

DOI 10.35775/PSI.2025.69.4.012

УДК 32

В.В. ГРОМОВ

соискатель кафедры политологии

и политического управления Института общественных наук

РАНХиГС при Президенте РФ, Россия, г. Москва

E-mail: grom-vadim@mail.ru

ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В СФЕРЕ ЦИФРОВИЗАЦИИ ГОСУДАРСТВЕННЫХ МОЛОДЕЖНЫХ ПРОЕКТОВ

В рамках исследования современных тенденций в молодежной среде определяются некоторые трансформационные изменения, связанные преимущественно с ростом медиапотребления, появления новых компетенций общения в социальных сетях, использования искусственного интеллекта в повседневной жизни и т.д. Подобная постановка вопроса актуализируется в том числе в контексте обсуждения на уровне российского политического руководства в рамках реализации государственной молодежной политики Российской Федерации. В этой связи запускаются соответствующие мероприятия со стороны государства – использование специальных информационно-аналитических систем, обсуждение актуальной цифровой повестки на медийных площадках, обновление требований к задачам специалистов по работе с молодежью и др. в контексте цифровизации государственных молодежных проектов. Вместе с тем сохраняются проблемы в формировании цифровой грамотности и обеспечении цифровой безопасности молодых людей.

Ключевые слова: общество, молодежь, государственная молодежная политика, цифровизация, цифровая безопасность.

В современных динамично развивающихся цифровых условиях конструирования межгрупповой и межличностной коммуникации в рамках реализации государственной молодежной политики Российской Федерации актуализируются соответствующие проблемные особенности, связанные преимущественно с обеспечением контрольных мероприятий относительно стабильного социокультурного воспитания и развития молодежи, а также с формированием определенных алгоритмов и схем безопасного потребления информации в Интернет-среде. Вместе с тем актуализируется развитие необходимых цифровых ценностных установок и практических способностей современной молодежи, способствующих соответствующей минимизации дестабилизирующего внешнего влияния и воздействия деструктивных идеологий.

В том числе данные цифровые изменения молодежной среды подтверждаются статистическими данными – например, в соответствии с информацией исследования Kids&Teens, опубликованной в феврале 2025 года компанией

Mediascope, более 90% детей в возрасте до 11 лет активно пользуются Интернетом (к 9-11 годам данный показатель увеличивается до 99%), а к 16-17 годам 24% подростков ведут собственный блог. Особый интерес представляет тот факт, что обходить блокировки дети умеют с раннего возраста: в группе детей до 5 лет 18% опрошенных пользуются VPN сами или с помощью взрослых [6].

Также в феврале 2025 года компаниями We Are Social и Meltwater были представлены отчетные материалы о состоянии цифрового мира, в соответствии с которыми основными траекториями цифрового развития являются такие как расширение спектра онлайн-активности примерно на 220 млн пользователей, максимизация использования искусственного интеллекта (в частности, DeepSeek набирает популярность, обгоняя ChatGPT по загрузкам: у ChatGPT 250 млн активных пользователей в месяц, у Similarweb – 310 млн уникальных пользователей, у Semrush – 560 млн уникальных пользователей), количественное увеличение обращения молодежи к социальным сетям как к одному из наиболее эффективных способов конструирования информационно-коммуникационного взаимодействия (5,24 млрд учетных записей с сохранением популярности Instagram и WhatsApp) и т.д. Соответствующим образом увеличивается и онлайн-новое время – в среднем около 6 часов 38 минут в день на пользователя [11].

Данные объективные тенденции в рамках соответствующих изменений в молодежной среде в том числе подлежат учету со стороны органов государственной власти Российской Федерации – в частности, речь идет о разработке и апробации функционирования информационно-аналитической системы «Призма», используемой в рамках мониторинга развития общественно-политической обстановки в стране в контексте соответствующего влияния на молодежь. Более того, применительно к анализу и оценке социальной активности молодежных групп в Интернет-пространстве используются соответствующие специальные инструменты производства ООО «Медialogия» в контексте исследования более 2,5 млрд источников, включая не только различные социальные сети (VK, Telegram, YouTube, RuTube, TikTok и др.), но и СМИ (более 100 тыс.), мессенджеры, различные отзовики, комментарии на картах и маркетплейсах и т.д.

Соответственно, это обуславливает обновленные требования применительно к функционированию молодежных отделений органов государственной власти и специалистов по работе с молодежью. В данной связи анализ современной российской проблематики появления и осмысления цифровых практик в рамках реализуемых государственных молодежных проектов актуализирует как минимум следующие основные тенденции, связанные главным образом с обсуждением в рамках профессионального сообщества цифровых трендов и определением наиболее приоритетных направлений проектной деятельности в области цифрового управления.

Прежде всего, речь идет о конструировании благоприятной коммуникации между органами государственной власти, общественными организациями, инфлюенсерами и представителями молодого поколения, направленной на обмен имеющимися позициями и актуализацию на основе этого современной

цифровой повестки. Например, это обеспечивается посредством организации и проведения соответствующих форумов, научно-практических конференций и медийных мероприятий.

В частности, 2 апреля 2025 года в Национальном центре «Россия» состоялся V Молодежный цифровой форум (Youth RIGF 2025), в рамках которого обсуждались основные проблемы современной цифровой трансформации структуры взаимодействия государственных структур и молодежных групп и использования различных Digital-технологий с целью, в частности, общения и решения образовательных задач с привлечением представителей Правительства Российской Федерации, студентов, молодых специалистов и ведущих экспертов в IT-секторе [1]. В рамках данного события актуализировались различные вопросы обеспечения безопасности цифрового пространства, повышения цифровой грамотности подрастающего поколения, безопасного поиска необходимой информации в Интернет-пространстве и т.д. Особое значение приобретает в данной связи сохранение культурных ценностей и традиционных принципов социализации молодежи с позиции адаптации к меняющимся условиям социальной среды и комментирования соответствующих пределов ответственности за действия в цифровом пространстве [4. С. 77-84]. В том числе аккумулируется новая терминология, используемая в контексте обсуждения наблюдаемых цифровых процессов – например, такие категории как цифровое предпринимательство и электронная коммерция (ИТ-купечество), также имеющая определенный интерес в молодежной среде.

Аналогичное мероприятие планируется в начале июня 2025 года в Нижнем Новгороде – там пройдет Глобальный цифровой форум, посвященный также обсуждению наблюдаемых современных IT-трендов в том числе в сфере управления молодежными проектами, где выступят представители международных и региональных организаций, руководители соответствующих органов государственной власти, а также члены бизнес-сообщества и научной элиты [3]. Особый интерес молодежи составляют, в частности, предстоящие семинары и мастер-классы, в рамках которых возможно получить новые знания и сформировать новые компетенции в области цифрового развития.

Еще одной не менее важной и получающей распространение тенденцией является инициирование соответствующих проектов, направленных на цифровое развитие в молодежной среде и формирование соответствующих востребованных цифровых навыков молодежи, в рамках получения президентских грантов. В частности, в данной связи одними из наиболее интересных проектных решений являются следующие:

1. «Приключения «циферки» в планшете. Формирование безопасных цифровых и информационных навыков у старших дошкольников» общей суммой 1 548 837 рублей (срок реализации: 31.12.2025) – снижение соответствующих рисков и угроз негативного воздействия информации и информационно-коммуникационных средств на психическое и физическое развитие и социализацию детей 5-7 лет (первоклассников и учащихся старшего дошкольного возраста) [8].

2. «Цифровой иммунитет: учись, играй, будь в безопасности» общей суммой 675 981,30 рублей (срок реализации: 28.02.2026) – обучение детей из многодетных семей основным практическим навыкам и компетенциям использования Интернет-источников и информации из социальных сетей, а также основным правилам обеспечения кибербезопасности и противостояния кибербуллингу, включая в том числе распространение в молодежной среде идей о морали в Интернет-пространстве и обучение основам гимнастики для поддержания физической формы и избегания болезней при длительной работе за компьютером [10].

3. «ИИ-навигатор: цифровые возможности для молодежи» общей суммой 6 952 404,80 рублей (срок реализации: 31.07.2026) – повышение информированности и развитие специальных навыков и компетенций использования искусственного интеллекта среди молодежи в направлении дальнейшего профессионального и творческого развития в рамках таких ключевых мероприятий, как серия форумов «ИИ-навигатор», онлайн-курс «ИИ-креатор», конкурс творческих работ и публикация лучших работ победителей [5].

4. «Цифровая платформа для эффективной молодежной политики» общей суммой 10 886 500 рублей (срок реализации: 31.08.2026) – разработка и внедрение инновационной цифровой платформы, основанной на когнитивном моделировании, позволяющей анализировать комплекс социальных, политических, экономических и культурных факторов, влияющих на успешность реализации молодежной политики, и прогнозировать результаты политико-управленческих решений и формировать научно обоснованные рекомендации для органов государственной власти [9].

Вместе с тем необходимо отметить, что соответствующей тенденцией в контексте оптимизации государственного управления в рамках реализации государственной молодежной политики Российской Федерации является обновление критериев эффективной работы соответствующих органов исполнительной власти. Прежде всего, это касается цифровизации межведомственного взаимодействия и электронного документооборота с целью оптимизации получаемой обратной связи в рамках реализации государственных молодежных проектов [2. С. 229-232].

Также в последнее время довольно активно разрабатываются и применяются соответствующие практики использования искусственного интеллекта в контексте автоматизации предоставляемых государственных услуг в сфере государственной молодежной политики, создания специальных виртуальных моделей государственных молодежных программ в контексте анализа и прогнозирования выбранных показателей в режиме реального времени, использования чат-ботов и виртуальных помощников и др. В данной связи примечательным является то, что по состоянию на конец 2024 года более 20% федеральных органов государственной власти применяют платформенную инфраструктуру для развития и использования ИИ, а около 50% федеральных органов государственной власти применяют технологии ИИ в государственных информационных системах.

Дополнительно необходимо также отметить внедрение по инициативе государственных структур соответствующих дистанционных сервисов, являющихся наиболее популярными среди молодежи. Например, это запущенный совместно Росмолодежью и Министерством цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации сервиса «Навигатор возможностей для молодежи», в рамках которого опубликовали более 2 тыс. мероприятий, стажировок, экскурсий, конкурсов для молодежи со всех регионов Российской Федерации, информацию о которых получило около 3 млн пользователей, совершивших около 160 тыс. регистраций на конкретные события.

В данном контексте также целесообразно упомянуть еще один не менее значимый проект Росмолодежи под названием «Точки притяжения», направленный на создание и интерактивное сопровождение молодежных пространств с целью размещения образовательных пространств, библиотек, парков и др. В частности, в соответствии с информацией на 5 декабря 2024 года молодежный образовательный центр Max Gorky в г. Благовещенске признан лучшей «точкой притяжения» в 2024 году в номинации «Генератор молодежных событий».

В данном направлении наблюдаются соответствующие изменения в части оптимизации деятельности государственных служащих в рамках соответствующих центральных аппаратов федеральных органов исполнительной власти и территориальных органов федеральных органов исполнительной власти, ответственных за реализацию государственной молодежной политики Российской Федерации, – прежде всего, в рамках формирования соответствующих цифровых навыков и компетенций, позволяющих оперативно считывать представленные в цифровом формате данные, осуществлять обработку больших объемов информации и релевантно использовать полученные в результате анализа результаты. Вместе с тем также в свое время актуализировался запрос относительно необходимых кадровых реформ и переустройств, связанных с сокращением кадрового состава соответствующих органов государственной власти и внедрением автоматизированных программных комплексов и технологий, что, в свою очередь, вызвало вполне логичные и обоснованные скептические позиции на уровне региональных органов государственной власти и научно-исследовательского и академического сообщества [7. С. 162-169].

Подобный контекст оценки внедрения современных цифровых инструментов в систему государственного управления и реализации государственных молодежных проектов в очередной раз свидетельствует о целесообразности крайне осторожного и концептуально и технологически выверенного осуществления цифровизации используемых практик и моделей взаимодействия с молодежью, прежде всего, в рамках соответствия исторически сформированным и принятым в российском обществе идейно-ценностным установкам. В процессуально-техническом отношении речь идет, соответственно, о проработке специальных этапов запуска и апробации цифровых схем в рамках работы органов государственной власти в сфере государственной молодежной политики Российской Федерации, что позволило бы, соответственно, производить

поэтапный мониторинг выполнения задач и своевременное устранение выявленных нарушений.

На более локальном уровне основополагающей тенденцией применительно к организации деятельности организаторов работы с молодежью является предъявление обновленных требований, обусловленных, прежде всего, повышением качественных показателей методического сопровождения цифровой социализации современной молодежи. В частности, речь идет о следующих требованиях, позволяющих определить специалистов по работе с молодежью в контексте реализации организаторского, экспертного, аналитического и методологического функционала:

1. Проведение развлекательных и научно-просветительских коллективных мероприятий для молодежи в цифровой среде в контексте задействования кроссплатформенности и мультиплатформенности наиболее активных молодежных организаций и объединений.

2. Использование эффективных кибертехнологий в самопрезентации и самореализации молодежи с точки зрения расширения имеющихся теоретических знаний и практических навыков цифровой грамотности молодых людей за счет, например, флеш-тренингов и квест-технологий.

3. Включение в программу работы с молодежью различных интерактивных материалов, в том числе, в частности, различных презентаций, слайд-шоу, видеоилюстраций и т.д.

4. Осуществление саморефлексии через современные цифровые технологии, в частности, посредством ознакомления с актуальными научными исследованиями и освоения новых прикладных методик, что предполагает, соответственно, расширение информирующих и профессионально-мотивирующих задач.

В итоге использование современных цифровых технологий в работе с молодежью и при реализации государственных молодежных проектов необходимо проводить в привязке к социологическим опросам и измерениям общественного мнения в расчете на молодежь как основную целевую группу, что позволит выявить целесообразность и востребованность предлагаемых молодежных инициатив. Также в данном контексте является необходимым получение реальной обратной связи от российской молодежи в части оценки качества и эффективности реализуемой государственной молодежной политики Российской Федерации на федеральном и региональном уровнях.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК:

1. В Национальном центре «Россия» состоялся V Молодежный цифровой форум // Национальный центр «Россия» // https://russia.ru/news/v-nacionalnom-centre-rossiia-sostoialsia-v-molodeznyi-cifrovoi-forum?utm_source=yandex.ru&utm_medium=organic&utm_campaign=yandex.ru&utm_referrer=yandex.ru/.

2. **Вязьмин М.К.** Цифровизация государственного управления как инструмент повышения эффективности деятельности органов государственной власти // Самоуправление. 2023. № 3 (136).
3. Глобальный цифровой форум 5-6 июня 2025 // Global Digital Forum // <https://gdfconf.com/ru/>.
4. **Гришин О.Е., Атаев Т.Б.** Политическая видеореклама в Интернете как инструмент выражения политической позиции молодежи // Youth World Politic. 2013. № 2.
5. ИИ-навигатор: цифровые возможности для молодежи // Фонд президентских грантов // <https://xn--80afcdbalict6afooklqi5o.xn--p1ai/public/application/item?id=1630d2ef-3dee-4be5-8935-fc9d9ca41982/>.
6. Как дети и подростки в России пользуются интернетом. Инфографика. А также что смотрят, читают, слушают и во что играют // РБК // https://www.rbc.ru/technology_and_media/01/03/2025/67c1b67a9a7947a146b068c3/.
7. **Магаева Т.А., Ревина С.Н.** Трансформация компетенций государственных служащих в условиях цифровизации государственного управления // Международный научно-исследовательский журнал. 2022. № 6-5 (120).
8. Приключения «циферки» в планшете. Формирование безопасных цифровых и информационных навыков у старших дошкольников // Фонд президентских грантов // <https://xn--80afcdbalict6afooklqi5o.xn--p1ai/public/application/item?id=f30748b7-e475-49ce-a559-61bc8eb20bd6/>.
9. Цифровая платформа для эффективной молодежной политики // Фонд президентских грантов // <https://xn--80afcdbalict6afooklqi5o.xn--p1ai/public/application/item?id=48e895f7-1ad8-4876-8098-21e4956fdc86/>.
10. Цифровой иммунитет: учись, играй, будь в безопасности // Фонд президентских грантов // <https://xn--80afcdbalict6afooklqi5o.xn--p1ai/public/application/item?id=99215b1a-ea39-4aa4-9a73-e5c1c79f387b/>.
11. 2025 Global Digital Report // Meltwater // <https://www.meltwater.com/en/global-digital-trends/>.

V.V. GROMOV

Applicant of the Department of Political Science
and Political Management of the Institute of Social Sciences of the Russian
Presidential Academy of National Economy
and Public Administration,
Moscow, Russia

THE MAIN TRENDS IN THE FIELD OF DIGITALIZATION OF GOVERNMENT YOUTH PROJECTS

As part of the study of current trends in the youth environment, some transformational changes are identified, mainly related to the growth of media consumption, the emergence of new competencies for communication in social networks, the use of artificial intelligence in everyday life, etc. Such a statement of the issue is actualized, among other things, in the context of discussions at the level of the Russian political leadership within the framework of the implementation of the state youth policy of the Russian Federation. In this regard, relevant measures are being launched by the state – the use of special information and analytical systems, discussion of the current digital agenda on media platforms, updating the requirements for the tasks of specialists in youth work, etc. in the context of digitalization of government youth projects. At the same time, problems remain in the formation of digital literacy and ensuring the digital security of young people.

Key words: society, youth, state youth policy, digitalization, digital security.