

Ж.Б. Болатова<sup>1\*</sup> 

<sup>1</sup>Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті

Алматы қ., Қазақстан

\*e-mail: [zhannur\\_b\\_92@mail.ru](mailto:zhannur_b_92@mail.ru)

## ЦИФРЛЫҚ МЕДИАНЫҢ МЕКТЕПТЕГІ ҚАРЫМ-ҚАТЫНАС МӘДЕНИЕТІНЕ ӘЛЕУМЕТТІК ЫҚПАЛЫ

*Аңдатпа*

Мақалада Алматы қаласындағы 10–17 жастағы жасөспірімдердің әлеуметтік желілерді, мессенджерлерді, қысқа бейне сервистерін және көпқатысушы ойын аландарын пайдалану ерекшеліктері сараланады. Зерттеу Uses and Gratifications және Affordance теорияларына сүйенеді, бірақ цифрлық арналарды балаға сырттан әсер ететін дара күш ретінде қарастырмайды; оларды құрдастармен күнделікті араласу тәжірибесіне кіріккен коммуникациялық орта ретінде пайымдайды. 2025 жылдың мамыр айында Google Forms арқылы 65 респонденттен сауалнама алынды; жекелеген сұрақтар бойынша жарамды жауап саны 62–64 аралығында болды. Эмпирикалық материалдар интернеттің сауалнамаға жауап берген топ үшін бос уақыт құралы шегінен асып, ақпарат алу, өзін таныту, құрдастармен сөйлесу және топтық әрекетке қосылу арнасына айналғанын көрсетті. Көпқатысушы ойындарға қатысу мен достықты бағалау арасында статистикалық мәнді байланыс анықталды ( $\chi^2 = 7,69$ ;  $p = 0,021$ ). Сонымен бірге желіде өзін еркін ұстау мен жалғыздықты жиірек сезіну арасында әлсіз, бірақ мәнді корреляция байқалды ( $\rho = -0,279$ ;  $p = 0,027$ ). Нәтижелер мектептегі медиатәрбиені техникалық машықпен шектемей, эмоциялық қолдау, цифрлық этика және қауіпсіз сөйлесу мәдениетімен ұштастырудың маңызын негіздейді.

**Түйін сөздер:** цифрлық медиа, жасөспірімдер, әлеуметтік желілер, көпқатысушы ойындар, қарым-қатынас дағдылары, достықты бағалау, медиасауаттылық, сауалнама.

*Zh.B. Bolatova<sup>1\*</sup>*

<sup>1</sup> Abai Kazakh National Pedagogical University

Almaty, Kazakhstan

\*e-mail: [zhannur\\_b\\_92@mail.ru](mailto:zhannur_b_92@mail.ru)

## THE SOCIAL IMPACT OF DIGITAL MEDIA ON COMMUNICATION CULTURE IN SCHOOL

*Abstract*

This article analyzes the characteristics of social media, messenger, short-video service, and multiplayer gaming platform use among adolescents aged 10–17 in the city of Almaty. The study is based on the Uses and Gratifications and Affordance theories; however, digital channels are not viewed as an external force influencing children, but rather as a communication environment integrated into everyday peer interaction practices.

In May 2025, a survey was conducted through Google Forms involving 65 respondents; depending on the question, the number of valid responses ranged from 62 to 64. The empirical findings showed that, for the surveyed group, the internet has gone beyond being merely a leisure tool and has become a channel for obtaining information, self-presentation, communication with peers, and participation in group activities.

A statistically significant relationship was identified between participation in multiplayer games and the evaluation of friendships ( $\chi^2 = 7.69$ ;  $p = 0.021$ ). At the same time, a weak but significant correlation was observed between feeling more comfortable expressing oneself online and experiencing loneliness more frequently ( $\rho = -0.279$ ;  $p = 0.027$ ).

The findings highlight the importance of ensuring that media education in schools is not limited to technical skills alone, but is also combined with emotional support, digital ethics, and the culture of safe communication.

**Keywords:** digital media, adolescents, social networks, multiplayer games, communication skills, friendship evaluation, media literacy, survey.

Болатова Ж.Б.<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> *Казахский национальный педагогический университет имени Абая*

*г. Алматы, Казахстан*

*\*e-mail: [zhannur\\_b\\_92@mail.ru](mailto:zhannur_b_92@mail.ru)*

## СОЦИАЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ ЦИФРОВЫХ МЕДИА НА КУЛЬТУРУ ОБЩЕНИЯ В ШКОЛЕ

### *Аннотация*

В статье анализируются особенности использования социальных сетей, мессенджеров, сервисов коротких видео и многопользовательских игровых платформ подростками в возрасте 10–17 лет в городе Алматы. Исследование опирается на теории Uses and Gratifications и Affordance, однако цифровые каналы рассматриваются не как внешняя сила воздействия на ребенка, а как коммуникационная среда, встроенная в повседневную практику общения со сверстниками.

В мае 2025 года с помощью Google Forms был проведен опрос среди 65 респондентов; по отдельным вопросам количество валидных ответов составило от 62 до 64. Эмпирические материалы показали, что для участников исследования интернет вышел за рамки средства проведения досуга и превратился в канал получения информации, самопрезентации, общения со сверстниками и участия в коллективной деятельности.

Была выявлена статистически значимая связь между участием в многопользовательских играх и оценкой дружеских отношений ( $\chi^2 = 7,69$ ;  $p = 0,021$ ). Вместе с тем обнаружена слабая, но значимая корреляция между более свободным поведением в сети и более частым ощущением одиночества ( $\rho = -0,279$ ;  $p = 0,027$ ).

Результаты исследования обосновывают важность того, чтобы медиаобразование в школе не ограничивалось только техническими навыками, а сочеталось с эмоциональной поддержкой, цифровой этикой и культурой безопасного общения.

**Ключевые слова:** цифровые медиа, подростки, социальные сети, многопользовательские игры, коммуникативные навыки, оценка дружбы, медиаграмотность, опрос.

### **Кіріспе**

Соңғы жылдары цифрлық технологиялардың қарқынды дамуы жасөспірімдердің күнделікті өмірі мен қарым-қатынас жасау тәжірибесіне елеулі өзгерістер енгізді. Егер бұрын құрдастар арасындағы өзара әрекет негізінен мектеп, отбасы, аула немесе түрлі үйірмелер шеңберінде жүзеге асса, қазіргі уақытта оның маңызды бөлігі әлеуметтік желілер, мессенджерлер, бейнеплатформалар және көпқатысушы онлайн ойындар арқылы қалыптасады. Бұл өзгерістер коммуникация құралдарының жанаруымен ғана шектелмей, жасөспірімдердің өзін-өзі танытуына, достық қатынастарды қалыптастыруына, әлеуметтік қолдау алуына және бос уақытын ұйымдастыруына ықпал ететін жаңа әлеуметтік ортаның пайда болуына алып келді.

Ғылыми әдебиеттерде цифрлық медианың жастар мен жасөспірімдердің әлеуметтік өміріне әсері әртүрлі қырынан қарастырылып келеді. Зерттеушілер цифрлық ортаға қатысу деңгейі тек техникалық мүмкіндіктермен анықталмайтынын, оған әлеуметтік және мәдени капиталдың да әсер ететінін атап көрсетеді [1, р. 682]. Бұл әсіресе мектеп жасындағы оқушылар үшін маңызды, өйткені бірдей цифрлық құралдарға қол жеткізгенімен, оларды пайдалану мақсаты мен сипаты әртүрлі болуы мүмкін. Біреулер интернетті білім алу үшін пайдаланса, енді біреулер оны ойын, қарым-қатынас немесе өзін-өзі таныту алаңы ретінде қабылдайды.

Әлеуметтік желілердің коммуникативтік мүмкіндіктерін зерттеген еңбектерде виртуалды кеңістіктің жаңа әлеуметтік байланыстар құруға және қолдауға мүмкіндік беретіні көрсетілген. Joinson желідегі салыстырмалы анонимділік пен еркіндіктің пайдаланушылардың өз ойын ашық жеткізуіне ықпал ететінін дәлелдесе [2, р. 56], Boyd пен Ellison әлеуметтік желілерді әлеуметтік қатынастарды ұйымдастырудың және сақтаудың маңызды инфрақұрылымы ретінде сипаттайды [3, р. 227]. Мұндай тұжырымдар қазіргі жасөспірімдердің коммуникациялық тәжірибесін дәстүрлі бетпе-бет қарым-қатынас шеңберінде ғана қарастыру жеткіліксіз екенін көрсетеді.

Сонымен қатар цифрлық медианың ықпалына қатысты зерттеулерде қарама-қайшы нәтижелер де кездеседі. Kuss пен Griffiths әлеуметтік желілерді шамадан тыс пайдаланудың психологиялық тәуелділік, эмоционалдық тұрақсыздық және әлеуметтік қиындықтармен байланысын көрсетеді [4]. Кейінгі зерттеулерде әлеуметтік салыстыру, желіде ұзақ уақыт өткізу және психологиялық әл-ауқат арасындағы өзара байланыс та талданған [5], [6]. Соңғы ғылыми шолулар цифрлық медианың әсерін біржақты жағымды немесе жағымсыз құбылыс ретінде бағалауға болмайтынын, оның нәтижесі пайдаланушының мақсатына, әлеуметтік ортасына және жеке ерекшеліктеріне тәуелді екенін көрсетеді [7-9].

Онлайн ойындарға арналған зерттеулер де ұқсас қорытындылар береді. Кейбір авторлар көпқатысушы ойындардың бірлескен әрекет, көшбасшылық, стратегия құру және топтық жұмыс дағдыларын дамытуға ықпал ететінін атап өтсе [10, р.74], басқа зерттеулерде олардың уақытты шамадан тыс тұтынуға және офлайн белсенділіктің төмендеуіне әсер етуі мүмкін екендігі көрсетілген [11], [12]. Сондықтан цифрлық медианың әртүрлі түрлерін жеке-жеке емес, жасөспірімдердің күнделікті коммуникациялық тәжірибесінің құрамдас бөлігі ретінде қарастыру қажеттілігі туындайды.

Қазақстандық ғылыми кеңістікте әлеуметтік желілердің жастардың құндылықтық бағдарларына, қоғамдық белсенділігіне және ақпараттық мінез-құлқына әсері зерттелгенімен [13-15], мектеп жасындағы оқушылардың виртуалды және офлайн қарым-қатынас тәжірибесін салыстыратын эмпирикалық зерттеулер әлі де жеткіліксіз. Әсіресе цифрлық платформаларды пайдалану жиілігі, виртуалды достықтың маңызы, онлайн ойындарға қатысу және желідегі еркіндік сезімі сияқты факторлардың өзара байланысы толық ашылмаған.

Осыған байланысты аталған зерттеу цифрлық медианың мектептегі қарым-қатынас мәдениетіне әлеуметтік ықпалын анықтау мақсатында жүргізілді. Зерттеуде Алматы қаласындағы 10–17 жастағы білім алушылардың цифрлық платформаларды пайдалану ерекшеліктері, виртуалды және шынайы ортадағы достық туралы түсініктері, сондай-ақ желідегі еркіндік сезімі мен әлеуметтік-психологиялық жай-күй арасындағы байланыс талданады. Зерттеу барысында цифрлық медианы белсенді пайдалану виртуалды достықтың маңызын арттырады, көпқатысушы ойындарға қатысу құрдастар арасындағы өзара әрекет деңгейіне әсер етеді және желідегі еркіндік сезімі жасөспірімдердің әлеуметтік әл-ауқатымен байланысты болуы мүмкін деген болжамдар тексерілді. Осылайша, мақала цифрлық медианың жасөспірімдердің қарым-қатынас мәдениетін қалыптастырудағы рөлін қазақстандық эмпирикалық материалдар негізінде талдауға бағытталған.

### **Зерттеу әдіснамасы**

Бұл зерттеу цифрлық медианың мектеп жасындағы білім алушылардың қарым-қатынас мәдениетіне әлеуметтік ықпалын анықтауға бағытталған эмпирикалық зерттеу болып табылады. Зерттеудің әдіснамалық негізін сандық зерттеу стратегиясы құрайды. Сандық тәсілді

таңдау зерттеу мақсатына сәйкес келді, өйткені ол цифрлық платформаларды пайдалану жиілігін, виртуалды және офлайн қарым-қатынас ерекшеліктерін, сондай-ақ жасөспірімдердің цифрлық ортаға қатысты көзқарастарын салыстырмалы түрде қысқа уақыт ішінде анықтауға мүмкіндік береді. Сонымен қатар сандық деректер әртүрлі айнымалылар арасындағы статистикалық байланыстарды бағалауға және зерттеу барысында ұсынылған болжамдарды эмпирикалық тұрғыдан тексеруге жағдай жасайды.

Зерттеудің негізгі әдісі ретінде құрылымданған сауалнама қолданылды. Сауалнама әлеуметтік зерттеулерде кең таралған деректер жинау құралы болып табылады және респонденттердің пікірлері, ұстанымдары мен мінез-құлық ерекшеліктері туралы стандартталған ақпарат алуға мүмкіндік береді. Цифрлық медианы пайдалану тәжірибесін зерттеу барысында сауалнама әдісін қолданудың артықшылығы – бір мезгілде көптеген респонденттерден мәлімет жинауға, олардың жауаптарын салыстыруға және алынған нәтижелерді сандық түрде өңдеуге мүмкіндік беруінде. Сонымен қатар зерттеу нысанының өзі цифрлық ортаға тікелей байланысты болғандықтан, сауалнаманы онлайн форматта ұйымдастыру зерттеу логикасына толық сәйкес келді.

Деректер жинау 2025 жылдың мамыр айында Алматы қаласында жүргізілді. Сауалнама Google Forms платформасы арқылы таратылды. Онлайн форматты таңдау бірнеше себеппен негізделді. Біріншіден, қазіргі жасөспірімдердің басым бөлігі интернет пен мобильді құрылғыларды күнделікті қолданатындықтан, цифрлық форматтағы сауалнама олардың қалыпты коммуникациялық ортасына сәйкес келеді. Екіншіден, онлайн сауалнама респонденттердің жауаптарын автоматты түрде тіркеуге, жүйелеуге және кейінгі статистикалық өңдеуге мүмкіндік береді. Үшіншіден, мұндай тәсіл қатысушылардың анонимдігін сақтауға және олардың пікірлерін еркін білдіруіне қолайлы жағдай жасайды.

Зерттеуде мақсатты іріктеу әдісі пайдаланылды. Іріктеме құрамына Алматы қаласының мектептерінде білім алып жүрген 10–17 жас аралығындағы оқушылар енгізілді. Респонденттерді іріктеу барысында олардың мектеп жасында болуы және цифрлық коммуникациялық платформаларды пайдалану тәжірибесінің болуы негізгі критерий ретінде алынды. Зерттеуге барлығы 65 респондент қатысты. Гендерлік құрылым бойынша қатысушылардың 52%-ын қыз балалар, ал 48%-ын ұл балалар құрады. Респонденттер әртүрлі жас және сынып топтарынан тартылды. Сауалнамаға 5–11 сынып оқушылары қатысқанымен, ең белсенді топты 10-сынып оқушылары құрады. Мұндай құрам мектеп жасындағы әртүрлі топтардың цифрлық тәжірибесін салыстыруға мүмкіндік береді. Дегенмен іріктеменің мақсатты сипаты мен көлемінің шектеулілігі нәтижелерді Қазақстандағы барлық жасөспірімдерге жалпылауға мүмкіндік бермейді. Сондықтан алынған қорытындылар нақты зерттелген топтың ерекшеліктерін сипаттайтын эмпирикалық мәлімет ретінде қарастырылады.

Зерттеу құралы ретінде арнайы әзірленген сауалнама пайдаланылды. Сауалнама барлығы 14 сұрақтан тұрды және оның құрылымы зерттеудің мақсаты мен міндеттеріне сәйкес жасалды. Бірінші блок респонденттердің цифрлық медианы пайдалану қарқындылығын анықтауға бағытталды. Бұл бөлімде интернетте өткізілетін уақыт мөлшері, жиі қолданылатын платформалар және олардың пайдалану жиілігі туралы ақпарат жиналды. Екінші блок виртуалды және офлайн қарым-қатынас тәжірибесін зерттеуге арналды. Мұнда респонденттердің онлайн достарының болуы, виртуалды достыққа деген көзқарасы және шынайы өмірдегі достықтың маңыздылығы туралы сұрақтар қамтылды. Үшінші блок желіде өзін еркін сезіну, жалғыздық сезімі және цифрлық тәуелділік белгілері сияқты психоәлеуметтік көрсеткіштерді бағалауға бағытталды. Төртінші блок цифрлық медианың қарым-қатынас дағдыларына, өзін-өзі танытуға және тұлғалық дамуға ықпалы туралы субъективті пікірлерді анықтауға арналды.

Сауалнамада жабық, жартылай жабық және бірнеше жауап нұсқасын таңдауға мүмкіндік беретін сұрақтар қолданылды. Сонымен қатар кейбір сұрақтар қысқа ашық жауап форматында берілді. Мұндай тәсіл респонденттердің тәжірибесін неғұрлым толық сипаттауға мүмкіндік берді. Жабық сұрақтар статистикалық талдау жүргізуге қолайлы болса, ашық жауаптар қатысушылардың көзқарастарын нақтылауға мүмкіндік жасады.

Зерттеу бағдарламасын әзірлеу барысында цифрлық коммуникацияны түсіндіретін заманауи теориялық тұжырымдамалар басшылыққа алынды. Атап айтқанда, Uses and Gratifications теориясы цифрлық платформаларды пайдаланушылардың қажеттіліктерін қанағаттандыру құралы ретінде қарастыруға мүмкіндік берсе, Affordance тұжырымдамасы әртүрлі платформалардың пайдаланушыларға ұсынатын коммуникациялық мүмкіндіктерін түсіндіруге негіз болды. Осы теориялық ұстанымдар сауалнама сұрақтарын құрастыру кезінде де ескерілді.

Этикалық талаптарды сақтау зерттеудің маңызды бөлігі болды. Зерттеуге қатысу толықтай ерікті сипатта ұйымдастырылды. Сауалнамаға жауап беру алдында қатысушыларға зерттеудің мақсаты түсіндіріліп, алынған ақпараттың тек ғылыми мақсатта қолданылатыны хабарланды. Барлық жауаптар анонимді түрде жиналды және респонденттердің жеке басын анықтауға мүмкіндік беретін мәліметтер тіркелген жоқ. Кәмелет жасына толмаған қатысушылардың зерттеуге қатысуы кезінде ата-аналардың немесе заңды өкілдердің келісімі ескерілді.

Деректерді өңдеу және талдау бірнеше кезеңде жүзеге асырылды. Алдымен Google Forms платформасынан алынған жауаптар Microsoft Excel бағдарламасына экспортталды. Бірінші кезеңде сипаттамалық статистика қолданылып, әрбір сұрақ бойынша жиіліктер мен пайыздық көрсеткіштер есептелді. Бұл талдау респонденттердің цифрлық платформаларды пайдалану құрылымын, олардың қарым-қатынас тәжірибесін және негізгі тенденцияларды сипаттауға мүмкіндік берді.

Келесі кезеңде айнымалылар арасындағы статистикалық байланыстарды бағалау мақсатында  $\chi^2$  (хи-квадрат) критерийі пайдаланылды. Бұл әдіс көпқатысушы ойындарға қатысу мен достықты бағалау ерекшеліктері арасындағы байланысты анықтауға мүмкіндік берді. Сонымен қатар желідегі еркіндік сезімі, жалғыздық тәжірибесі және басқа да реттік көрсеткіштер арасындағы байланысты бағалау үшін Spearman рангілік корреляция коэффициенті қолданылды. Аталған статистикалық әдістер зерттеу барысында ұсынылған болжамдарды бастапқы деңгейде тексеруге мүмкіндік берді. Дегенмен олар себеп-салдарлық тәуелділікті дәлелдеуге емес, айнымалылар арасындағы ықтимал өзара байланыстарды анықтауға бағытталған.

Зерттеудің белгілі бір шектеулері де бар. Біріншіден, іріктеме көлемінің шағын болуы статистикалық қорытындылардың жалпылану мүмкіндігін шектейді. Екіншіден, сауалнама өзіндік есеп беру әдісіне негізделгендіктен, кейбір жауаптар әлеуметтік қолайлылық әсеріне немесе респонденттердің субъективті бағалауына тәуелді болуы мүмкін. Үшіншіден, зерттеу тек Алматы қаласының оқушыларын қамтыды, сондықтан ауылдық және басқа өңірлердегі жасөспірімдердің тәжірибесі өзгеше болуы ықтимал. Соған қарамастан, алынған нәтижелер мектеп жасындағы респонденттердің цифрлық медианы пайдалану ерекшеліктерін және оның қарым-қатынас мәдениетіне ықпалын сипаттайтын маңызды эмпирикалық материал болып табылады әрі болашақта жүргізілетін кең ауқымды зерттеулер үшін бастапқы негіз қалыптастырады.

### **Зерттеу нәтижелері**

Сауалнама материалдары респонденттердің цифрлық платформаларды күнделікті өмірдің ажырамас бөлігі ретінде қабылдайтынын көрсетті. Алынған нәтижелер цифрлық медианың тек ақпарат алу құралы ғана емес, сонымен қатар қарым-қатынас жасау, бос уақыт өткізу және әлеуметтік байланыстарды қалыптастыру ортасы ретінде қызмет атқаратынын байқатады. Зерттеу барысында интернетті пайдалану ұзақтығы, платформалық таңдаулар, ойын тәжірибесі, достық туралы түсініктер және желідегі өзіндік сезіну ерекшеліктері талданды.

Желіде өткізілетін уақытқа қатысты сұрақ бойынша 64 жарамды жауап алынды (Кесте 1). Респонденттердің басым бөлігі күніне 1–3 сағат интернет пайдаланатынын көрсетті. Бұл топқа 36 адам немесе 56,2% тиесілі болды. 1 сағатқа дейін интернет қолданатындар 13 адамды (20,3%) құрады. Күніне 3–5 сағат уақытын желіде өткізетіндер 17 адамға (26,6%) жетті. Ал 5 сағаттан артық интернет пайдаланатынын көрсеткендер саны 6 адамды немесе 9,4%-ды құрады. Бұл көрсеткіштер зерттеуге қатысқан жасөспірімдердің көпшілігі цифрлық ортаға күн сайын тұрақты түрде қосылатынын көрсетеді. Интернетті пайдалану ұзақтығы оқу, демалыс

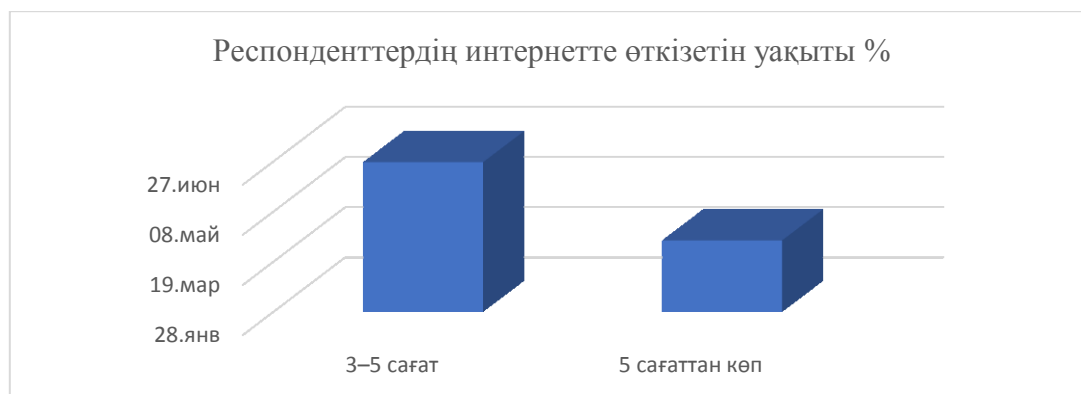
және әлеуметтік қатынастардың құрылымымен тығыз байланысты болғандықтан, мұндай нәтиже цифрлық медианың олардың күнделікті өміріндегі маңызын айқын көрсетеді.

Сонымен қатар жауаптарды талдау барысында интернетті пайдалану ұзақтығы респонденттердің өзіндік бағалауына негізделгені ескерілді. Сондықтан алынған деректер нақты уақыт өлшемінен гөрі цифрлық медианы пайдалану қарқындылығының жалпы тенденциясын сипаттайды. Дегенмен нәтижелер зерттелген топтың едәуір бөлігі күн сайын бірнеше сағат бойы цифрлық ортада болатынын көрсетеді. Бұл жағдай жасөспірімдердің коммуникациялық тәжірибесінің маңызды бөлігі желілік кеңістікте қалыптасатынын білдіреді.

### 1-кесте. Респонденттердің интернетті пайдалану ұзақтығы (n=64)

Интернетте өткізілетін уақыт	n	%
1 сағатқа дейін	13	20,3
1–3 сағат	36	56,2
3–5 сағат	17	26,6
5 сағаттан көп	6	9,4

### Диаграмма-1. Интернетті күнделікті пайдалану ұзақтығы



Ескерту: Автордың жеке дереккөзінен

Платформалық таңдауларға қатысты нәтижелер визуалды контент пен жедел байланыс құралдарының басымдығын көрсетті (Кесте 2). Бірнеше жауап белгілеуге болатын сұрақта TikTok ең танымал платформа ретінде анықталды. Оны 38 респондент немесе 59,4% таңдады. WhatsApp 33 респонденттің (51,6%), Instagram 31 респонденттің (48,4%), ал YouTube 23 респонденттің (35,9%) жауабында кездесті. Telegram 10 адаммен (15,6%), VK 2 адаммен (3,1%) және басқа сервистер 5 адаммен (7,8%) аталды. Бұл көрсеткіштер қазіргі жасөспірімдердің қысқа бейнеформаттарға, визуалды коммуникацияға және жедел хабар алмасуға көбірек бейім екенін байқатады.

TikTok пен Instagram-ның жоғары көрсеткіштері өзін таныту мен визуалды контентті тұтынудың маңызын көрсетсе, WhatsApp-тың кең таралуы күнделікті байланыс пен оқу үдерісіне қатысты коммуникацияның негізгі арнасы ретінде сақталып отырғанын білдіреді. YouTube платформасының да елеулі үлеске ие болуы білім беру, ойын-сауық және ақпараттық контентті қатар пайдаланумен түсіндіріледі. Осылайша респонденттердің цифрлық тәжірибесі бір ғана платформаға тәуелді емес, бірнеше сервистің қатар қолданылуына негізделген.

Ойын тәжірибесіне қатысты жауаптар респонденттердің медианы пайдалану үлгілерінің әркелкі екенін көрсетті. Бірқатар қатысушылар онлайн ойындарға мүлде қызықпайтындарын білдірсе, басқа бөлігі күн сайын немесе аптасына бірнеше рет ойнайтындарын көрсетті. Ашық жауаптарда Free Fire, PUBG, Brawl Stars, Roblox, Minecraft және Clash Royale ойындары жиі

аталды. Бұл ойындардың басым бөлігі көпқатысушы форматта ұйымдастырылған. Мұндай ортада қатысушылар бірлескен әрекетке қатысып, команда мүшелерімен байланыс орнатады, рөлдерді бөліседі және ортақ мақсатқа жетуге ұмтылады.

## 2-кесте. Респонденттердің жиі пайдаланатын платформалары

Платформа	n	%
TikTok	38	59,4
WhatsApp	33	51,6
Instagram	31	48,4
YouTube	23	35,9
Telegram	10	15,6
VK	2	3,1
Басқа	5	7,8

*Ескерту:* Автордың жеке дереккөзінен

Ойын тәжірибесінің кең таралуы цифрлық коммуникацияның жаңа формаларының қалыптасуына ықпал етеді. Қысқа нұсқаулар беру, ойын ішіндегі келіссөздер жүргізу және командалық әрекеттерге қатысу белгілі бір коммуникативтік дағдылардың дамуына әсер етуі мүмкін. Алайда алынған нәтижелер ойын тәжірибесінің автоматты түрде әлеуметтік дағдылардың артуына немесе офлайн қарым-қатынастың жақсаруына алып келетінін дәлелдемейді. Сондықтан бұл мәселе қосымша зерттеуді қажет етеді.

Респонденттердің достық туралы көзқарастары шынайы өмірдегі қарым-қатынастардың басымдығын көрсетті (Кесте 3). «Сіз үшін шынайы өмірдегі достық па, әлде желідегі достық маңызды ма?» деген сұрақтың нәтижелері көпқатысушы ойындарға қатысу айнымалысымен салыстырылды. Барлығы 62 жарамды жауап талданды. Ойындарға қатысатынын айтқан 25 респонденттің 21-і шынайы өмірдегі достықты маңызды деп көрсетті. Үшеуі онлайн достықты тандаса, бір респондент екі түрдегі достықтың да маңызын атап өтті. Ал ойындарға қатыспайтын 37 респонденттің 29-ы шынайы өмірдегі достықты маңызды деп бағалады, ал 8 адам екі түрдегі достықтың да маңызын мойындады.

## 3 – кесте. Ойын тәжірибесі мен достықты бағалау

Достық түрі	Ойынға қатысады	Ойынға қатыспайды
Шынайы өмірдегі достық	21	29
Онлайн достық	3	0
Екеуі де маңызды	1	8

*Ескерту:* Автордың жеке дереккөзінен

Статистикалық талдау нәтижесінде  $\chi^2 = 7,69$ ;  $df = 2$ ;  $p = 0,021$  мәндері алынды. Бұл көрсеткіш көпқатысушы ойындарға қатысу мен достық туралы түсініктер арасында статистикалық тұрғыдан мәнді байланыс бар екенін көрсетеді. Дегенмен бұл байланысты себеп-салдарлық тәуелділік ретінде түсіндіруге болмайды. Себебі ойындарға қатысу достық туралы түсініктерге әсер етуі мүмкін болғанымен, бастапқы әлеуметтік бағдарлар мен тұлғалық ерекшеліктер де ойын ортасына қатысу ықтималдығын анықтауы мүмкін.

Интернет арқылы жаңа адамдармен танысуға қатысты сұрақ нәтижелері де назар аударуға тұрарлық болды. 64 жауаптың 26-сы интернет арқылы жаңа таныстар тапқанын көрсетсе, 38 респондент мұндай тәжірибесінің жоқ екенін айтты. Бұл деректер респонденттердің көпшілігі үшін интернеттің негізгі қызметі бұрыннан бар байланыстарды қолдау екенін көрсетеді. Соған қарамастан қатысушылардың айтарлықтай бөлігі үшін цифрлық орта жаңа әлеуметтік байланыстар орнатудың қосымша мүмкіндігіне айналған.

Жартылай ашық сұрақтарға берілген жауаптарды мазмұндық талдау үш негізгі бағытты анықтады. Бірінші бағыт интернеттің құрдастармен жедел байланыс орнату құралы ретінде қабылдануымен байланысты болды. Екінші бағыт ойын платформаларын бірлескен әрекет пен команда құру кеңістігі ретінде сипаттады. Үшінші бағытта кейбір респонденттер интернеттің болмауы жалғыздық сезімін күшейтуі мүмкін екенін жанама түрде атап өтті. Бұл нәтижелер цифрлық медианың тек техникалық құрал емес, әлеуметтік тәжірибені ұйымдастыратын ортаға айналғанын көрсетеді.

Желіде өзін еркін сезіну мен жалғыздық тәжірибесінің арасындағы байланысқа жүргізілген талдау ерекше қызығушылық тудырды. Spearman корреляциясы әлсіз, бірақ статистикалық тұрғыдан мәнді кері байланысты көрсетті ( $\rho = -0,279$ ;  $p = 0,027$ ) (Кесте 4).

4 - кесте. Негізгі статистикалық көрсеткіштер

Айнымалылар	Статистикалық көрсеткіш	p
Ойындарға қатысу – достықты бағалау	$\chi^2 = 7,69$	0,021
Желідегі еркіндік – жалғыздық сезімі	$\rho = -0,279$	0,027

Еркертү: Автордың жеке дереккөзінен

Бұл нәтиже желіде өзін еркін ұстау деңгейі жоғарылаған сайын жалғыздық сезімінің кейбір жағдайларда төмендеуі мүмкін екенін аңғартады. Сонымен қатар мұндай байланыс өте күшті емес, сондықтан жалғыздықты түсіндіретін факторлар тек цифрлық коммуникациямен шектелмейді. Отбасылық қатынастар, мектептегі әлеуметтік орта және құрдастар арасындағы байланыстар да маңызды рөл атқарады.

Жалпы алғанда, зерттеу нәтижелері цифрлық медианың мектеп оқушыларының қарым-қатынас мәдениетіне ықпалы күрделі әрі көпқырлы екенін көрсетті. Бір жағынан, цифрлық платформалар ақпарат алуға, достармен байланыс орнатуға, өзін танытуға және топтық әрекетке қатысуға мүмкіндік береді. Екінші жағынан, олар уақытты басқару, виртуалды ортаға тәуелділік, жалғыздық сезімі және офлайн қарым-қатынастың сапасы сияқты мәселелерді де алға шығарады. Сондықтан цифрлық медианы тек технологиялық құрал ретінде емес, қазіргі жасөспірімдердің әлеуметтік тәжірибесін қалыптастыратын маңызды мәдени және коммуникациялық кеңістік ретінде қарастыру қажет.

#### Талқылау

Алынған эмпирикалық нәтижелерді қолданыстағы ғылыми әдебиеттермен салыстыру цифрлық коммуникацияның жасөспірімдер арасындағы қарым-қатынасқа әсері біржақты немесе сызықтық сипатта емес екенін айқын көрсетеді. Зерттеу деректері әлеуметтік желілер мен онлайн ойын платформалары жасөспірімдердің әлеуметтік байланыстарын кеңейтуімен қатар, олардың қарым-қатынас сапасына, эмоциялық тәжірибесіне және өзін-өзі бағалауына әртүрлі деңгейде ықпал ететінін дәлелдейді. Бұл тұжырым медиа әсерін тек «пайдалы» немесе «зиянды» деп бинарлы қарастырудың жеткіліксіз екенін көрсететін қазіргі медиазерттеулердің негізгі бағыттарымен сәйкес келеді.

Бір жағынан, цифрлық платформалар жасөспірімдер үшін әлеуметтік капиталды кеңейтетін маңызды орта ретінде көрінеді. Респонденттердің басым бөлігі әлеуметтік желілерді күнделікті коммуникация, ақпарат алмасу және өзін таныту құралы ретінде қолданатыны анықталды. Бұл жағдай Boyd және Ellison ұсынған әлеуметтік желілердің әлеуметтік қатынастарды қолдау және ұйымдастыру инфрақұрылымы ретіндегі тұжырымын нақтылай түседі [3]. Шынында да, зерттеу нәтижелері көрсеткендей, WhatsApp, Instagram және TikTok сияқты платформалар тек техникалық коммуникация құралдары ғана емес, сонымен қатар әлеуметтік байланыстарды сақтау, топтық идентификация қалыптастыру және ортақ қызығушылықтар

негізінде қауымдастық құру кеңістігі ретінде қызмет етеді. Осы тұрғыдан цифрлық орта жасөспірімнің әлеуметтік шеңберін кеңейтетін факторға айналады.

Алайда зерттеу нәтижелері цифрлық медианың әлеуметтік байланыстарды кеңейтуімен қатар, олардың сапасына қатысты күрделі мәселелерді де көрсетеді. Желідегі байланыстар саны артқанымен, олардың эмоциялық тереңдігі әрдайым жоғары бола бермейді. Бұл құбылыс әлеуметтік желілердің «байланыс көп – жақындық аз» парадоксын сипаттайды. Joinson атап өткендей, онлайн ортадағы белгілі бір анонимдік пен психологиялық қашықтық адамның өзін еркін көрсетуіне мүмкіндік бергенімен, бұл тұрақты эмоционалдық жақындықтың қалыптасуына әрдайым әкелмейді [2, p.50].

Зерттеу нәтижелері желідегі еркіндік сезімі мен жалғыздық тәжірибесінің қатар өмір сүруі мүмкін екенін көрсетті. Бұл цифрлық ортаға қатысты біржақты оптимистік түсініктерді қайта қарауды талап етеді. Жасөспірім интернетте белсенді қарым-қатынас жасағанымен, бұл оның әлеуметтік қолдауға толық ие екенін білдірмейді. Керісінше, кей жағдайларда виртуалды байланыстар офлайн қарым-қатынастың орнын толық алмастыра алмай, эмоциялық бос кеңістік сезімін күшейтуі мүмкін. Бұл тұжырым Kuss және Griffiths еңбектерінде сипатталған цифрлық тәуелділік пен психоәлеуметтік әл-ауқат арасындағы күрделі өзара байланысты толықтырады [4].

Осы тұрғыда маңызды теориялық мәселе туындайды: цифрлық белсенділік әлеуметтік интеграцияның көрсеткіші ме, әлде компенсациялық мінез-құлық па? Зерттеу нәтижелері кейбір респонденттер үшін онлайн орта жалғыздықты азайту құралы ретінде қызмет ететінін, ал басқалары үшін бұл әлеуметтік қысым мен салыстыру кеңістігіне айналатынын көрсетеді. Демек, цифрлық медианың әсері пайдаланушының бастапқы әлеуметтік жағдайына, тұлғалық ерекшеліктеріне және әлеуметтік контекстіне тәуелді.

Көпқатысушы онлайн ойындарға қатысты нәтижелер де әлеуметтік коммуникацияның жаңа формаларын көрсетеді. Статистикалық талдау ойынға қатысу мен достықты бағалау арасында мәнді байланыс бар екенін көрсетті ( $\chi^2 = 7,69$ ;  $p = 0,021$ ). Ойынға қатысатын респонденттер арасында виртуалды немесе аралас достықты қабылдау деңгейі жоғарырақ байқалды. Бұл нәтижені онлайн ойындардың тек рекреациялық емес, сонымен қатар әлеуметтік өзара әрекеттесу кеңістігі ретінде қалыптасуымен түсіндіруге болады. Ойын ішіндегі чаттар, командалық стратегиялар, ортақ мақсатқа жету және рөлдік бөлініс жасөспірімдерде кооперативті коммуникацияның жаңа формаларын қалыптастырады.

Дегенмен бұл байланыс себеп-салдарлық емес екенін атап өту маңызды. Яғни ойын тәжірибесі достық түсінігін өзгертуі мүмкін, бірақ сонымен бірге әлеуметтік бейімділігі жоғары жасөспірімдер де мұндай ойындарға көбірек тартылуы ықтимал. Бұл өзара ықпал моделі цифрлық ортадағы мінез-құлықты түсіндіруде маңызды.

Қазақстандық мектеп контекстінде цифрлық коммуникация бірнеше ерекше факторлармен күрделенеді. Біріншіден, көптілді ақпараттық орта жасөспірімнің когнитивтік және коммуникативтік тәжірибесін әртүрлі мәдени кодтар арқылы қалыптастырады. Қазақ, орыс және ағылшын тіліндегі контенттің қатар тұтынылуы ақпаратты қабылдау мен әлеуметтік интерпретацияны күрделендіреді. Екіншіден, мектеп пен отбасының медиатәрбиесі көбіне қауіпсіздік пен шектеу логикасына негізделген, ал цифрлық этика, эмоциялық реттеу және онлайн қарым-қатынас мәдениеті жеткілікті деңгейде жүйеленбеген. Үшіншіден, TikTok пен Instagram сияқты платформалар жасөспірімге тек тұтынушы емес, сонымен қатар контент өндіруші ретінде әрекет ету мүмкіндігін береді, бұл әлеуметтік салыстыру мен өзін-өзі бағалау процестерін күшейтеді.

Зерттеу нәтижелері интернет уақытын қысқарту мәселесі цифрлық тәрбиенің тек үстірт деңгейі екенін көрсетеді. Экран алдындағы уақытты азайту әрдайым әлеуметтік немесе психологиялық жағдайды жақсартпайды. Негізгі фактор – цифрлық әрекеттің мазмұны мен әлеуметтік функциясы. Осы тұрғыдан алғанда, медиатәрбие тек шектеу емес, түсіндіру, талдау және сыни ойлау қабілетін дамытуға бағытталуы тиіс.

Медиасауаттылық ұғымын кеңейту қажеттілігі де айқын байқалады. Қазіргі жағдайда медиасауаттылық тек ақпаратты сыни бағалау қабілеті емес, сонымен қатар әлеуметтік-психологиялық құзыреттер жиынтығы ретінде қарастырылуы тиіс. Оған уақытты басқару, онлайн шекараларды түсіну, цифрлық эмоцияны реттеу, жеке деректерді қорғау және виртуалды мен шынайы достық арасындағы айырмашылықты ажырату кіреді. Бұл кеңейтілген түсінік медиасауаттылықты жеке дағды емес, тұлғалық мәдениеттің бір бөлігі ретінде қарастыруға мүмкіндік береді [16-18].

Практикалық деңгейде зерттеу нәтижелері мектептегі тәрбие жұмысының форматын қайта қарау қажеттігін көрсетеді. Медиатәрбие тек қосымша сабақ немесе бір реттік шара емес, оқу процесінің, сынып мәдениетінің және ата-анамен өзара әрекет жүйесінің интеграцияланған бөлігі болуы тиіс. Жасөспірімдердің өз тәжірибесін ашық талқылауына мүмкіндік беретін диалогтық алаңдар құру олардың цифрлық мінез-құлқын саналы реттеуіне ықпал етеді.

Сонымен қатар мектеп пен отбасының жауапкершілігін бөлу мәселесі ерекше мәнге ие. Егер мектеп тек тыйым салу саясатын ұстанса, ал ата-ана тек уақытты шектеумен шектелсе, жасөспірімнің нақты цифрлық тәжірибесі бақылаудан тыс қалуы мүмкін. Сондықтан тиімді модель шектеу, түсіндіру және қолдаудың теңгерімді жүйесіне негізделуі қажет.

Жалпы алғанда, зерттеу цифрлық медианың жасөспірімдер қарым-қатынас мәдениетіне ықпалы күрделі, көпқабатты және контекстке тәуелді екенін көрсетеді. Цифрлық орта бір мезетте әлеуметтік байланыстарды кеңейтетін ресурс та, психоәлеуметтік тәуекелдер тудыратын фактор да бола алады. Осы себепті оны тек бақылау объектісі ретінде емес, педагогикалық және әлеуметтік тұрғыдан басқарылатын мәдени кеңістік ретінде қарастыру қажет.

### **Қорытынды**

Жүргізілген зерттеу цифрлық медианың 10-17 жастағы респонденттердің қарым-қатынас тәжірибесіне ықпалы күрделі әрі көпқабатты екенін көрсетті. Сауалнамаға жауап берген топ цифрлық кеңістікті демалыс пен ойын-сауық үшін ғана емес, ақпарат алу, өзін таныту, құрдастарымен сөйлесу және топтық әрекетке қосылу үшін пайдаланады. Ең жиі таңдалған платформалар қатарында TikTok, WhatsApp, Instagram және YouTube көрінді. Аталған дерек визуалды контент пен жедел коммуникацияның жасөспірімдер күнделікті өміріндегі рөлін айқындайды.

Нәтижелер шынайы өмірдегі достықтың респонденттер үшін маңызын жоғалтпағанын көрсетті. Басым бөлігі офлайн достықты жоғары бағалайды. Сонымен бірге желі арқылы танысу және ойын платформаларындағы командалық әрекет виртуалды қатынастың да жасөспірім өмірінен орын алып отырғанын дәлелдейді. Көпқатысушы ойындарға қатысу мен достық түріне берілген баға арасындағы статистикалық байланыс цифрлық арналардың құрдастық тәжірибе қалыптастырудағы рөлін нақтылайды.

Өзін желіде еркін сезіну мен жалғыздықты бастан кешіру арасындағы әлсіз, бірақ мәнді корреляция зерттеудің маңызды нәтижелерінің бірі болды. Корреляциялық нәтиже цифрлық еркіндік әрқашан әлеуметтік қолдау мен эмоциялық тұрақтылықты білдірмейтінін аңғартады. Сондықтан зерттеу тобындағы жасөспірімнің медиа тәжірибесін бағалағанда экран алдындағы уақытпен шектелмей, оның қарым-қатынас сапасын, эмоциялық күйін және офлайн ортадағы қолдау деңгейін бірге қарастыру қажет.

Практикалық тұрғыдан бірнеше ұсыныс жасауға болады. 5-7 сыныптарға қауіпсіз онлайн қарым-қатынас, ал 8–11 сыныптарға цифрлық із, эмоция және уақытты басқару мазмұнын қамтитын қысқа модульдер енгізу орынды. Ата-аналар мен мұғалімдерге тоқсанына кемінде бір рет респонденттердің медиа тәжірибесін бақылаудан гөрі түсінуге бағытталған семинарлар ұйымдастыру маңызды. Семинарларда желідегі жалғыздық белгісін байқау, кибербуллингке жауап беру және онлайн достықтың сапасын талқылау мәселелері қамтылуы тиіс.

Мектеп ішінде офлайн коммуникацияны күшейтетін дебат, топтық жоба, спорттық секция, театр немесе медиа клуб сияқты форматтар жүйелі қолдау табуы керек. Ойын платформаларын толық терістеудің орнына олардың командалық, тілдік және стратегиялық қырларын

талдайтын педагогикалық тәсілдер ойластырылуы мүмкін. Мұндай тәсіл ойын уақытын бақылаумен қатар, ойыннан кейінгі көңіл күйді, топтық қарым-қатынасты және оқу режиміне ықпалын бірге бағалауға мүмкіндік береді.

Зерттеу шағын іріктемеге негізделгендіктен, оның нәтижелері бастапқы сипатта. Болашақта аймақтық салыстыру, ауыл және қала мектептерін бөлек талдау, жас топтары мен гендерлік айырмашылықтарды нақтылау, сондай-ақ сұхбат пен фокус-топ сияқты сапалы әдістерді қосу қажет. Кеңейтілген зерттеулер ғана цифрлық медианың 10–17 жастағы респонденттердің коммуникациялық мәдениетіне ұзақ мерзімді ықпалын терең түсіндіруге жол ашады. Мұндай бағыт мектеп тәжірибесі үшін де қолданбалы маңызға ие.

#### Әдебиеттер:

- 1 Livingstone S., Helsper E. J. *Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide // New Media & Society*. 2007. Vol. 9, № 4. P. 671–696.
- 2 Joinson A. N. *Causes and implications of disinhibited behavior on the Internet // Gackenbach J. (Ed.). Psychology and the Internet: Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications*. San Diego: Academic Press, 1998. P. 43–60.
- 3 Boyd D. M., Ellison N. B. *Social network sites: Definition, history, and scholarship // Journal of Computer-Mediated Communication*. 2007. Vol. 13, № 1. P. 210–230.
- 4 Kuss D. J., Griffiths M. D. *Online social networking and addiction: A review of the psychological literature // International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2011. Vol. 8, № 9. P. 3528–3552. DOI: 10.3390/ijerph8093528.
- 5 Kusuma A. *Impact of social media on youth [Electronic resource]*. 2020. URL: <https://www.researchgate.net/publication/343123456> (accessed: 12.09.2025).
- 6 Harrison V., Collier A., Adelsheim S. *Social media and youth mental health*. Springer, 2024.
- 7 Odgers C. L., Jensen M. R. *Annual Research Review: Adolescent mental health in the digital age: facts, fears, and future directions // Journal of Child Psychology and Psychiatry*. 2020. Vol. 61, №3. P. 336–348.
- 8 Valkenburg P. M., Meier A., Beyens I. *Social media use and its impact on adolescent mental health: An umbrella review of the evidence // Current Opinion in Psychology*. 2022. Vol. 44. P. 58–68. DOI: 10.1016/j.copsyc.2021.08.017.
- 9 Nesi J. *The impact of social media on youth mental health: challenges and opportunities // North Carolina Medical Journal*. 2020. Vol. 81, № 2. P. 116–121. DOI: 10.18043/ncm.81.2.116.
- 10 Granic I., Lobel A., Engels R. C. M. E. *The benefits of playing video games // American Psychologist*. 2014. Vol. 69, № 1. P. 66–78.
- 11 Баева Л. В. *Виртуализация жизненного пространства человека и проблемы интернет-игровой зависимости (IGD) // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства*. 2016. № 1. С. 45–53.
- 12 Yoo C. *Psychosocial factors and changing patterns of prolonged online gaming in adolescents // Current Psychology*. 2024. Vol. 43. P. 18375–18388.
- 13 Ильясова Б. А., Жүсіпова А. М. *Жасөспірімдердің рухани құндылықтарын қалыптастыруында әлеуметтік желінің әсері // ҚазҰУ Хабаршысы*. 2021. № 4(62). Б. 33–37.
- 14 Әлішерова А. Б., Төлен Ж. М. *Қазақстандағы жастардың саяси қатысуындағы жаңа медианың рөлі // Л. Н. Гумилев атындағы ЕҰУ Хабаршысы*. 2023. № 3(144). Б. 112–118.
- 15 Насимов М. О., Паридинова Б. Ж. *Қоғам өміріндегі әлеуметтік желілердің рөлі // Молодой ученый*. 2015. № 7.2. С. 162–164.
- 16 Livingstone S., Stoilova M., Nandagiri R. *Children's data and privacy online: growing up in a digital age*. London: London School of Economics and Political Science, 2019.
- 17 OECD. *Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age*. Paris: OECD Publishing, 2019.
- 18 UNICEF. *The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World*. New York: UNICEF, 2017.

### References:

- 1 Livingstone, S., & Helsper, E. J. Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, 2007, № 9(4), P. 671–696.
- 2 Joinson, A. N. Causes and implications of disinhibited behavior on the Internet. In J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the Internet: Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications*. San Diego: Academic Press, 1998, P. 43–60.
- 3 Boyd D. M., Ellison N. B. Social network sites: Definition, history, and scholarship // *Journal of Computer-Mediated Communication*. 2007. Vol. 13, № 1. P. 210–230.
- 4 Kuss D. J., Griffiths M. D. Online social networking and addiction: A review of the psychological literature // *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2011. Vol. 8, № 9. P. 3528–3552. DOI: 10.3390/ijerph8093528.
- 5 Kusuma, A. Impact of social media on youth [Electronic resource]. 2020. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/343123456> (accessed: 12.09.2025).
- 6 Harrison, V., Collier, A., & Adelsheim, S. Social media and youth mental health. Springer, 2024. Available at: [https://books.google.com/books/about/Social\\_Media\\_and\\_Youth\\_Mental\\_Health.html?id=e-oYEQAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Social_Media_and_Youth_Mental_Health.html?id=e-oYEQAAQBAJ) (accessed: 12.09.2025).
- 7 Odgers C. L., Jensen M. R. Annual Research Review: Adolescent mental health in the digital age: facts, fears, and future directions // *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. 2020. Vol. 61, №3. P. 336–348.
- 8 Valkenburg P. M., Meier A., Beyens I. Social media use and its impact on adolescent mental health: An umbrella review of the evidence // *Current Opinion in Psychology*. 2022. Vol. 44. P. 58–68. DOI: 10.1016/j.copsyc.2021.08.017.
- 9 Nesi J. The impact of social media on youth mental health: challenges and opportunities // *North Carolina Medical Journal*. 2020. Vol. 81, № 2. P. 116–121. DOI: 10.18043/ncm.81.2.116.
- 10 Granic I., Lobel A., Engels R. C. M. E. The benefits of playing video games // *American Psychologist*. 2014. Vol. 69, № 1. P. 66–78.
- 11 Baeva, L. V. Virtualizatsiya zhiznennogo prostranstva cheloveka i problemy internet-igrovoi zavisimosti (IGD) [Virtualization of human life space and problems of Internet gaming disorder]. *Filosofskie problemy informatsionnykh tekhnologii i kiberprostranstva*, 2016, №1, P. 45–53 (in Russ.).
- 12 Yoo C. Psychosocial factors and changing patterns of prolonged online gaming in adolescents // *Current Psychology*. 2024. Vol. 43. P. 18375–18388.
- 13 Ilyasova, B. A., & Zhusipova, A. M. Zhasospirimderdin rukhani kundylyqtaryn qalyptastyrasynda aleumettik zhelinin aseri [The influence of social networks on adolescents' spiritual values]. *QazUU Khabarshysy*, 2021, №4(62), P. 33–37 [In Kaz].
- 14 Alisherova, A. B., & Tolen, Zh. M. Qazaqstandagy zhastardyn sayasi qatusyndagy zhana medianyn roli [The role of new media in youth political participation in Kazakhstan]. *L. N. Gumilev atyndagy EEU Khabarshysy*, 2023, №3(144), P. 112–118 [In Kaz].
- 15 Nasimov, M. O., & Paridinova, B. Zh. Qogam omirindegi aleumettik zhelilerdin roli [The role of social networks in public life]. *Molodoi uchenyi*, 2015, №7(2), P. 162–164 [In Kaz].
- 16 Livingstone, S., Stoilova, M., & Nandagiri, R. *Children's data and privacy online: Growing up in a digital age*. London: London School of Economics and Political Science, 2019.
- 17 OECD. *Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age*. Paris: OECD Publishing, 2019.
- 18 UNICEF. *The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World*. New York: UNICEF, 2017.