Научная статья
УДК 159.923
ББК 88.2
DOI 10.25588/CSPU.2024.182.4.016

И. С. Лучинкина

ORCID № 0000-0002-5111-4396
Кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии,
Крымский инженерно-педагогический университет имени Февзи Якубова,
г. Симферополь, Российская Федерация.
E-mail: miss_luchinkina@mail.ru

ФРЕЙМЫ И РЕПРЕЗЕНТАЦИИ КАК КОГНИТИВНЫЕ МАРКЕРЫ ПОВЕДЕНИЯ ЛИЧНОСТИ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

Аннотация

Введение. В статье рассмотрена проблема когнитивных маркеров поведения личности в цифровой среде, в том числе фреймов и репрезентаций. Автором предложен анализ результатов исследования, которое реализовано в два этапа. На первом этапе определены группы с различным уровнем активности в цифровой среде — высоким, средним и низким. На втором этапе реализовано исследование самоотчетов респондентов с помощью контент-анализа и изучение когнитивных фреймов респондентов с использованием фрейм-анализа. Предложен статистический анализ полученных результатов для объективизации научного исследования.

Материалы и методы. Основные методы исследования — анализ литературы по проблематике исследования; авторский исследовательский опросник — для изучения уровня активности личности в цифровой среде; контент-анализ самоотчетов пользователей — для выявления основных когнитивных репрезентаций, связанных с цифровой средой; фрейм-анализ самоотчетов пользователей — для выявления доминирующих когнитивных рамок.

© Лучинкина И. С., 2024

Результаты. В ходе исследования получены достоверные результаты исследования когнитивных фреймов и репрезентаций респондентов с низким, средним и высоким уровнем цифровой активности. Выявлено, что респондентам с высоким уровнем цифровой активности присуща репрезентация цифровой среды как многомодальной, эффективной (полезной, нужной) и необходимой (как воздух). В свою очередь, респондентам со средним и низким уровнем активности в цифровой среде присуща репрезентация цифровой среды как небезопасной, а также преобладание когнитивных фреймов рекреации, негативного влияния и неопределенности.

Обсуждение. Исследование позволило выявить нетипичные показатели пользователей с различными уровнями цифровой активности: среди группы респондентов с высоким уровнем цифровой активности — репрезентации цифровой среды как требовательной и безопасной, доминирование фреймов негативного влияния и небезопасности; среди группы со средним уровнем цифровой активности — репрезентация цифровой среды как многомодальной, эффективной и необходимой, доминирование фреймов возможностей; среди группы с низким уровнем цифровой активности — репрезентация цифровой среды как многомодальной, эффективной, необходимой и требовательной, доминирование фреймов компенсации. Подобные результаты позволили предположить существование этапов вхождения личности в цифровую среду.

Заключение. Установлены различия по показателям когнитивных фреймов и репрезентаций среди респондентов с низким, средним и высоким уровнем цифровой активности. Полученные результаты раскрывают особенности взаимодействия личности цифрового пользователя и цифровой среды и позволяют уточнить роль индивидуально-психологических особенностей в организации

поведения в цифровой среде. Кроме того, проведенное исследование может быть основой для последующего изучения маркеров поведения личности в цифровой среде.

Ключевые слова: цифровая среда; цифровой пользователь; маркеры поведения; когнитивные маркеры; когнитивные фреймы; репрезентации.

Основные положения:

– одними из значимых когнитивных маркеров поведения в цифровой среде являются репрезентации и фреймы, влияющие на формирование образа этой среды в когнитивной структуре личности цифрового пользователя;

– существуют различия между группами цифровых пользователей с низким, высоким и средним уровнем цифровой активности по показателям когнитивных репрезентаций и фреймов.

1 Введение (Introduction)

Исследования психологии человека в цифровой среде на сегодняшний день приобрели значимую актуальность. Во-первых, это объясняется глобальной цифровизацией жизнедеятельности современного общества, которая вносит свои коррективы в коммуникацию и взаимодействия людей в целом [1]. Во-вторых, до сих пор нет единого мнения о влиянии цифровой среды на личность ее пользователя. Кроме того, нерешенным остается вопрос о маркерах, влияющих на уровень цифровой активности личности и особенности ее деятельности в рамках цифровой среды. Существующие исследования маркеров поведения личности в цифровой среде теоретически обосновывают их связь с уровнем цифровой активности личности, но являются неподтверждёнными эмпирическим путем [2]. Стоит отметить, что большинство исследований маркеров поведения цифрового пользователя происходит с учетом специфики интернет-среды, что значительно сужает поле анализа виртуальными действиями.

Здесь необходимо подчеркнуть, что цифровая среда является более глобальной и не может быть ограничена рамками интернет-среды. Ряд ученых отмечает, что цифровая среда, сформированная на основе техногенного пространства, есть ничто иное как новая социокультурная реальность, где личность может приобретать различные формы взаимодействий — цифровой пользователь-цифровой пользователь; многие со многими; один со многими; взаимодействие человека и техники (Лучинкина И.С. Поведение личности в современной цифровой среде // Инновационная наука: психология, педагогика, дефектология. 2023. № 3. С. 51). В таком случае можно сделать вывод о том, что цифровая коммуникация реализуется не только в рамках виртуальных сред, но и учитывает все ресурсы, содержащие техническую основу. Учитывая вышесказанное, подчеркнем, что изучение личности в цифровой среде может послужить базисом для реализации сопровождения цифрового пользователя, неспособного отвечать современным цифровым вызовам.

Стоит отметить, что наиболее актуальным и спорным вопросом в рамках исследования цифровой среды является вопрос когнитивных маркеров поведения личности цифрового пользователя. С одной стороны, исследователи отмечают негативное влияние цифровой среды на когнитивные функции ее пользователей – снижается рефлексия и общие когнитивные показатели [3]. С другой стороны, ученые отмечают, что когнитивные особенности личности способны оказать влияние на ее поведение в цифровой среде, вплоть до развития когнитивных новообразований [4]. Признавая значимость указанных исследований, отметим, что, по нашему мнению, особенности поведения личности в цифровой среде могут быть определены маркерами этого поведения, в том числе и когнитивными.

В первую очередь, к таким маркерам отнесены когнитивные взаимодействия в цифровой среде [5]. Навыки когнитивных взаимодействий и способность их переноса на цифровую среду в некотором роде опосредуют уровень цифровой активности личности и ее вовлеченность в цифровую деятельность. Во-вторых, значимым когнитивным маркером являются когнитивные искажения личности в восприятии цифровой среды [6]. Именно их наличие и выраженность определяет общую картину цифровой среды в структуре восприятия пользователей. Вероятнее всего, в зависимости от этой картины и будут определяться модели и особенности поведения личности в цифровой среде.

В некоторых исследованиях приводятся результаты анализа когнитивных стилей как когнитивных маркеров поведения личности в интернет-среде [7]. Вместе с тем, в подобных исследованиях предложено ограниченное количество исследуемых когнитивных стилей. Кроме того, ученые акцентируют внимание на специфике интернет-среды, что не позволяет изучить личность цифрового пользователя всесторонне. Здесь стоит уточнить, что эксперты в области цифровой среды отмечают возможные новообразования в когнитивной деятельности — от изменения специфики когнитивной деятельности до возникновения новых, недоступных реальной среде, стилей [8]. В таком случае в эмпирическом анализе нуждается динамика показателей когнитивных стилей при переходе личности из реальной среды в цифровую и, как результат, формирование новых когнитивных переменных.

Отметим, что наименее изученными, но нуждающимися в изучении, являются когнитивные фреймы и репрезентации цифровых пользователей. Некоторые исследователи отмечают, что фреймы и репрезентации формируются на основании когнитивных стилей и отражают личностные конструкции (внешние и внутренние), способные реорганизовать уже имеющийся опыт

человека [9]. В таком случае исследование указанных переменных становится значимым для изучения личности цифрового пользователя и особенностей его поведения в цифровой среде. В первую очередь, это связано с возможностью анализа связи уровня цифровой активности личности и ее когнитивными особенностями, во-вторых, — с целью прогнозирования поведения личности в цифровой среде и понимания рисков и затруднений, которые она может вызвать. Целью статьи является анализ фреймов и репрезентаций как когнитивных маркеров поведения личности в цифровой среде

2 Материалы и методы (Materials and Methods)

Эмпирическое исследование проходило в два этапа. На первом этапе определены группы респондентов с различным уровнем цифровой активности — низким, средним и высоким. Исследования уровня активности в цифровой среде проходило с помощью авторского исследовательского опросника, прошедшего процедуру валидизации и включающего разнообразие факторов взаимодействия в цифровой среде.

На втором этапе проходило исследование когнитивных фреймов и репрезентаций респондентов с различным уровнем цифровой активности. Для изучения репрезентаций реализован контент-анализ самоотчетов цифровых пользователей. Самоотчеты пользователей составлены с помощью следующих пунктов: образное представление цифровой среды, ее описание и, при необходимости, визуальное представление; выявление ассоциаций, связанных с цифровой средой; объяснение человеку, который никогда не сталкивался с цифровой средой, особенностей этой среды. Контент-анализ самоотчетов реализовывался по образным, ассоциативным, понятийным и оценочным критериям.

Исследование основных фреймов респондентов проходило с помощью фрейм-анализа и с опорой на модель М. Минского

[10]. В качестве основных фреймов рассмотрены познавательные и функциональные фреймы. К познавательным фреймам отнесены фрейм экземпляр (пример – Иван Сидоров, ok.ru) и прототип (пример – цифровой пользователь). В свою очередь, функциональные фреймы в рамках анализа представлены фреймом структурой (пример – цифровое обучение), фреймом операцией (пример – установка программного обеспечения) и другие. Сочетание указанных фреймов позволило выявить некое подобие когнитивной рамки, которую цифровой пользователь использует для восприятия и переработки информации о среде, в которой находится и осуществляет деятельность.

В исследовании приняли участие 396 обучающихся средних образовательных школ Республики Крым (12–14 лет). В процессе анализа использован статистический пакет SPSS 27.0. При использовании программного обеспечения для статистического подтверждения полученных данных реализован метод ранжирования. Кроме того, использован Н-критерий Краскела-Уоллиса для установления различий по исследуемым показателям среди групп с высоким, средним и низким уровнем цифровой активности.

3 Результаты (Results)

На первом этапе эмпирического исследования с помощью авторского исследовательского опросника респонденты распределены в группы согласно уровню их цифровой активности. Выявлено, что 12,88 % (41 человек) — респонденты с низким уровнем цифровой активности; 24,24 % (96 человек) — респонденты со средним уровнем активности в цифровой среде; 56,06 % (222 человека) — респонденты, которым присущи высокие показатели активности цифрового поведения.

На втором этапе с помощь контент-анализа самоотчетов и фрейм-анализа исследованы когнитивные репрезентации и фреймы респондентов. Выявлено, что цифровая среда в структуре

когнитивных репрезентаций респондентов с различным уровнем цифровой активности может быть представлена как многомодальная; эффективная, полезная, нужная; необходимая («как воздух»); требовательная; и небезопасная. Фрейм-анализ позволил составить группы основных фреймов испытуемых, среди которых — фреймы возможностей; фреймы компенсации; фреймы рекреации; фреймы негативного влияния; фреймы неопределенности.

В таблице 1 представлены результаты исследования различий по показателю когнитивных репрезентаций в группах респондентов с низким, средним и высоким уровнем цифровой активности. Исследование показало, что группе подростков с низким уровнем цифровой активности, в большей степени, свойственно восприятие цифровой среды как небезопасной ($Н_{эмп}$ = 31, 428, при $p \leq 0,005$). Образная оценка цифровой среды в этом случае указывает на среду, которая оказывает влияние на личность, чаще всего, негативное. Ассоциации с цифровой средой – неизученность, небезопасность, высокий уровень беспомощности, невозможность избежать, высокий уровень внимания, агрессивное влияние и вынужденное преодоление возникших трудностей. Основные понятия, декларируемые группой, в отношении цифровой среды – риски, перелом, личностные затруднения. Оценочный компонент этой репрезентации базируется на опасности и выделении отрицательных эмоций. Аналогичные результаты получены для группы со средним уровнем цифровой активности в цифровой среде ($Н_{эмп}$ = 26, 687, при $p \leq 0,005$).

Выявлено, что группе подростков с высоким уровнем цифровой активности присуще восприятие цифровой среды как многомодальной, эффективной и необходимой ($Н_{эмп}$ = 34, 136, при $p \leq 0,005$; $Н_{эмп}$ = 19, 500, при $p \leq 0,005$; $Н_{эмп}$ = 29, 583, при $p \leq 0,005$). (Таблица 1).

Таблица 1 — **Результаты исследования когнитивных репрезентаций**

Table 1 — **Results of the study of cognitive representations**

Группа респондентов	Многомодальная	Эффективная, полезная, нужная	Необходимая («как воздух»)	Требовательная	Небезопасная
Высокий уровень цифровой активности	34,23 %, 76 человек	22,97 %, 51 челловек	31,08 %, 61 человек	4,05 %, 9 человек	7,66 %, 17 человек
Средний уровень цифровой активности	13,54 %, 13 человек	19.79 %, 19 человек	8,33 %. 8 человек	26,04 %, 25 человек	32,29 %, 31 человек
Низкий уровень цифровой активности	14,63 %, 6 человек	19,51 %, 8 человек	17,07 %, 7 человек	14,63 %, 6 человке	34,15 %, 14 человек

Репрезентация многомодальной цифровой среды заключается в следующих образах — большое пространство, где присутствует много дверей и окон. Ассоциации с многомодальной цифровой средой — рост, развитие личности, эмоции, пути к пониманию себя. Понятийные показатели многомодальной цифровой среды — ресурсы, инструменты, возможности. Оценка цифровой среды связана с ощущением комфорта в ней. Чаще всего, цифровые пользователи с высоким уровнем цифровой активности оценивают цифровую среду положительно.

Образ эффективной, нужной и полезной цифровой среды представлен как некий объект, который не стоит на месте. Как правило, ассоциации респондентов с высоким уровнем цифровой активности — карьера, рост, гонка, ощущение себя живым, конкуренция, самопрезентация. Понятийный аппарат, связанный с цифровой средой — самореализация, независимость и успешность. Оценка цифровой среды связана с удобством ее использования. Чаще всего, цифровые пользователи с высоким уровнем цифровой активности оценивают цифровую среду удобной.

Необходимая («как воздух») цифровая среда в структуре восприятия цифровых пользователей представлена как наполненная свежим воздухом. Ассоциации с цифровой средой этой репрезентации — потребность, безопасность, защита, дом, прогресс. Понятийный аппарат, связанный с цифровой средой – рождение заново, компенсация, поддержка и принятие. Оценка цифровой среды связана с ее принимающими личность особенностями. Чаще всего, цифровые пользователи с высоким уровнем цифровой активности оценивают цифровую среду личностно ориентированной.

В таблице 2 представлены результаты исследования различий по показателю когнитивных фреймов в группах респондентов с низким, средним и высоким уровнем цифровой активности.

Таблица 2 — **Результаты исследования когнитивных фреймов**

Table 2 — **Results of the study of cognitive frames**

Группа респондентов	Фреймы возможностей	Фреймы компенсации	Фреймы рекреации	Фреймы негативного влияния	Фреймы неопределенности
Высокий уровень цифровой активности	53,15 %, 118 человек	77,93 %, 173 человек	93,24 %, 207 человек	17,12 %, 38 человек	14,86%, 33 человек
Средний уровень цифровой активности	12,5 %, 12 человек	22,92 %, 22 человек	44,79%, 43 человек	47,92 %, 46 человек	69,79%, 67 человек
Низкий уровень цифровой активности	0 %	31,71 %, 13 человек	41,46%, 17 человек	87,8 %, 36 человек	70,73%, 29 человек

Таким образом, группе респондентов с низким уровнем цифровой активности присущи фреймы рекреации, неопределенности и негативного влияния в цифровой среде ($H_{эмп}$ = 18, 291, при $p \leq 0,005$; $H_{эмп}$ = 23, 318, при $p \leq 0,005$). Отметим, что фреймы рекреации связаны со схемой представления и ожиданиями в рамках цифровой среды, направленными на возможность реализации отдыха и развлечений. В свою очередь, фреймы неопределенности в цифровой среде указывают на сниженные представления о других, отличных от рекреации, возможностей и влияют на возникновение переживания негативных эмоциональных факторов при взаимодействии с этой средой. Фреймы негативного влияния связаны с возможной угрозой и опасностью, которые несут в себе цифровые ресурсы.

Респондентам со средним уровнем цифровой активности, в большей степени, присущи фреймы рекреации, негативного влияния и неопределенности ($H_{эмп}$ = 27, 814, при $p \leq 0,005$). Отметим, что респондентам с высоким уровнем цифровой активности присущи фреймы возможностей, компенсации и рекреации ($H_{эмп}$ = 11, 500, при $p \leq 0,005$; $H_{эмп}$ = 53, при $p \leq 0,005$; $H_{эмп}$ = 23, 611, при $p \leq 0,005$). Подчеркнем, что фреймы возможностей связаны со схемой представления цифровой среды как среды, стимулирующей карьерный и личностный рост. В свою очередь, фрейм компенсации заключается в цифровой деятельности, связанной с реализацией подавленных желаний и паттернов поведения в реальной жизни.

4 Обсуждение (Discussion)

Полученные результаты в ходе эмпирического исследования позволили выделить группы респондентов с различным уровнем цифровой активности и фреймы, репрезентации, им присущие. Подобные результаты позволят выявить не только группы с затрудненной цифровой адаптаций, но и основные проблемы

этих групп, с которыми они сталкиваются в цифровой среде. Предполагаем, что в зависимости от направленности фреймов и репрезентации личность будет преодолевать цифровые барьеры и выбирать основные совладающие копинги поведения.

Кроме того, в ходе исследования выявлены нетипичные показатели респондентов для каждой из исследуемых групп. Например, для группы с высоким уровнем цифровой активности — это репрезентации цифровой среды как требовательной и безопасной, доминирование фреймов негативного влияния и небезопасности. Для группы со средним уровнем цифровой активности — это репрезентация цифровой среды как многомодальной, эффективной и необходимой, доминирование фреймов возможностей и компенсации; для группы с низким уровнем цифровой активности — репрезентация цифровой среды как многомодальной, эффективной, необходимой и требовательной, доминирование фреймов компенсации.

Предполагаем, что подобные результаты могут быть связаны с «переходным» состоянием некоторых пользователей с низким, средним и высоким уровнем цифровой активности. Вероятнее всего, существуют этапы цифрового вхождения личности, которые опосредуются рядом индивидуально-психологических особенностей, в том числе репрезентациями и схемами. В таком случае актуальным становится вопрос о взаимосвязи уровня цифровой активности и этапа вхождения личности в цифровую среду. Кроме того, значимым становится расширенное исследование особенностей личности цифрового пользователя и его деятельности в условиях многообразия цифровых ресурсов.

Таким образом, полученные результаты могут лечь в основу разработки системы психологического сопровождения личности в цифровой среде. Предполагаем, что подобная система может акцентировать внимание на дезадаптивных паттернах и

эмоциях, возникающих у личности при взаимодействии с цифровой средой. Такие выводы обусловлены, как было указано ранее, высоким уровнем интеграции цифровых ресурсов в жизнедеятельность современной личности. По сути, современная личность с адаптивными паттернами отвечает современным вызовам и требованиям, которые при необходимости, можно развивать в ходе психологической интервенции.

5 Заключение (Conclusion)

Проведенное исследование позволило сделать ряд выводов:

1. Цифровая среда является амбивалентной и может оказывать влияние на личность, исходя из ее индивидуально-психологических особенностей. К таким особенностям относим когнитивные маркеры поведения личности в цифровой среде, в том числе когнитивные фреймы и репрезентации. Предполагаем, что именно эти когнитивные маркеры опосредуют как активность цифрового поведения личности, так и направленность ее деятельности в рамках цифровой среды.

2. Выявлено, что респондентам с высоким уровнем активности в цифровой среде присуща репрезентация цифровой среды как многомодальной, эффективной (полезной, нужной) и необходимой (как воздух). Такие репрезентации цифровой среды ведут к использованию ее различных ресурсов, в том числе коммуникативных, образовательных, непосредственно технических и других. Кроме того, респондентам присущи фреймы возможностей, компенсации и рекреации при реализации деятельности в цифровой среде.

3. Исследовано, что респондентам со средним и низким уровнем цифровой активности присуща репрезентация цифровой среды как как небезопасной, а также преобладание когнитивных фреймов рекреации, негативного влияния и неопределенности. Такие результаты демонстрируют трудности в адаптации пользователей в рамках цифровой среды и отражают основные цифровые

вызовы, которые респонденты не способны преодолевать или преодолевают с трудом.

4. Исследование позволило выявить нетипичные показатели пользователей с различными уровнями цифровой активности, что позволило предположить о динамике вхождения личности в цифровую среду. Кроме того, уточнена необходимость создания программы психологического сопровождения цифровых пользователей, испытывающих затруднения при взаимодействии с цифровыми ресурсами.

Библиографический список

1. Смирнов Г. С., Ветчинин Н. М. Всеобщая цифровизация как глобальная проблема: человек и его цифровое сознание // Вестник Ивановского Государственного Университета. 2021. № 4. С. 127–134. DOI 10.46726/H.2021.4.14. EDN: ERWBML

2. Чернавин Ю. А. Цифровая идентичность личности: сущность, особенности возникновения и проявления // Человеческий капитал. 2022. № 12-2 (168). С.74–78. EDN: VEWHQI.

3. Симонова С. С. Влияние популяризации цифрового пространства на современного человека // Научные записки молодых исследователей. 2021. Т. 9, № 5. С. 64–70. EDN: XUYWTC.

4. Попова Д. А. Цифровая личность как центральный элемент межперсонального интернет-дискурса // Вестник Бурятского государственного университета. Язык. Литература. Культура. 2019. № 2. С. 87–91. EDN: JQHKRX.

5. Игнатова Ю. П., Макарова И. И., Стеланенко В. П., Багдасаров А. А. Влияние цифровых технологий на когнитивные способности человека (обзор) // Психология. Психофизиология. 2022. Т. 15, № 4. С. 72–83. DOI 10.14529/jpps220407. EDN: CPLQTB.

6. Агеев Н. Я., Токарчук Ю. А., Токарчук А. М., Гаврилова Е. В. Связь цифровых технологий с развитием когнитивных и коммуникативных процессов подростков и юношей: обзор эмпирических исследований // Психолого-педагогические исследования. 2023. Т. 15, № 1. С. 37–55. DOI 10.17759/psyedu.2023150103. EDN: DYSELX.

7. Богачева Н. В., Войскунский А. Е. Когнитивные стили и импульсивность у геймеров с разным уровнем игровой активности и предпочитаемым типом игр // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2015. Т. 12, № 1. С. 29–53. EDN: VHFQUP. (Scopus, WoS).

8. Stornaiuolo A. Contexts of Digital Socialization: Studying Adolescents Interactions on Social Network Sites”, *Human Development*, 2017, vol. 5, no. 60. С. 233–238. DOI 10.1159/000480341. (Scopus, WoS, ERIH PLUS, Embase Biological, Abstracts).

9. Макарова Н. Г. Общее представление о ментальной репрезентации человека // Наука и современность. 2013. № 24. С. 191–196. EDN: RKXAAJ.

10. Девятияров Д. В. Сетевой фрейм враждебное столкновение в русскоязычных интернет-комментариях // Виртуальная коммуникация и социальные сети. 2022. Т. 1, № 4 (4). С. 191–195. DOI 10.21603/2782-4799-2022-1-4-191-195. EDN: LQDPAP.

I. S. Luchinkina

ORCID No. 0000-0002-5111-4396
Candidate of Psychological Sciences,
Associate Professor at the Department of Psychology,
Crimean Engineering and Pedagogical
University the name of Fevzi Yakubov, Simferopol', Russia.
E-mail: miss_luchinkina@mail.ru

FRAMES AND REPRESENTATIONS AS COGNITIVE MARKERS OF PERSONAL BEHAVIOR IN THE DIGITAL ENVIRONMENT

Abstract

Introduction. The article examines the problem of cognitive markers of personal behavior in the digital environment, including frames and representations. The author proposes an analysis of the research results, which was implemented in two stages. At the first stage, groups with different levels of activity in the digital environment are identified, including high, medium and low. At the second stage, a study of respondents' self-reports using content analysis and a study of respondents' cognitive frames using frame analysis were carried out. A statistical analysis of the results obtained is proposed to objectify scientific research.

Materials and Methods. The main research methods are analysis of literature on the research problem; author's research questionnaire to study the level of individual activity in the digital environment; content analysis of user self-reports to identify the main cognitive representations associated with the digital

environment; Frame analysis of user self-reports to identify dominant cognitive frames.

Results. The study obtained reliable results of the study of cognitive frames and representations of respondents with low, medium and high levels of digital activity. It was revealed that respondents with a high level of digital activity are characterized by a representation of the digital environment as multimodal, effective (useful, necessary) and necessary (like air). In turn, respondents with average and low levels of activity in the digital environment are characterized by a representation of the digital environment as unsafe, as well as a predominance of cognitive frames of recreation, negative influence and uncertainty.

Discussion. The study revealed atypical indicators of users with different levels of digital activity: among the group of respondents with a high level of digital activity – representations of the digital environment as demanding and safe, the dominance of frames of negative influence and insecurity; among the group with an average level of digital activity – the representation of the digital environment as multimodal, effective and necessary, the dominance of opportunity frames; among the group with a low level of digital activity – the representation of the digital environment as multimodal, effective, necessary and demanding, the dominance of compensation frames. Such results suggested the existence of stages of a person's entry into the digital environment.

Conclusion. Differences in indicators of cognitive frames and representations were established among respondents with low, medium and high levels of digital activity. The results obtained reveal the features of interaction between the personality of a digital user and the digital environment and make it possible to clarify the role of individual psychological characteristics in

the organization of behavior in the digital environment. In addition, the conducted research can be the basis for subsequent study of markers of personality behavior in the digital environment.

Keywords: Digital environment; Digital user; Behavioral markers; Cognitive markers; Cognitive frames; Representations.

Highlights:

One of the significant cognitive markers of behavior in the digital environment are representations and frames that influence the formation of the image of this environment in the cognitive structure of the digital user's personality;

There are differences between groups of digital users with low, high and average levels of digital activity in terms of cognitive representations and frames.

References

1. Smirnov G. S. & Vetchinin N. M. (2021), *Vseobshchaya cifrovizaciya kak global'naya problema: chelovek i ego cifrovoe soznanie* [Universal digitalization as a global problem: man and his digital consciousness], *Vestnik Ivanovskogo Gosudarstvennogo Universiteta*, 4, 127–134. DOI 10.46726/H.2021.4.14. EDN: ERWBML (In Russian).

2. Chernavin Y. A. (2022), *Cifrovaya identichnost' lichnosti: sushchnost', osobennosti vozniknoveniya i proyavleniya* [Digital identity of a person: the essence, features of occurrence and manifestation], *Chelovecheskij kapital*, 12(168), 74–78. EDN: VEWHQI. (In Russian).

3. Simonova S. S. (2021), *Vliyanie populyarizacii cifrovogo prostranstva na sovremennogo cheloveka* [The impact of the popularization of the digital space on modern man], *Nauchnye zapiski molodyh issledovatelej*, 5(9), 64–70. EDN: XUYWTC. (In Russian).

4. Popova D. A. (2019), *Cifrovaya lichnost' kak central'nyj element mezhpersonal'nogo internet-diskursa* [Digital personality as a central element of interpersonal Internet discourse], *Vestnik Buryatskogo gosudarstvennogo universiteta. Yazyk. Literatura. Kul'tura*, 2, 87–91. EDN: JQHKRX. (In Russian).

5. Ignatova Y. P., Makarova I. I., Stelanenko V. P. & Bagdasarov A. A. (2022), *Vliyanie cifrovyh tekhnologij na kognitivnye sposobnosti cheloveka (obzor)* [The impact of digital technologies on human cognitive abilities (review)], *Psihologiya. Psihofiziologiya*, 4(15), 72–83. DOI 10.14529/jpps220407. EDN: CPLQTB. (In Russian).

6. Ageev N. Y., Tokarchuk Y. A., Tokarchuk A. M. & Gavrilova E. V. (2023), *Svyaz' cifrovyh tekhnologij s razvitiem kognitivnyh i kommunikativnyh processov podrostkov i yunoshej: obzor empiricheskih issledovanij* [The connection of digital technologies with the development of cognitive and communicative processes of adolescents and young men: an overview of empirical research], *Psihologo-pedagogicheskie issledovaniya*, 1(15), 37–55. DOI 10.17759/psyedu.2023150103. EDN: DYSELX. (In Russian).

7. Bogacheva N. V. & Vojskunskij A. E. (2015), *Kognitivnye stili i impul'sivnost' u gejmerov s raznym urovnem igrovoj aktivnosti i predpochitaemym tipom igr* [Cognitive styles and impulsivity among gamers with different levels of gaming activity and preferred type of games], *Psihologiya. Zhurnal Vysshej shkoly ekonomiki*, 12(1), 29–53. EDN: VHFQUP. (Scopus, WoS). (In Russian).

8. Stornaiuolo A. Contexts of Digital Socialization: Studying Adolescents Interactions on Social Network Sites", *Human Development*, 2017, vol. 5, no. 60. C. 233–238. DOI 10.1159/000480341. (Scopus, WoS, ERIH PLUS, Embase Biological, Abstracts).

9. Makarova N. G. (2023), *Obshchee predstavlenie o mental'noj reprezentacii cheloveka* [A general idea of the mental representation of a person], *Nauka i sovremennost'*, 24, 191-196. EDN: RKXAAJ. (In Russian).

10. Devyatiyarov D. V. (2022), *Setevoj frejm vrazhdebnoe stolknovenie v russkoyazychnyh internet-kommentariyah* [Network frame hostile encounter in Russian-language Internet comments], *Virtual'naya kommunikaciya i social'nye seti*, 4, 191-195. DOI 10.21603/2782-4799-2022-1-4-191-195. EDN: LQDPAP. (In Russian).

Статья поступила в редакцию 01.07.2024; одобрена после рецензирования 04.07.2024; принята к публикации 30.07.2024.

The article was submitted 01.07.2024; approved after reviewing 04.07.2024; accepted for publication 30.07.2024.