

## СОЦИАЛЬНЫЕ И ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ / SOCIAL AND HUMANITIES SCIENCES



<https://doi.org/10.15507/2311-2468.013.202503.236-247>

eISSN 2311-2468

EDN: <https://elibrary.ru/gixtfq>

<https://ogarev-online.ru>

УДК / UDC 004.9-057.875

Оригинальная статья / Original article

### Восприятие цифровой активности, преимуществ и барьеров цифровых навыков студенческой молодежи

**А. Ф. Кокулов**

Национальный исследовательский Мордовский государственный университет,  
Саранск, Россия  
[andreikokulov@yandex.ru](mailto:andreikokulov@yandex.ru)

#### Аннотация

**Введение.** Формирование цифровых навыков студентов – ключевой фактор их успешной интеграции в образовательное и профессиональное пространство. Цифровая грамотность рассматривается как комплекс технических, когнитивных и социальных умений, необходимых для полноценного участия в цифровом обществе. Актуальность исследования обусловлена сохраняющимся цифровым неравенством, проявляющимся не только в доступе к технологиям, но и в различиях в уровне навыков, мотивационных установках и представлениях о цифровом будущем. Цель исследования – выявление барьеров и преимуществ развития цифровых навыков среди студенческой молодежи.

**Материалы и методы.** Исследование базируется на онлайн-опросе студентов Национального исследовательского Мордовского государственного университета ( $n=205$ ). Для анализа данных использованы количественные методы: таблицы сопряженности и корреляционный анализ. Данные стратифицированы по полу и уровню дохода.

**Результаты исследования.** Выявлено, что цифровая активность студентов сочетает универсальные практики и социально обусловленные различия. Ключевые барьеры: нехватка времени, высокая стоимость курсов, неуверенность в себе. Преимущества цифровых навыков ассоциируются с удаленной работой и быстрым доступом к информации.

**Обсуждение и заключение.** Цифровое неравенство определяется не инфраструктурными ограничениями, а характером цифрового участия и социально-демографическими факторами. Результаты исследования могут быть использованы при разработке программ цифрового развития студентов и образовательной политики.

*Ключевые слова:* цифровые навыки, студенты, барьеры, цифровое неравенство, образовательная среда

*Конфликт интересов.* Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

*Для цитирования:* Кокулов А. Ф. Восприятие цифровой активности, преимуществ и барьеров цифровых навыков студенческой молодежи // Огарёв-online. 2025. Т. 13, № 3. С. 236–247. <https://doi.org/10.15507/2311-2468.013.202503.236-247>

© Кокулов А. Ф., 2025



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 License.  
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License.

# Perception of Digital Activity, Benefits, and Barriers to Digital Skills among Students

A. F. Kokulov

National Research Mordovia State University,  
Saransk, Russia  
[andreikokulov@yandex.ru](mailto:andreikokulov@yandex.ru)

## Abstract

**Introduction.** The development of digital skills among students is a critical factor for their successful integration into educational and professional environments. Digital literacy is understood as a combination of technical, cognitive, and social competencies essential for meaningful participation in the digital society. The study addresses persistent digital inequality, which manifests not only in access to technology but also in disparities in skill levels, motivation, and perceptions of the digital future. The purpose of the study is to identify barriers and advantages of developing digital skills among students.

**Materials and Methods.** The study is based on an online survey of students of the National Research Mordovian State University ( $n=205$ ). Quantitative methods were used to analyze the data: contingency tables and correlation analysis. The data is stratified by gender and income level.

**Results.** Students' digital activity combines universal practices and socially determined variations. Key barriers include lack of time, high cost of courses, and low self-confidence. The benefits of digital skills are associated with remote work and faster access to information.

**Discussion and Conclusion.** Digital inequality is shaped not by infrastructure but by patterns of digital engagement and socio-demographic factors. The findings can be used in designing digital skills courses for students and developing policy initiatives in education.

*Keywords:* digital skills, students, barriers, digital inequality, learning environment

*Conflict of interest.* The author declares no conflict of interest.

*For citation:* Kokulov A.F. Perception of Digital Activity, Benefits, and Barriers to Digital Skills among Students. *Ogarev-online*. 2025;13(3):236–247. <https://doi.org/10.15507/2311-2468.013.202503.236-247>

## ВВЕДЕНИЕ

Формирование цифровых навыков становится ключевым фактором социальной мобильности, академической успешности и будущей профессиональной интеграции студенческой молодежи. Цифровая грамотность уже не ограничивается владением техникой. Она охватывает широкий спектр умений, включая навыки информационного поиска и коммуникации, а также создание контента и критический анализ данных. Для студентов цифровая компетентность становится неотъемлемой частью образовательных и карьерных траекторий, формируя представления о возможностях, угрозах и стратегиях действия в цифровой среде.

Актуальность темы усиливается на фоне сохраняющегося цифрового неравенства, которое все чаще проявляется не столько в доступе к техническим средствам, сколько в различиях в уровне навыков, мотивации и представлений о перспективах цифрового развития. Одни студенты рассматривают цифровую грамотность как инструмент карьерного роста и саморазвития, другие сталкиваются с барьерами – от когнитивной

неуверенности до инфраструктурных ограничений. Изучение восприятия этих барьеров и преимуществ позволяет точнее описать социальную природу цифровой включенности и обозначить точки поддержки для различных групп обучающихся.

Цель исследования – выявление социальной обусловленности восприятия цифровых компетенций среди студентов Национального исследовательского Мордовского государственного университета.

Исследование опирается на эмпирические данные и предполагает анализ как индивидуальных, так и структурных факторов, влияющих на уровень цифровой активности респондентов.

## ОБЗОР ЛИТЕРАТУРЫ

Цифровые навыки и грамотность в современной научной литературе трактуются как важнейшие факторы успешной социализации, профессионального развития и личностной устойчивости в условиях цифровой трансформации общества. Их значимость выходит за рамки технической компетентности, охватывая когнитивные, коммуникативные и поведенческие компоненты, что делает цифровую грамотность объектом междисциплинарного анализа, включая педагогику, социологию, культурологию и информационные науки.

Зарубежные исследователи акцентируют внимание на информационных аспектах цифровых навыков. С. Ливингстон, Дж. Маскерони и М. Стойлова подчеркивают важность способности ориентироваться в цифровом пространстве, критически оценивать источники и осознанно формировать поведение в интернете. Данные умения, по их мнению, лежат в основе академической успешности и гражданской активности, тогда как сугубо технические навыки остаются вторичными [1]. Ряд авторов, анализируя проблемы цифрового неравенства в развивающихся странах, предлагают «обходные стратегии» для уязвимых групп (например, упрощенные интерфейсы, посредников или адаптированные форматы цифрового взаимодействия) [2; 3].

В отечественных исследованиях доминирует социально-психологическая перспектива. Так, П. Ш. Шихгафизов, Е. В. Конищева и С. А. Котляров указывают на связь цифровых умений с субъективным благополучием: уверенность в себе, ощущение контроля и мотивация тесно коррелируют с уровнем цифровой грамотности [4]. Н. Э. Валитова показывает, что цифровизация образовательной среды трансформирует социализацию и карьерные траектории молодежи, усиливая требования к самостоятельности и гибкости [5].

Ряд авторов обращается к педагогическому измерению цифровых навыков. А. А. Васильева выделяет новые роли преподавателя и обучающегося: цифровая среда требует отхода от традиционного трансляционного метода и акцента на сопровождение и фасилитацию цифровых практик [6]. С. П. Коряковцев и А. Ю. Куликов фиксируют разрыв между цифровизацией вузов и реальными навыками студентов – доминируют потребительские практики, тогда как продуктивное использование цифровых инструментов встречается редко [7].

Отдельное внимание уделяется барьерам развития цифровых умений. И. В. Довгалёва анализирует проблемы дистанционного формата: перегруз, снижение мотивации, трудности самоорганизации [8]. Н. В. Яковец указывает на тревожность, нехватку обу-

дования и методических решений как ключевые проблемы среднего профессионального образования (СПО) [9].

Исследование [10] дополняет картину, демонстрируя влияние семейной нестабильности и эмоциональных факторов на восприятие цифровых платформ как барьера.

Несколько авторов выделяют противоречие между декларируемым уровнем цифровых навыков и реальной готовностью действовать. Т. А. Гоголадзе и С. Н. Смирнова выявляют, что лишь 0,6 % студентов владеют продвинутыми навыками, а большинство ограничивается базовым уровнем. Примечательно, что 76 % респондентов считают компьютерные игры полезными для формирования умений – это указывает на потенциал неформального обучения [11].

Важным источником для типологии цифровых навыков служит доклад Р. Вуорикари и других авторов<sup>1</sup>, в котором цифровые навыки структурированы в пять направлений: информационная грамотность, коммуникация и сотрудничество, создание контента, безопасность и решение проблем. Это позволяет унифицировать подход к оценке цифровых компетенций как в образовательной, так и в социальной политике.

В существующих работах остается недостаточно изученным вопрос влияния социально-демографических факторов (включая уровень дохода и занятость) на объективный доступ к технологиям, а также на субъективное восприятие студентами преимуществ и барьеров в развитии цифровых навыков. Настоящее исследование направлено на восполнение данного пробела.

## МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Эмпирическую базу исследования составили данные авторского социологического онлайн-опроса, проведенного среди студентов Национального исследовательского Мордовского государственного университета в ноябре – декабре 2024 г. Участие в опросе было добровольным и анонимным.

*Выборка и методы сбора данных.* Для проведения исследования использован целевой (невероятностный) метод выборки. Анкета распространялась через общие студенческие чаты и каналы коммуникации в мессенджерах и социальных сетях, а также была направлена студентам, обучающимся на цифровой кафедре университета. Таким образом, сформирована удобная выборка (*convenience sampling*) объемом 205 респондентов.

*Обоснование выборочной стратегии.* Несмотря на то, что выборка не является репрезентативной для генеральной совокупности всех студентов университета или региона, она решает задачи данного исследования, направленного на выявление качественных связей и вариаций внутри студенческой среды, а не на точную оценку долей в генеральной совокупности. Целевой отбор студентов цифровой кафедры позволил целенаправленно включить в выборку группу, заведомо ориентированную на развитие цифровых компетенций, для последующего сравнения.

*Социально-демографический портрет выборки.* Девушки составили 68 % опрошенных, юноши – 32 %. Большинство респондентов (74 %) в возрасте от 17 до 20 лет. Мате-

<sup>1</sup> Vuorikari R., Kluzer S., Punie Y. Dig Comp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – with New Examples of Knowledge, Skills and Attitudes // Publications Office of the European Union. Luxembourg, 2022. 126 p.



риальное положение студентов – среднее (43 %) или ниже среднего (53 %). Для снижения смещения применено постстратификационное взвешивание данных.

*Методы анализа данных.* Для проверки статистической значимости различий между группами применялся критерий  $\chi^2$ . Статистическая обработка осуществлялась с помощью языка программирования Python, первичная обработка данных – в пакете офисных приложений Microsoft Excel.

## РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Цифровая активность студентов характеризуется многообразием практик: ведущую роль играют образовательные задачи, но значительную долю занимают и повседневные потребности – общение, просмотр контента и т. д. В процессе обучения наблюдается выраженное сочетание использования различных платформ. Применяют одновременно ПК и смартфоны для получения информации, связанной с образовательной деятельностью, 69 % респондентов; 40 % участников опроса совмещают использование данных устройств для самообучения; 46 % – для поиска информации бытового характера.

В то же время потребительские и развлекательные цели преимущественно осуществляются с помощью смартфонов. Например, 44 % респондентов выбирают смартфон для покупок, а 32 % – для видео. Общение почти полностью сосредоточено на мобильных устройствах: 51 % против 1 % у ПК. Уровень незадействованности устройств в рабочих целях составляет 73 %, а развлекательных – 57 % (табл. 1).

Таблица 1. Распределение целей использования устройств, %  
Table 1. Distribution of device usage purposes, %

| Цель / Goal                                                                                          | Смартфон и компьютер / Smartphone and computer | Только смартфон / Smartphone only | Только компьютер / Computer only | Ни одна / Neither | Итого / Total |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|-------------------|---------------|
| Поиск информации для решения бытовых проблем и задач / Searching for everyday solutions              | 46                                             | 26                                | 7                                | 21                | 100           |
| Просмотр видео- и аудиоконтента / Watching video/audio content                                       | 41                                             | 32                                | 8                                | 20                | 100           |
| Для самообучения / Self-learning                                                                     | 40                                             | 21                                | 10                               | 30                | 100           |
| Игры / Gaming                                                                                        | 14                                             | 15                                | 15                               | 57                | 100           |
| Для покупки товаров и услуг / Online shopping                                                        | 15                                             | 44                                | 2                                | 39                | 100           |
| Как источник информации для обучения в университете / A source of information for university studies | 69                                             | 12                                | 8                                | 11                | 100           |
| Для работы / Work                                                                                    | 12                                             | 7                                 | 8                                | 73                | 100           |
| Общение с людьми / Communication with people                                                         | 43                                             | 51                                | 1                                | 5                 | 100           |

Источник: здесь и далее таблицы составлены автором на основе проведенного онлайн-опроса.

Source: here and further, tables are compiled by the author based on an online survey.

В рамках анализа цифровой среды можно отметить, что она формируется вокруг наиболее распространенных и привычных для студентов инструментов. Подавляющее большинство обучающихся (94 %) используют интернет для общения, а также для



учебы в университете (89 %). Значительная часть ищет в сети решения бытовых проблем (79 %), почти столько же (80 %) обращается к видео- и аудиоконтенту. Самообучение выбрали 69 % опрошенных, что делит выборку на тех, кто использует технику для развития, и тех, кто ограничивается базовыми сценариями. Игры занимают среднюю позицию – 42 %, приобретение товаров и услуг через интернет составляет 62 %. На последнем месте остается работа: только 27 % респондентов связывают цифровую среду с профессиональной деятельностью.

Анализ данных выявил существенные отличия в поведении представителей разных полов при использовании цифровых устройств и сервисов. Среди юношей 92 % смотрят видео и 67 % играют в игры, тогда как среди девушек эти показатели составляют 75 и 32 % соответственно. Девушки заметно активнее в образовательных целях: 76 % выбирают самообучение и 91 % используют цифровые ресурсы для учебы (против 67 и 83 % у юношей соответственно).

Дифференциация доходов приводит к формированию иного перекаса. Среди студентов с низким уровнем дохода 80 % предпочитают самообучение, а 91 % ассоциируют технические навыки с учебой в университете. Среди студентов со средним уровнем дохода доля тех, кто выбирает самообучение, составляет лишь 35 %, при этом доля тех, кто предпочитает развлекательные активности, достигает 77 % (в сравнении с 46 % среди студентов с низким уровнем дохода) (табл. 2).

Таблица 2. Сравнение цифровых целей по полу и доходу, %  
Table 2. Comparison of digital purposes by gender and income, %

| Цель/Goal                                                                                            | Пол / Gender     |                | Уровень дохода / Income level                   |                                | В целом по выборке / Total sample |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------------|-------------------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|
|                                                                                                      | Женский / Female | Мужской / Male | Доход ниже среднего / Lower than average income | Средний доход / Average Income |                                   |
| 1                                                                                                    | 2                | 3              | 4                                               | 5                              | 6                                 |
| Поиск информации для решения бытовых проблем и задач / Searching for everyday solutions              | 79               | 79             | 76                                              | 81                             | 79                                |
| Просмотр видео- и аудиоконтента / Watching video/audio content                                       | 75               | 92             | 79                                              | 80                             | 80                                |
| Для самообучения / Self-learning                                                                     | 67               | 76             | 65                                              | 71                             | 69                                |
| Игры / Gaming                                                                                        | 32               | 67             | 39                                              | 44                             | 42                                |
| Для покупки товаров и услуг / Online shopping                                                        | 63               | 58             | 57                                              | 66                             | 62                                |
| Как источник информации для обучения в университете / A source of information for university studies | 91               | 83             | 91                                              | 88                             | 89                                |
| Для работы / Work                                                                                    | 26               | 30             | 25                                              | 28                             | 27                                |
| Общение с людьми / Communication with people                                                         | 93               | 99             | 95                                              | 93                             | 94                                |
| Итого / Total                                                                                        | 527              | 583            | 527                                             | 551                            | 542                               |

Примечание: более 100 %, так как возможен множественный выбор.

Note: more than 100%, as multiple selections are possible.

Полученные данные позволяют предположить, что студенты, ограниченные в финансовых ресурсах, компенсируют это высокой образовательной активностью, в то время как студенты со средним уровнем дохода чаще отдают предпочтение развлекательным занятиям.

После анализа ключевых аспектов цифровой активности студентов важно обратить внимание на преимущества высокого уровня цифровых навыков. Это позволит выявить конкретные преимущества, которые студенты связывают с развитием цифровых навыков, а также оценить их восприятие влияния этих навыков на профессиональную деятельность, личностное развитие и повседневную жизнь.

Следует отметить, что приоритеты у студентов могут существенно различаться: одни могут акцентировать внимание на возможности дистанционной работы, другие – на увеличении дохода, а третьи – на оптимизации рабочих процессов. Анализ данных преимуществ позволит определить наиболее релевантные аспекты для различных социальных групп.

Высокий уровень цифровых навыков чаще всего ассоциируется с быстрым доступом к информации (68 %) и возможностью работать удаленно (72 %). Эти показатели заметно выше остальных, что свидетельствует о том, что студенты видят в цифровых навыках прежде всего удобство и практическую пользу. Реже упоминаются ускорение рабочих процессов (54 %) и рост заработной платы (56 %). При этом такие преимущества, как дополнительный доход (32 %) и уверенность в себе (10 %) респонденты называли значительно реже, что может отражать недостаточную осведомленность студентов о долгосрочных выгодах цифровых навыков.

Юноши чаще отмечают оптимизацию рутинных дел (53 против 37 % у девушек) и возможность быстрее находить информацию (76 против 64 %). Девушки, наоборот, сильнее связывают высокий уровень цифровых навыков с карьерными перспективами.

Особенно выделяется то, что повышение уровня безопасности данных воспринимается как одно из наименее значимых следствий высоких цифровых навыков. Доля ответов колеблется в пределах 13–18 %, что указывает на слабую осознанность рисков и второстепенное место цифровой безопасности в приоритетах студентов. Это может свидетельствовать о недостаточном внимании к рискам в цифровом пространстве, особенно в молодежной среде (табл. 3).

Таблица 3. Сравнение преимуществ высоких цифровых навыков по полу и доходу, %  
Table 3. Comparison of the benefits of high digital skills by gender and income, %

| Преимущества / Benefits                                                                   | Пол / Gender     |                | Уровень дохода / Income level                   |                                | В целом по выборке / Total sample |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------------|-------------------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|
|                                                                                           | Женский / Female | Мужской / Male | Доход ниже среднего / Lower than average income | Средний доход / Average income |                                   |
| 1                                                                                         | 2                | 3              | 4                                               | 5                              | 6                                 |
| Более высокая заработная плата / Higher salary                                            | 51               | 58             | 44                                              | 49                             | 56                                |
| Возможность быстрее найти интересующую информацию / Faster access to relevant information | 64               | 76             | 69                                              | 65                             | 68                                |

Окончание табл. 3 / End of the table 3

| 1                                                                                                                  | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| Оптимизация рутинных дел / Optimization of routine tasks                                                           | 37  | 53  | 63  | 44  | 37  |
| Возможность удаленной работы / Remote work opportunities                                                           | 67  | 73  | 69  | 67  | 72  |
| Ускорение рабочих процессов / Acceleration of work processes                                                       | 55  | 62  | 56  | 58  | 54  |
| Возможность построить более успешную карьеру / Better career prospects                                             | 27  | 27  | 25  | 33  | 38  |
| Возможность найти и купить нужный товар или услугу / Easier search and purchase of goods or services               | 27  | 39  | 38  | 33  | 30  |
| Более высокий уровень безопасности данных / Better data security                                                   | 17  | 17  | 13  | 18  | 16  |
| Возможность дополнительного заработка / Additional income opportunities                                            | 40  | 39  | 25  | 29  | 32  |
| Способность самостоятельно разобраться с технической проблемой / Ability to solve technical problems independently | 35  | 33  | 31  | 39  | 35  |
| Повышает уверенность в себе / Increased self-confidence                                                            | 9   | 14  | –   | 11  | 10  |
| Затрудняюсь ответить / Hard to say                                                                                 | 6   | 2   | 6   | 6   | 7   |
| Итого / Total                                                                                                      | 435 | 492 | 438 | 468 | 484 |

Примечание: более 100 %, так как возможен множественный выбор.

Note: more than 100%, as multiple selections are possible.

От барьеров на пути к цифровой активности трудно избавиться, так как они являются объективными препятствиями, которые ограничивают прогресс даже при наличии технических средств и доступа к ресурсам. В анкете барьеры классифицированы по следующим группам: ресурсные (нехватка времени, дороговизна курсов), когнитивные (неуверенность в себе), инфраструктурные (отсутствие интернета или устройств), институциональные (нет подходящих курсов) и мотивационные («моего уровня достаточно», «нет причин развивать навыки»).

На первом месте оказалась нехватка времени, на которую указал 51 % респондентов. Данный показатель является самым универсальным среди выявленных барьеров. Среди работающих студентов доля указавших на данный фактор еще выше, что подчеркивает сложность совмещения учебной деятельности, профессиональной занятости и освоения цифровых компетенций.

Вторым по значимости стал финансовый фактор: дороговизну образовательных программ отметили 16 % опрошенных, среди студентов из малообеспеченных семей – до 19 %. Здесь напрямую проявляется связь между материальным положением и доступом к образованию.

К основным барьерам относится также неуверенность в собственных силах – в целом по выборке 15 %, но среди юношей он выше (21 против 12 % у девушек), а в группе с низким уровнем



нем дохода этот показатель достигает 19 %. Это говорит о том, что недостаток культурного капитала напрямую отражается на готовности включаться в цифровую среду. Инфраструктурные проблемы в настоящее время не являются критическими: всего 18 % указали на плохой интернет или отсутствие техники. Институциональные проблемы также встречаются редко: о нехватке подходящих курсов заявили лишь 7 %.

Мотивационный аспект неоднозначен. С одной стороны, 23 % студентов заявили, что постоянно развивают свои навыки, а «нет причин учиться» отметили только 7 %. С другой – значительная доля затруднившихся с ответом (19 % в целом, 22 % у студентов со средним доходом) показывает неуверенность и отсутствие ясных стратегий (табл. 4).

Цифровое неравенство среди студентов определяется прежде всего пересечением экономических и когнитивных ограничений. Пол играет меньшую роль, а вот занятость и уровень дохода четко задают границы: у кого меньше ресурсов, у того сильнее сомнения и меньше возможностей для развития.

Таблица 4. Барьеры к освоению цифровых навыков по полу, занятости и доходу, %  
Table 4. Barriers to acquiring digital skills by gender, employment status, and income, %

| Барьеры / Barriers                                                                                                | Пол / Gender     |                | Уровень дохода / Income level                   |                                | В целом по выборке / Total sample |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------------|-------------------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|
|                                                                                                                   | Женский / Female | Мужской / Male | Доход ниже среднего / Lower than average income | Средний доход / Average income |                                   |
| Я постоянно развиваю свои цифровые навыки / I am constantly developing my digital skills                          | 22               | 24             | 22                                              | 24                             | 23                                |
| Не хватает времени / Lack of time                                                                                 | 51               | 52             | 51                                              | 52                             | 51                                |
| Нет уверенности в своих силах / Lack of confidence                                                                | 12               | 21             | 19                                              | 11                             | 15                                |
| Не хватает возможностей (плохой интернет, компьютер и пр.) / Lack of resources (poor internet, no computer, etc.) | 17               | 20             | 19                                              | 15                             | 18                                |
| Курсы слишком дорогие / Courses are too expensive                                                                 | 14               | 18             | 19                                              | 9                              | 16                                |
| Нет подходящих курсов / No suitable courses available                                                             | 6                | 9              | 9                                               | 4                              | 7                                 |
| Нет причин развивать эти навыки / No reason to improve these skills                                               | 7                | 6              | 7                                               | 6                              | 7                                 |
| Уровня моих знаний достаточно / My current skills are sufficient                                                  | 9                | 8              | 7                                               | 9                              | 8                                 |
| Затрудняюсь ответить / Hard to say                                                                                | 18               | 20             | 17                                              | 22                             | 19                                |
| Итого / Total                                                                                                     | 157              | 177            | 170                                             | 152                            | 164                               |

Примечание: более 100 %, так как возможен множественный выбор.

Note: more than 100%, as multiple selections are possible.

Таким образом, учебные цели остаются наиболее универсальными: вне зависимости от пола, занятости или дохода большинство студентов активно используют цифровые устройства для выполнения вузовских заданий. Почти 69 % респондентов сочетают

смартфон и компьютер в образовательной деятельности, что свидетельствует о повседневном характере цифрового участия. Однако при переходе к менее обязательным сценариям – покупкам, играм, самостоятельному обучению – наблюдаются значимые различия. Например, юноши в два раза чаще используют цифровую технику для игр.

Цифровая безопасность остается в тени: в целом менее 18 % студентов связывают высокий уровень цифровой грамотности с защитой личных данных.

Наиболее частым барьером в развитии навыков оказывается нехватка времени – ее отмечают более половины опрошенных. За этим следуют финансовые трудности: высокая стоимость курсов упоминается чаще, чем отсутствие доступа к устройствам. Однако наиболее социально значимым оказывается когнитивный барьер – неуверенность в себе. В группе с низким доходом ее упоминает почти каждый второй, тогда как в других группах этот показатель ниже 20 %. Это может отражать недостаток культурного капитала – отсутствие опыта, который позволил бы поверить в собственные силы при освоении новых цифровых задач.

Роль платформ также различается. Смартфон чаще применяется для видео (32 %), покупок (44 %) и общения (51 %). ПК используется преимущественно в учебной и профессиональной сфере. Игры почти равномерно распределены между платформами. Такое распределение подтверждает идею о функциональной асимметрии: простые сценарии закрепляются за мобильными устройствами, а сложные – за компьютерами.

Анализ мотивации студентов показывает, что значительная часть респондентов декларирует стремление к развитию цифровых навыков. При этом доля тех, кто не видит смысла в обучении, минимальна. Однако группа с низким доходом чаще затрудняется с ответом – почти каждый пятый не может объяснить причины, мешающие развитию. Это может быть связано с отсутствием позитивного опыта: если цифровые технологии не приносили ощутимой пользы, интерес к их изучению снижается. Здесь проявляется эффект накопления – те, кто уже однажды получил выгоду от использования цифровых технологий, стремятся к дальнейшему освоению новых возможностей, которые они предоставляют.

## ОБСУЖДЕНИЕ И ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Объединяя все аспекты анализа, можно утверждать, что цифровая активность студентов складывается не только из доступа к технике, но и из накопленных ресурсов, культурных ожиданий, профессиональных ориентаций и уровня рефлексии. Цифровые навыки становятся новой формой стратификации, закрепляя или преодолевая неравенства.

Проведенное исследование демонстрирует, что цифровая активность студенческой молодежи, даже при относительно равном доступе к инфраструктуре, глубоко социально обусловлена и воспроизводит существующие неравенства. Основным фактором цифрового разрыва выступает не техническая оснащенность, а характер цифрового участия, определяемый переплетением экономических, временных и когнитивных ресурсов. Студенты с низким доходом, несмотря на высокую образовательную мотивацию, сталкиваются с финансовыми ограничениями и, что особенно важно, с неуверенностью в собственных силах, что указывает на дефицит культурного капитала. В то же время более ресурсные группы используют цифровую среду для развлечений и оптимизации рутины.

Таким образом, цифровые навыки стали новой формой социальной стратификации. Они предоставляют прагматичные преимущества, такие как удаленная работа и быстрый доступ к информации. Это укрепляет позиции успешных групп и ограничивает возможности уязвимых слоев общества.

Перспективу дальнейших исследований составляет расширение выборки, включение преподавателей и анализ траекторий цифровой социализации студентов, а также построение кластеров студентов на увеличенной выборке для выявления типов студентов и их паттернов.

Результаты исследования могут быть полезны специалистам в области образования, цифровой трансформации и молодежной политики, а также всем, кто занимается разработкой цифровых образовательных решений и программ, направленных на повышение уровня цифровой грамотности населения.

Ограничения работы связаны с локальностью выборки – данные собраны среди студентов одного вуза, что существенно снижает степень обобщаемости полученных результатов. В рамках исследования не анализировались институциональные условия и межрегиональные различия в образовательной инфраструктуре.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Livingstone S., Mascheroni G., Stoilova M. The Outcomes of Gaining Digital Skills for Young People's Lives and Wellbeing: A Systematic Evidence Review // *New Media & Society*. 2023. Vol. 25, issue 5. Pp. 1176–1202. <https://doi.org/10.1177/14614448211043189>
2. James J. Confronting the Scarcity of Digital Skills among the Poor in Developing Countries // *Development Policy Review*. 2021. Vol. 39, issue 2. Pp. 324–339. <https://doi.org/10.1111/dpr.12479>
3. Нгуен Х. Х. Социальная адаптация пожилых людей к цифровой трансформации общества: социологические исследования в Ханое и Хошимине (Вьетнам) // *Регионология*. 2023. Т. 31, № 2. С. 375–392. <https://doi.org/10.15507/2413-1407.123.031.202302.375-392>
4. Шихгафизов П. Ш., Конищева Е. В., Котляров С. А. Влияние цифровой грамотности на субъективное благополучие молодого населения региона // *Цифровая социология*. 2023. Т. 6, № 4. С. 61–66. <https://doi.org/10.26425/2658-347X-2023-6-4-61-66>
5. Валитова Н. Э. К вопросу о социализации студенческой молодежи в современной цифровой среде // *Казанский социально-гуманитарный вестник*. 2023. № 2. С. 4–7. <https://doi.org/10.26907/2079-5912.2023.2.4-7>
6. Васильева А. А. К вопросу о цифровизации образовательной среды современного вуза // *Проблемы современного педагогического образования*. 2020. № 69-1. С. 114–117. <https://elibrary.ru/botpwu>
7. Коряковцев С. П., Куликов А. Ю. Цифровые навыки и цифровая образовательная среда: компетентность студентов // *Alma mater (Вестник высшей школы)*. 2023. № 2. С. 42–54. <https://doi.org/10.20339/AM.02-23.042>
8. Довгалёва И. В. Адаптационные барьеры в применении цифрового дистанционного формата обучения в вузе // *Международный научно-исследовательский журнал*. 2022. № 1. С. 13–18. <https://doi.org/10.23670/IRJ.2022.115.1.072>
9. Яковец Н. В. Барьеры и трудности при обучении цифровой грамотности в среднем профессиональном образовании // *Мировая наука*. 2023. № 5. С. 362–367. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/bariery-i-trudnosti-pri-obuchenii-tsifrovoy-gramotnosti-v-srednem-professionalnom-obrazovanii/viewer> (дата обращения: 01.06.2025).
10. Comparison of Digital Learning Barriers in University Students / G. R. Moncada-Rodríguez [et al] // *Journal Educational Theory*. 2022. Vol. 6, issue 16. Pp. 1–7. <https://doi.org/10.35429/JET.2022.16.5.1.7>
11. Гоголадзе Т. А., Смирнова С. Н. Формирование цифровых навыков у студентов: результаты опроса // *Вестник Тульского филиала Финуниверситета*. 2022. № 1. С. 311–313. <https://elibrary.ru/uyewpg>

## REFERENCES

1. Livingstone S., Mascheroni G., Stoilova M. The Outcomes of Gaining Digital Skills for Young People's Lives and Wellbeing: A Systematic Evidence Review. *New Media & Society*. 2023;25(5):1176–1202. <https://doi.org/10.1177/14614448211043189>
2. James J. Confronting the Scarcity of Digital Skills among the Poor in Developing Countries. *Development Policy Review*. 2021;39(2):324–339. <https://doi.org/10.1111/dpr.12479>
3. Nguyen H.H. Social Adaptation of the Elderly to Digital Transformation of Society: The Sociological Research in Hanoi Capital and Ho Chi Minh City (Vietnam). *Russian Journal of Regional Studies*. 2023;31(2):375–392. (In Russ., abstract in Eng.) <https://doi.org/10.15507/2413-1407.123.031.202302.375-392>
4. Shikhgafizov P.Sh., Konischeva E.V., Kotlyarov S.A. Digital Literacy Impact on the Subjective Well-Being of the Region Young Population. *Digital Sociology*. 2023;6(4):61–66. (In Russ., abstract in Eng.) <https://doi.org/10.26425/2658-347X-2023-6-4-61-66>
5. Valitova N.E. On the Issue of Socialization of Students in the Modern Digital Environment. *The Kazan Socially-Humanitarian Bulletin*. 2023;(2):4–7. (In Russ., abstract in Eng.) <https://doi.org/10.26907/2079-5912.2023.2.4-7>
6. Vasilyeva A.A. To the Question of Digitalization of the Educational Environment of a Modern. *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya*. 2020;(69-1):114–117. (In Russ., abstract in Eng.) <https://elibrary.ru/botpwu>
7. Koryakovtsev S.P., Kulikov A.Yu. Digital Skills and Digital Educational Environment: Students' Competence. *Alma Mater (Vestnik Vysshey Shkoly)*. 2023;(2):42–54. (In Russ., abstract in Eng.) <https://doi.org/10.20339/AM.02-23.042>
8. Dovgalyova I.V. Adaptation Barriers in the Application of Digital Distance Learning Format at a University. *International Research Journal*. 2022;(1):13–18. (In Russ., abstract in Eng.) <https://doi.org/10.23670/IRJ.2022.115.1.072>
9. Yakovets N.V. Barriers and Challenges in Teaching Digital Literacy in Vocational Education. *World Science*. 2023;(5):362–367. (In Russ., abstract in Eng.) Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/bariery-i-trudnosti-pri-obuchenii-tsifrovoy-gramotnosti-v-srednem-professionalnom-obrazovanii/viewer> (accessed 01.06.2025).
10. Moncada-Rodríguez G.R., Espericueta-Medina M.N., Villarreal-Soto B.M., Ramos-Jaubert R.I. Comparison of Digital Learning Barriers in University Students. *Journal Educational Theory*. 2022;6(16):1–7. <https://doi.org/10.35429/JET.2022.16.5.1.7>
11. Gogoladsze T.A., Smirnova S.N. Formation of Digital Skills in Students: Survey Results. *Vestnik Tul'skogo filiala Finuniversiteta*. 2022;(1):311–313. (In Russ., abstract in Eng.) <https://elibrary.ru/uyewpg>

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

**Кокулов Андрей Федорович**, аспирант, преподаватель кафедры социологии и социальной работы Национального исследовательского Мордовского государственного университета (430005, Российская Федерация, г. Саранск, ул. Большевикская, д. 68), ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-2844-2005>, SPIN-код: 8780-1386, [andreikokulov@yandex.ru](mailto:andreikokulov@yandex.ru)

Автор проверил и одобрил окончательный вариант рукописи.

Поступила 07.07.2025; одобрена после рецензирования 29.08.2025; принята к публикации 05.09.2025.

## ABOUT THE AUTHOR

**Andrey F. Kokulov**, Postgraduate Student, Lecturer at the Department of Sociology and Social Work, National Research Mordovia State University (68 Bolshevistskaya St., Saransk 430005, Russian Federation), ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-2844-2005>, SPIN-code: 8780-1386, [andreikokulov@yandex.ru](mailto:andreikokulov@yandex.ru)

The author has read and approved the final manuscript.

Submitted 07.07.2025; revised 29.08.2025; accepted 05.09.2025.