актуальной, но и необходимой задачей современной педагогики. Будущее эстетического воспитания – за междисциплинарным подходом, сочетающим художественные, цифровые и социокультурные ресурсы в единую образовательную систему, способную ответить на вызовы эпохи и воспитать личность, устойчивую к информационным перегрузкам и способную к осознанному восприятию прекрасного.

### Список литературы

1. Указ о национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года // Президент России. [Электронный ресурс]. URL: <http://kremlin.ru/events/president/news/73986> (дата обращения: 20.07.2025).
2. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» // Президент России. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502> (дата обращения: 20.07.2025).
3. Основы законодательства Российской Федерации о культуре (утв. ВС РФ 09.10.1992 № 3612-1) (ред. от 24.06.2025) // КонсультантПлюс. [Электронный ресурс]. URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_1870/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_1870/) (дата обращения: 20.07.2025).
4. День культуры России // ВЦИОМ НОВОСТИ. [Электронный ресурс]. URL: [https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/den-kultury-rossii?utm\\_source](https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/den-kultury-rossii?utm_source) (дата обращения: 20.07.2025).
5. Пошли в музей? // ВЦИОМ НОВОСТИ. [Электронный ресурс]. URL: [https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/poshli-v-muzej?utm\\_source](https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/poshli-v-muzej?utm_source) (дата обращения: 20.07.2025).
6. Потапова М.В., Иевлева Н.В. Востребованность художественного музея среди населения страны // Музей. Памятник. Наследие. 2018. № 1 (3). С. 23–32. URL: [https://museumstudy.ru/museum-monument-heritage-1-3-2018?utm\\_source](https://museumstudy.ru/museum-monument-heritage-1-3-2018?utm_source) (дата обращения: 20.07.2025).
7. Баздрева А.Е. Роль социальных сетей в формировании клипового мышления // Российский научный журнал «Телескоп: журнал социологических и маркетинговых исследований». 2024. № 4 (16). С. 124–128. DOI: 10.24412/1994-3776-2024-4-124-128.
8. Щепеткова Н.В. Адаптация методик эстетического воспитания дошкольников и младших школьников в условиях трансформации социокультурных процессов в обществе // Современное педагогическое образование. 2024. № 4. С. 54–59. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/adaptatsiya-metodik-esteticheskogo-vospitaniya-doshkolnikov-i-mladshih-shkolnikov-v-usloviyah-transformatsii-sotsiokulturnykh-viewer> (дата обращения: 20.07.2025).
9. Вагина О.А., Трубицина В.В. Патриотическое воспитание младших школьников средствами регионального изобразительного искусства // Мир педагогики и психологии: международный научно-практический журнал. 2024. № 10 (99). С. 21–26. URL: [https://scipress.ru/education/articles/patrioticheskoe-vospitanie-mladshikh-shkolnikov-sredstvami-regionalnogo-izobrazitel'nogo-iskusstva.html?utm\\_source](https://scipress.ru/education/articles/patrioticheskoe-vospitanie-mladshikh-shkolnikov-sredstvami-regionalnogo-izobrazitel'nogo-iskusstva.html?utm_source) (дата обращения: 20.07.2025).
10. Емелина Т.В., Касаткина Н.Э. Эстетическое воспитание обучающихся в современных условиях // Профессиональное образование в России и за рубежом. 2016. № 4 (24). С. 113–116. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/esteticheskoe-vospitanie-obuchayuschih-sya-v-sovremennykh-usloviyah-viewer> (дата обращения: 20.07.2025).
11. Гордеев К.С., Жидков А.А., Илюшина Е.С., Ермолаева Е.Л., Дубровин Н.А. Эстетическое воспитание школьников как актуальная проблема нашего времени // Гуманитарные научные исследования. 2021. № 3. [Электронный ресурс]. URL: <https://human.snauka.ru/2021/03/42107> (дата обращения: 20.07.2025).
12. Цаллагова Ф.К. Психолого-педагогические основы эстетического воспитания // Вестник Университета. 2013. № 11. С. 261–267. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologo-pedagogicheskie-osnovy-esteticheskogo-vospitaniya-viewer> (дата обращения: 20.07.2025).
13. Нерсисян Л.С. Роль искусства в системе эстетического воспитания и художественного образования школьников // Искусство и художественное образование в контексте межкультурного взаимодействия: материалы VII Международной научно-практической конференции. 2018. С. 40–43. [Электронный ресурс]. URL: <https://dspace.kpfu.ru/xmlui/handle/net/160259> (дата обращения: 20.07.2025).
14. Городецкая Ю.А. Метод интердисциплинарных взаимодействий как основа эстетического воспитания детей // Концепт. 2014. Т. 12. С. 21–25. URL: <http://e-koncept.ru/2014/54105.htm> (дата обращения: 20.07.2025).
15. Li C.Y., Mendoza M.G.C. Integrating Arts Education for Learning Result: A Bright but Tough Way // Open Access Library Journal. 2022. Vol. 9. e923. P. 11–8. DOI: 10.4236/oalib.1109231.
16. Гусак Н.А. Изобразительное искусство как средство эстетического воспитания // Вопросы педагогики. 2024. Т. 14. № 4А. С. 172–178. URL: <http://www.publishing-vak.ru/archive-2024/pedagogy-4.htm> (дата обращения: 20.07.2025).
17. Лисенкова А.А. Виртуальные технологии в искусстве – новый фактор инкультурации и социализации // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2018. № 6 (86). С. 35–42. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnye-tehnologii-v-iskusstve-novyy-faktor-inkul'tratsii-i-sotsializatsii-viewer> (дата обращения: 23.07.2025).
18. Мешкова Л.Н. Цифровая культура и цифровое поколение: основные направления взаимодействия // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2020. Т. 9. № 3А. С. 196–206. DOI: 10.34670/AR.2020.96.97.021.
19. Елькина Е.Е. Цифровая культура как область междисциплинарных исследований: методологические подходы и тенденции развития // International Journal of Open Information Technologies. 2018. Vol. 6. № 12. P. 67–78. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-kultura-kak-oblast-mezhdistsiplinarnykh-issledovaniy-metodologicheskie-podhody-i-tendentsii-razvitiya-viewer> (дата обращения: 22.07.2025).
20. Салихов А.Н. Музыка в видеонаграх и ее значение для эстетического воспитания современных школьников // Музыкальное искусство и образование. Теория, методология, практика: сборник материалов Международной научно-практической конференции. 2016. С. 206–213. [Электронный ресурс]. URL: <https://dspace.kpfu.ru/xmlui/handle/net/105921> (дата обращения: 20.07.2025).
21. Худышкина Т.В. Синтетические жанры искусства как основа педагогической интеграции в эстетическом воспитании // Социокультурное пространство России и зарубежья: общество, образование, язык. 2014. Вып. 3. С. 175–180. URL: [https://elar.uspu.ru/handle/ru-uspu/45262?utm\\_source](https://elar.uspu.ru/handle/ru-uspu/45262?utm_source) (дата обращения: 20.07.2025).
22. Ляпина Е.С., Бирюкова Е.С., Бирюков А.А. Влияние видеонагра на нервно-психическое состояние подростков (обзор литературы) // Тенденции развития науки и образования. 2021. № 74–1. С. 88–91. DOI: 10.18411/19-06-2021-19.
23. Максимова Н.А., Гаврилова Т.И. Методические особенности применения развивающих компьютерных игр в учебном процессе // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2015. № 8. С. 61–65. URL: <http://e-koncept.ru/2015/15269.htm> (дата обращения: 20.07.2025).
24. Goncalves D., Pais P., Gerling K., Guerreiro T., Rodrigues A. Social gaming: A systematic review // Computers in Human Behavior. 2023. Vol. 147. P. 1–31. DOI: 10.1016/j.chb.2023.107851.
25. Which Video Games Are Right for Your Teen? Here's Where to Start // Parents. [Электронный ресурс]. URL: [https://www.parents.com/best-video-games-for-teens-8695305?utm\\_source](https://www.parents.com/best-video-games-for-teens-8695305?utm_source) (дата обращения: 20.07.2025).
26. Федоров А.В. Краткая история компьютерных игр в России // Российский журнал истории, теории и практики медиапедагогики. 2013. № 4. С. 137–149. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kratkaya-istoriya-kompyuternykh-igr-v-rossii-viewer> (дата обращения: 20.07.2025).
27. Дмитриева С.О. Образовательная среда в эпоху визуального поворота – трансформация восприятия // Вестник государственного университета Дубна. 2020. № 3. С. 19–29. DOI: 10.37005/2687-0231-2020-0-9-19-29.
28. Смолина Л.В. Компьютерный фотомастеринг как составляющая эстетического воспитания в условиях цифровизации // Педагогический журнал. 2021. Т. 11. № 6А. С. 303–310. DOI: 10.34670/AR.2021.61.26.042.
29. Бородина Т.Н. Фотография как современный инструмент самопознания. Опыт применения в работе педагога-психолога // Образовательный альманах. 2020. № 6 (32). URL: <https://f.almanah.su/32.pdf> (дата обращения: 20.07.2025).