

Научная статья
УДК 159.99
DOI: 10.18384/3033-6414-2026-1-99-110

ЭВОЛЮЦИЯ ПОНЯТИЙНОГО АППАРАТА В ИССЛЕДОВАНИЯХ ЦИФРОВОЙ СОЦИАЛИЗАЦИИ СОВРЕМЕННЫХ ПОДРОСТКОВ

Волкова Е. Н.¹, Сорокоумова Г. В.^{2*}

¹ Федеральный научный центр психологических и междисциплинарных исследований,
г. Москва, Российская Федерация

² Нижегородский государственный лингвистический университет, г. Нижний Новгород,
Российская Федерация

* Корреспондирующий автор, e mail: galsors@mail.ru

Поступила в редакцию 17.12.2025

Принята к публикации 24.12.2025

Аннотация

Цель статьи – теоретический анализ и операционализация понятийного аппарата, описывающего влияние цифровых технологий на социализацию современных подростков.

Процедура и методы. Посредством сравнительно-сопоставительного и концептуального анализов дифференцируются и последовательно раскрываются четыре ключевых понятия: «цифровая среда», «смешанная реальность», «гибридная реальность» и «конвергентная реальность».

Результаты. Показано, что эволюция концептов отражает сдвиг от анализа внешних условий к пониманию внутренне усвоенного, целостного жизненного мира подростка, где цифровое и физическое образуют неразделимый континуум опыта. Делается вывод о том, что концепт конвергентной реальности обладает наибольшим эвристическим потенциалом, фокусируясь на активности подростка, осваивающего и конструирующего своё социальное бытие в новых условиях.

Теоретическая и/или практическая значимость. Предпринята попытка преодолеть методологический разрыв между наблюдаемыми новыми поведенческими феноменами и устаревшими теоретическими конструктами. Чёткая дифференциация и операционализация данных понятий задают рамки для адекватных эмпирических исследований и практических интервенций в сфере образования, психологии и цифровой безопасности.

Ключевые слова: цифровая социализация, подростки, цифровая среда, смешанная реальность, гибридная реальность, конвергентная реальность, гибридная идентичность, операционализация понятий

Для цитирования: Волкова Е. Н., Сорокоумова Г. В. Эволюция понятийного аппарата в исследованиях цифровой социализации современных подростков // Психологические науки. 2026. № 1. С. 99–110. <https://doi.org/10.18384/3033-6414-2026-1-99-110>

Original research article

THE CONCEPTUAL APPARATUS EVOLUTION IN RESEARCH ON DIGITAL SOCIALIZATION OF MODERN ADOLESCENTS

*E. Volkova*¹, *G. Sorokoumova*^{2*}

¹ *Federal Scientific Center for Psychological and Interdisciplinary Research, Moscow, Russian Federation*

² *Linguistics University of Nizhny Novgorod, Nizhny Novgorod, Russian Federation*

* *Corresponding author, e-mail: galsors@mail.ru*

Received by the editorial office 17.12.2025

Accepted for publication 24.12.2025

Abstract

Aim. To analyze and operate the conceptual framework, describing the impact of digital technologies on the socialization of modern teenagers.

Methodology. Through comparative and conceptual analysis, the four key concepts such as “digital environment”, “mixed reality”, “hybrid reality”, and “convergent reality” are differentiated and consistently revealed.

Results. It is shown that the study of the concepts evolved from analysis of external conditions to understanding of the internally assimilated, holistic life world of a teenager, where the digital and the physical surroundings form an inseparable continuum of experience. It is concluded that the concept of convergent reality has the greatest heuristic potential, focusing on the activity of a teenager who is mastering and constructing his social being in new conditions.

Research implications. An attempt is made to bridge the methodological gap between observed new behavioral phenomena and outdated theoretical constructs. Clear differentiation and operationalization of these concepts provide a framework for adequate empirical research and practical interventions in the fields of education, psychology, and digital security.

Keywords: digital socialization, adolescents, digital environment, mixed reality, hybrid reality, convergent reality, hybrid identity, operationalization of concepts

For citation: Volkova, E. N. & Sorokoumova, G. V. (2026). The Conceptual Apparatus Evolution in Research on Digital Socialization of Modern Adolescents. In: *Psychological Sciences*, 1, 99–110. <https://doi.org/10.18384/3033-6414-2026-1-99-110>

ВВЕДЕНИЕ

Современный подросток взрослеет в условиях, принципиально отличных от любого исторического прецедента. Современный этап развития общества характеризуется всеобщей цифровизацией, которая трансформирует не только способы коммуникации и получения информации, но и фундаментальные процессы становления личности. Влияние цифровых технологий на развитие личности является предметом многих научных исследований [1; 2; 3; 4; 5]. Особое

значение среди них имеют исследования развития личности и социализации подростков [6; 7; 8; 9; 10] поскольку для этой возрастной группы интернет, социальные медиа, гаджеты и смартфоны перестали быть просто технологическими инструментами, они превратились в естественную и неотъемлемую среду жизни и деятельности. Граница между «онлайн» и «офлайн» для современных подростков теряет свою определённую форму, образуя интегральное жизненное пространство. Этот трансформирующийся контекст

жизни порождает новые социальные практики, механизмы формирования идентичности и коммуникации, а также сопутствующие им риски и возможности.

Тотальная интеграция цифровых технологий в повседневную жизнь привела к появлению новых психологических феноменов, оценочная коннотация которых для развития личности подростка неоднозначна и противоречива [11]. Сегодня мы исследуем новые особенности подросткового поведения в цифровой среде – кибербуллинг, фэббинг, цифровое самоповреждение, интенсивные коммуникации с чат-ботами и алгоритмическими системами, – но наше научное понимание этих явлений зачастую носит описательный, симптоматический характер [12; 13; 14; 15]. Вопросы о том, каковы глубинные психологические и социальные механизмы возникновения и существования этих феноменов, каковы отдалённые последствия для личностного развития, формирования идентичности, эмоционального интеллекта и социальных связей, остаются сегодня открытыми, не имеющими непротиворечивого объяснения. Этот концептуальный разрыв между наблюдаемыми феноменами и их теоретическим осмыслением представляет собой важную методологическую проблему современной психологии.

Одной из причин такого status quo является неадекватность существующего понятийного аппарата, который унаследован из эпохи, когда цифровой мир и физическая реальность воспринимались как отдельные, хотя и связанные, сферы жизни. В научных и общественных дискурсах существуют термины и понятия, которые либо описывают преимущественно технологическую инфраструктуру («цифровая среда») [4; 16; 17], либо заимствованы из инженерии («смешанная реальность») [18; 19], они не отражают качественную трансформацию жизненного пространства взросления современного человека. Для подростка, представителя поколения «цифровых аборигенов», взаимодействие

с цифровыми технологиями – это не взаимодействие со «средой» в классическом понимании, а органичный способ бытия, конструирования социальности и самого себя.

Целью данной статьи является преодоление этого дефицита через последовательную теоретическую дифференциацию и операционализацию понятий, описывающих влияние среды на развитие личности и социализации подростка. Мы предполагаем, что эволюция понятий от статичной «среды» к динамичной «конвергенции» отражает не смену моды в терминологии, а изменения в понимании объекта исследования: от анализа внешних условий социализации к внутренней усвоенной, конституирующей структуре жизненного мира современного подростка. Чёткие дефиниции необходимы, на наш взгляд, для построения адекватного методологического фундамента, на котором могут быть разработаны новые исследовательские программы для раскрытия психологических механизмов и долгосрочных последствий цифровой трансформации социального взросления. Уточнение сущности и операционализация наиболее часто употребляемых понятий в контексте изучения процессов социализации современных подростков – «цифровая среда», «смешанная реальность», «гибридная реальность» и «конвергентная реальность» – связано, на наш взгляд, с качественным решением трёх фундаментальных задач: задачей дифференциальной диагностики и точного измерения новых социальных феноменов подросткового поведения, задачей понимания каузальных механизмов возникновения и существования этих явлений, задачей прогнозирования последствий и организации практических вмешательств.

Методы исследования

Основу исследования составляет теоретический анализ и синтез современных научных представлений о цифровой

социализации. Конкретные методы, использованные в работе, включают:

– сравнительно-сопоставительный анализ для выявления генезиса и содержательного наполнения концептов, описывающих континуум средовых характеристик взросления: «цифровая среда», «смешанная реальность», «гибридная реальность», «конвергентная реальность». Анализ проводился по критериям: фокус (технология/среда/опыт), характер взаимодействия миров, роль субъекта, применимость к процессу социализации;

– концептуальный анализ с целью операционализации терминов, т. е. перевода теоретических конструктов в систему индикаторов, пригодных для эмпирического исследования процессов социализации;

– систематизацию и критическое осмысление данных отечественных и зарубежных исследований, посвящённых влиянию цифровых технологий на развитие идентичности, общения и социального поведения подростков. Акцент делался на работы, выходящие за рамки технологического детерминизма и рассматривающие активность подростка в цифровом пространстве.

Цифровая среда

Цифровая среда понимается и изучается как опосредованное информационно-коммуникационными технологиями пространство, в котором индивид взаимодействует с другими пользователями, конструирует идентичность, усваивает нормы и ценности¹. Цифровая среда наполнена информацией как физическая реальность наполнена воздухом, причём информация в цифровой среде представлена в виде данных и закодирована определённым образом, а единицей структуры выступает бит информации, также как физическая реальность структурируется молекулами и атомами. В цифровой среде стираются физические границы, меня-

ются фундаментальные закономерности организации времени и пространства, а общение и деятельность происходят независимо от времени, места, возраста, пола и других индивидуально-типологических и личностных характеристик человека. Сравнительный анализ характеристик цифровой среды и физической реальности, имеющих непосредственное отношение к процессам социализации, представлен в таблице 1.

Таким образом, понятие «цифровая среда» – это базовое, наиболее общее понятие, описывающее опосредованное цифровыми технологиями пространство социальных практик. Его сравнение с физической реальностью выявляет фундаментальные изменения в основных параметрах социализации и задаёт её специфический информационно нагруженный контекст. При этом понятие «цифровая среда» носит скорее статический и внешний по отношению к субъекту характер.

Смешанная реальность

В понятии «смешанная реальность» акцентируется факт объединения цифровой среды и физической реальности. Это, скорее, технологический термин, описывающий техническое совмещение реального и цифрового миров, чтобы их объекты могли сосуществовать и взаимодействовать в реальном времени [18; 19; 20]. Понятие гибридной реальности можно рассматривать как своеобразную эволюцию, в которой подчёркивается не просто слияние, а неразделимость цифрового и физического в едином жизненном пространстве личности, что особенно отчётливо представлено в жизненном мире современного подростка [17]. Цифровые практики «достраивают» и трансформируют офлайн-опыт подростка и обнаруживают новые эффекты, порождённые этим слиянием. Например, гибридность среды создаёт предпосылки для кибербуллинга: травля проникает из школы в мессенджеры и обратно, не оставляя безопасного пространства [8; 21].

¹ Безгодова С. А., Микляева А. В. Цифровые трансформации психологии человека: учебное пособие. СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2023. 176 с.

Таблица 1 / Table 1

Характеристики физической реальности и цифровой среды / Characteristics of physical reality and digital environment

	Физическая реальность (Мир атомов и молекул)	Цифровая среда (Мир битов)
Сущность и законы	Объективна, материальна. Управляется непреложными законами физики (гравитация, энтропия). Пространство трёхмерно и непрерывно	Виртуальна, нематериальна. Управляется программным кодом и алгоритмами, которые можно изменить. Пространство может быть любым и дискретным
Время и обратимость	Время линейно и необратимо. Копирование материальных объектов сложно, требует ресурсов и ведёт к ухудшению качества. Действия в основном необратимы	Время можно сжимать, останавливать, воспроизводить. Бесконечное и идеальное копирование цифровых объектов без потерь. Многие действия легко отменить
Темп и интенсивность	Естественные ритмы, определяющие необходимость удерживать внимание	Высокая скорость, многозадачность
Идентичность и телесность	Идентичность жёстко привязана к биологическому телу, единична и изменяется медленно. Полная анонимность затруднена	Идентичность пластична, множественна и конструируема. Можно создавать и менять аватары, профили. Анонимность или псевдонимность достигается относительно легко
Границы и их масштаб	Имеет чёткие физические и географические границы. Масштабирование (ресурсов, пространства) требует значительных затрат энергии, времени и материалов	Границы логические (правила доступа, протоколы использования). Легко масштабируется за счёт вычислительных мощностей (например, увеличение пользователей сервиса)
Природа взаимодействий	Непосредственные контакты, синхронные во времени, включающие весь спектр невербальных сигналов	Коммуникации опосредованы интерфейсами, асинхронны, часто фрагментарны
Восприятие себя и других	Самопрезентация более целостна и спонтанна	Можно менять и «приукрашивать» образ, легче скрывать неуверенность
Память и реконструкция	Следы событий со временем стираются, память субъективна и неточна. Полная реконструкция прошлого сложна или невозможна	Обладает «тотальной памятью»: почти любое действие логируется, сохраняется и может быть точно восстановлено и проанализировано. Создаёт вечный цифровой след
Безопасность и последствия	Взаимодействия с другими людьми и новый опыт имеют непосредственные физические и социальные последствия	В коммуникациях можно экспериментировать с меньшим риском и более низкой степенью ответственности, однако, неуничтожимый цифровой след усиливает негативные исходы

Источник: составлено авторами.

Анализ содержания понятия гибридной реальности позволяет выявить три ключевые особенности, непосредственно затрагивающие процессы операционализации этого понятия.

Во-первых, гибридная реальность отличается стиранием пространственных и контекстуальных границ [4; 22]. Например, подросток практически одновременно существует в нескольких социальных контекстах – физических (семья,

школьный класс) и цифровых (мессенджеры, соцсети, игровые платформы), что воспринимается им как переход между «окнами» единого жизненного пространства. Это приводит к тому, что события цифровой среды (например, конфликт в чате) немедленно влияют на его социальные активности и развитие, не оставляя «буферной зоны» для переработки опыта. Однако часто эти потоки социальной жизни воспринимаются как параллельные, но их влияние на психическое состояние является мгновенным и тотальным [4; 22].

Во-вторых, социальные связи в гибридной среде отличаются непрерывностью и асинхронностью [4]. Коммуникация теряет не только пространственные, но и временные ограничения, создавая основу для перманентного процесса социального взаимодействия. Офлайн-иерархии и статусы постоянно транслируются и трансформируются в онлайн-пространстве, и наоборот, что создаёт непрерывное социальное поле. Преобладание асинхронной коммуникации формирует культуру постоянной включённости, которая создаёт фоновый социальный прессинг и необходимость постоянной самопрезентации [4].

Третья особенность связана с механизмами развития идентичности подростка. Представление подростка о себе («Я-концепция») конструируется в постоянном диалоге между «онлайн-персоной» (профили, аватары) и «офлайн-личностью» [22]. Цифровые платформы предоставляют пространство для экспериментирования с социальными ролями, что, с одной стороны, может служить ресурсом для самопознания, а с другой – порождать риски зависимости идентичности от внешней валидации (лайков, комментариев), искажая нормальный ход становления самооценки [4; 23]. Новая идентичность или «гибридная идентичность» подростка – это целостное, но сложносоставное «Я», формирующееся в результате постоянной навигации между

онлайн- и офлайн-самопрезентациями [4; 9; 22].

Таким образом, понятие гибридной реальности снимает противопоставление онлайн- и офлайн-миров, фокусируясь на их взаимопроникновении.

Конвергентная реальность

Известно, что отличительной особенностью цифровой среды являются её возможности для формирования пользовательского поведения, предпочтений и эмоциональных реакций, фактически выступая соавтором социального опыта подростка [9]. Алгоритмы цифровых платформ целенаправленно создают уникальные цифровые ландшафты, поощряя определённые модели поведения (пассивный скроллинг, реактивность, поляризацию мнений), тем самым выступая мощным средовым фактором, активно вмешивающимся в процесс развития личности. Это обстоятельство отражено в содержании ещё одного понятийного конструкта для описания процессов цифровой социализации современных подростков – понятия конвергентной реальности.

Конвергентная реальность обозначает не только неразрывный синтез цифрового и физического миров современных подростков, в котором они образуют единый континуум опыта. Важно, что этот опыт является продуктом активного освоения гибридной реальности.

Конвергентная реальность – это среда жизни и деятельности современного подростка, в которой цифровые и физические практики сливаются в единое пространство жизнедеятельности, данное в непосредственных ощущениях, инициирующее активное преобразование среды и формирующее новые формы поведения. Системообразующий операциональный признак конвергентной реальности – активное освоение, преобразование и навигация в этой единой среде [16]. Таким образом, конвергентная реальность – это среда жизни, где цифровые

и физические практики изначально проектируются и проживаются как общая целостная активность, формируя новые, конвергентные формы поведения, общенности и самоопределения.

Понятие конвергентной реальности позволяет перейти от описания внешних условий развития личности подростка к анализу психологических механизмов социализации, возникающих на стыке цифрового и физического миров, где среда активна, а субъект постоянно учится в ней ориентироваться и строить свою траекторию [9]. Вместе с тем важно учитывать, что алгоритмическая природа конвергентной реальности формирует условия для разного рода поведенческих деструкций, например таких, как цифровое самоповреждение [12], а поисковые и рекомендательные системы при самом активном включении подростка в их использование могут формировать информационные пузыри и деструктивные социальные сообщества и группы [6; 7; 9; 14].

Конвергентная реальность как интегральный концепт

Проведённый анализ демонстрирует, что выбор понятийного аппарата не является терминологической условностью, а определяет методологические рамки исследования. Например, рассмотрение социализации подростков через призму цифровой среды позволяет изучать новые каналы и агентов социализации, но рискует редуцировать цифровое к «виртуальному», противопоставляя его «реальному». Концепт гибридной реальности снимает это противопоставление, фокусируясь на взаимопроникновении. Он продуктивен для анализа, например, таких феноменов, как кибербуллинг, последствия которого мгновенно проявляются в офлайн-жизни, или поддержание дружбы через постоянный асинхронный обмен сообщениями. Однако он может не в полной мере отражать субъективное восприятие этой целостности самими подростками, для которых переключе-

ние между «окнами» реальности часто не осознаётся как переход между разными мирами.

Конвергентная реальность как наиболее интегральный концепт предлагает рассматривать социализацию из внутренней позиции подростка. Она задаёт новый вектор для исследований, предлагая изучать не «онлайн-социализацию», а социализацию в условиях конвергенции. Это задаёт рамку для конструирования новых моделей диагностических методик, где вместо вопроса «Сколько времени ты проводишь в сети?» валидным становится анализ конкретных конвергентных практик (например, совместный просмотр стрима с общением в чате, параллельное выполнение домашнего задания с подсказками из сообщества в мессенджере). Конвергентная реальность предполагает иной подход в понимании анализа рискованного поведения подростков и в целом эмоциональных и поведенческих нарушений (например, таких как дисморфия, тревожность, зависимость от обратной связи), которые рассматриваются не как следствие «вредного влияния интернета», а как результаты специфической логики конвергентной среды (тотальная память, алгоритмическая стимуляция, культура перфективной самопрезентации). Вместе с этим понятие конвергентной реальности приводит к выявлению новых и конструктивных ресурсов развития: цифрового творчества как формы самовыражения и просоциальной активности подростков, доступа к нишевым сообществам по интересам для формирования идентичности, развития навыков мультизадачности и навигации в сложных информационных потоках.

Содержательное наполнение и дифференциация понятий, описывающих средовые влияния, позволяют отчётливо различать уровни и слои эмпирических исследований процесса социализации современных подростков:

– инфраструктурный слой (понятие «цифровая среда») описывает преимуще-

ственно совокупность технологий, платформ и данных, обеспечивающих возможность взаимодействия. Исследование на этом уровне отвечает на вопросы о доступности, использовании определённых сервисов и количестве экранного времени;

– технологический интерфейс (понятие «смешанная реальность») рассматривает спектр технологий (от дополненной до виртуальной реальности), которые физически совмещают цифровые объекты и реальный мир. Анализ на этом уровне фокусируется на конкретных человеко-компьютерных взаимодействиях;

– феноменологический опыт (понятие «гибридная реальность») фиксируется как субъективно переживаемое единство цифровых и физических контекстов, где онлайн-события немедленно влияют на офлайн-состояние, и наоборот. Это уровень изучения того, как напряжение в цифровом мире (например, в чате) вызывает тревогу в реальном контакте;

– онтологический контекст (понятие «конвергентная реальность») постулирует возникающее качественно новое жизненное пространство, где цифровые и физические практики настолько взаимообусловлены, что образуют единый, нерасчленимый континуум опыта и деятельности. Здесь исследования направлены на изучение цифро-физической идентичности подростка, на решение вопросов о том, как алгоритмы соцсетей становятся соавторами его социального опыта, как коммуникации с чат-ботом вызывают изменения в эмоциональных и личностных характеристиках подростка.

Смешение и неопределённость понятийного поля ведут к беспомощности при организации практической помощи в сферах образования, медицины и законодательной практике. Например, эффективная профилактика кибербуллинга или цифрового самоповреждения невозможна, если мы не различаем, происходят ли эти события в «цифровой среде» (тогда фокус на модерации контента) или являются травматическими событиями

в конвергентной реальности подростка, требующими комплексной психологической проработки, как и любая офлайн-травма. Педагогические стратегии, основанные на идее ограничения доступа к цифровой среде, заведомо неэффективны, если не учитывают, что для ученика эта среда есть неотъемлемая часть его гибридной реальности, где выстроена значительная часть его социальных связей и идентичности.

Операционализация понятий – это перевод абстрактных значений в конкретные, наблюдаемые и измеряемые переменные. Без этого перевода теоретическое и эмпирическое исследование социализации современных подростков рискует либо сводить сложные психологические феномены к простым технологическим детерминантам, либо игнорировать ключевую роль цифровой архитектуры в их порождении. Например, именно чёткая дефиниция и операционализация понятия на её основе позволяет перейти от описания фоббинга как «постоянного отвлечения на смартфон» к изучению его механизмов: является ли он симптомом дефицита внимания, стратегией регуляции социальной тревоги в гибридной реальности или поведенческим паттерном, сформированным алгоритмами, поощряющими постоянную вовлечённость? Чёткое определение конвергентной реальности как пространства, где граница между взаимодействием с человеком и коммуникацией с чат-ботом (искусственным интеллектом) стирается, позволяет задавать вопросы не только о новых формах социального научения, но и мистификации контактов и рисках девальвации эмпатии.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведённое исследование позволяет сделать вывод о последовательной эволюции понятий, описывающих социальную реальность современного подростка: от относительно статичного представления о цифровой среде и технологии её создания (смешанная реальность) к фиксации эф-

фактов слияния (гибридная реальность) и, наконец, к признанию нового качества целостного, субъективно переживаемого и активно конструируемого жизненного мира (конвергентная реальность). Концепт конвергентной реальности обладает наибольшим эвристическим потенциалом, т. к. помещает в центр анализа не среду или технологию саму по себе, а активность подростка, осваивающего и конструирующего своё социальное бытие в условиях принципиальной нераздельности цифрового и физического измерений. Этот концепт задаёт новый вектор для анализа всех аспектов социализации современных подростков, требуя учёта конвергентной природы психологических

феноменов. Дифференциация и определение понятий, относящихся к описанию среды развития подростка, позволяющая чётко различать области теоретического и эмпирического анализа: инфраструктурный (цифровая среда), технологический (смешанная реальность), феноменологический (гибридная реальность) и онтологический (конвергентная реальность). Без такого различия исследование рискует либо сводить сложные психологические явления в развитии личности и социализации современных подростков к простым технологическим детерминантам, либо игнорировать формообразующую роль цифровой архитектуры в этих процессах.

ЛИТЕРАТУРА

1. Связь цифровых технологий с развитием когнитивных и коммуникативных процессов подростков и юношей: обзор эмпирических исследований / Н. Я. Агеев, Ю. А. Токарчук, А. М. Токарчук, Е. В. Гаврилова // Психолого-педагогические исследования. 2023. Т. 15, № 1. С. 37–55. DOI: 10.17759/psyedu.2023150103.
2. Алехин А. Н., Пульцина К. И. Влияние информационных технологий на когнитивное развитие детей: обзор современных исследований // Психология человека в образовании. 2020. № 4. С. 366–371. DOI: 10.33910/2686-9527-2020-2-4-366-371.
3. Волкова Е. Н., Сорокоумова Г. В. Психологические критерии благополучия подростков в контексте цифровой социализации // Социальная психология и общество. 2024. Т. 15. № 2. С. 12–27. DOI: 10.17759/sps.2024150202.
4. Кочетова Ю. А., Климакова М. В. Подросток в цифровой среде: идентичность и образ себя // Социальные науки и детство. 2025. Т. 6, № 3. С. 85–98. DOI: 10.17759/ssc.2025060306.
5. Каменская В. Г., Томанов Л. В. Цифровые технологии и их влияние на социальные и психологические характеристики детей и подростков // Экспериментальная психология. 2022. Т. 15. № 1. С. 139–159. DOI: 10.17759/exppsy.2022150109.
6. Власова Н. В., Буслаева Е. Л. Кибербуллинг в подростковом возрасте: агрессор и жертва // Психология и право. 2023. Т. 13, № 3. С. 56–71. DOI: 10.17759/psylaw.2023130305.
7. Власова Н. В., Буслаева Е. Л. Психологические особенности лиц, склонных к кибервиктимному поведению // Психология и право. 2022. Т. 12, № 2. С. 194–206. DOI: 10.17759/psylaw.2022120214.
8. Cyberbullying, Aggressiveness, and Emotional Intelligence in Adolescence / M. C. Martínez-Monteaugudo, B. Delgado, J. M. García-Fernández, E. Rubio // International Journal of Environmental Research and Public Health. 2019. Vol. 16. № 24. P. 50–79. DOI: 10.3390/ijerph16245079.
9. Петрова С. С., Маркова В. А. Влияние интернет-среды на формирование самосознания и социальной компетентности подростков // Мир педагогики и психологии: международный научно-практический журнал. 2025. № 9 (110). URL: <https://scipress.ru/pedagogy/articles> (дата обращения: 18.09.2025).
10. Influence of social motivation, self-perception of social efficacy and normative adjustment in the peer setting / M. Herrera López, E. M. Romera Félix, R. Ortega Ruiz, O. Gómez Ortiz // Psicothema. 2016. Vol. 28, № 1. P. 32–39. DOI: 10.7334/psicothema2015.135.
11. Волкова Е. Н. Феномены социализации современных подростков: Pro et contra // Социальная психология и общество. 2025. Т. 16, № 2. С. 23–42. DOI: 10.17759/sps.2025160203.
12. Волкова Е. Н., Орлова А. А. Цифровое самоповреждение у подростков: обзор отечественных и зарубежных исследований // Психологический журнал. 2025. Т. 46, № 4. С. 49–59. DOI: 10.7868/S3034588X25040051.

13. Kowalski R. M., Giumetti G. W., Schroeder A. Bullying in the digital age: a critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth // *Psychological Bulletin*. 2014. Vol. 140, № 4. P. 1073–1139. DOI: 10.1037/a0035618.
14. Семенова Н. Б. Современные представления о роли социальных факторов в развитии интернет-зависимого поведения у детей и подростков (по материалам зарубежных исследований) // *Социальная психология и общество*. 2022. № 1. С. 22–32. DOI: 10.17759/sps.2022130102.
15. Установление повестки дня и эффект фрейминга: о необходимости концептуального единства в медиа исследованиях «цифровой молодёжи» / Д. В. Дунас, Е. А. Салихова, А. В. Толоконникова, Д. А. Бабына // *Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика*. 2022. № 4. С. 47–79. DOI: 1030547/vestnikjourn.4.2022.4778.
16. Солдатова Г. У., Войскунский А. Е. Социально-когнитивная концепция цифровой социализации: новая экосистема и социальная эволюция психики // *Психология. Журнал Высшей школы экономики*. 2021. Т. 18. № 3. С. 431–450. DOI: 10.17323/1813-8918-2021-3-431-450.
17. Солдатова Г. У., Рассказова Е. И. Цифровая социализация российских подростков: сквозь призму сравнения с подростками 18 европейских стран // *Социальная психология и общество*. 2023. Т. 14, № 3. С. 11–30. DOI: 10.17759/sps.2023140302.
18. Солдатова Г. У., Рассказова Е. И. Итоги цифровой трансформации: от онлайн-реальности к смешанной реальности // *Культурно-историческая психология*. 2020. Т. 16, № 4. С. 87–96. DOI: 10.17759/chr.2020160409.
19. Солдатова Г. У., Рассказова Е. И., Клишевич А. С. Смешанная среда с дополненной реальностью: эффекты присутствия в ситуации игрового взаимодействия // *Экспериментальная психология*. 2023. Т. 16. № 2. С. 4–19. DOI: 10.17759/exppsy.2023160201.
20. Ланцова С. В. Психологические детерминанты формирования просоциального поведения подростков в смешанной реальности // *Russian Journal of Education and Psychology*. 2024. Т. 15, № 6. URL: <https://rjep.ru/jour/index.php/rjep/article/view/678> (дата обращения: 10.10.2025). DOI: 10.12731/2658-4034-2024-15-6-678.
21. Волкова Е. Н., Волкова И. В. Кибербуллинг как способ социального реагирования подростков на ситуацию буллинга // *Вестник Мининского университета*. 2017. № 3. С. 17. DOI: 10.26795/2307-1281-2017-3-17.
22. Солдатова Г. У., Чигарькова С. В., Илюхина С. Н. Я-реальное и Я-виртуальное: идентификационные матрицы подростков и взрослых // *Культурно-историческая психология*. 2022. Т. 18. № 4. С. 27–37. DOI: 10.17759/chr.2022180403.
23. Королева Н. Н., Богдановская И. М., Луговая В. Ф. Влияние информационной среды на идентичность современных подростков // *Психология, социология и педагогика*. 2014. № 11. URL: <https://psychology.snauka.ru/2014/11/3957> (дата обращения: 23.12.2025).

REFERENCES

1. Ageyev, N. Ya., Tokarchuk, Yu. A., Tokarchuk, A. M. & Gavrilo, E. V. (2023). The Relationship of Digital Technologies with the Development of Cognitive and Communicative Processes in Adolescents and Young Adults: A Review of Empirical Research. In: *Psychological-Educational Studies*, 15, 1, 37–55. DOI: 10.17759/psyedu.2023150103 (in Russ.).
2. Alekhine, A. N. & Pultsina, K. I. (2020). The Information Technologies Impact on the Cognitive Development of Children: A Review of Modern Research. In: *Psychology in Education*, 4, 366–371. DOI: 10.33910/2686-9527-2020-2-4-366-371 (in Russ.).
3. Volkova, E. N. & Sorokoumova, G. V. (2024). Psychological Criteria of Adolescent Well-Being in the Context of Digital Socialization. In: *Social Psychology and Society*, 15, 2, 12–27. DOI: 10.17759/sps.2024150202 (in Russ.).
4. Kochetova, Yu. A. & Klimakova, M. V. (2025). Adolescents in the Digital Environment: Identity and Self-Image. In: *Social Sciences and Childhood*, 6, 3, 85–98. DOI: 10.17759/ssc.2025060306 (in Russ.).
5. Kamenskaya, V. G. & Tomanov, L. V. (2022). Digital Technologies and Their Impact on the Social and Psychological Characteristics of Children and Adolescents. In: *Experimental Psychology (Russia)*, 15, 1, 139–159. DOI: 10.17759/exppsy.2022150109 (in Russ.).
6. Vlasova, N. V. & Buslaeva, E. L. (2023). Cyberbullying in Adolescence: Aggressor and Victim. In: *Psychology and Law*, 13, 3, 56–71. DOI: 10.17759/psylaw.2023130305 (in Russ.).

7. Vlasova, N. V. & Buslaeva, E. L. (2022). Psychological Characteristics of Individuals Prone to Cyber-Victim Behavior. In: *Psychology and Law*, 12, 2, 194–206. DOI: 10.17759/psylaw.2022120214 (in Russ.).
8. Martínez-Monteaquedo, M. C., Delgado B., García-Fernández, J. M. & Rubio M. (2019). Cyberbullying, Aggressiveness, and Emotional Intelligence in Adolescence. In: *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16, 24, 50–79. DOI: 10.3390/ijerph16245079.
9. Petrova, S. S. & Markova, V. A. (2025). The Impact of the Internet Environment on the Formation of Self-Awareness and Social Competence of Adolescents. In: *The World of Pedagogy and Psychology*, 9 (110). URL: <https://scipress.ru/pedagogy/articles> (accessed: 18.09.2025) (in Russ.).
10. Herrera López, M, Romera Félix, E. M., Ortega Ruiz, R. & Gómez Ortiz O. (2016). Influence of Social Motivation, Self-Perception of Social Efficacy, and Normative Adjustment in the Peer Setting. In: *Psicothema*, 28, 1, 32–39. DOI: 10.7334/psicothema2015.135.
11. Volkova, E. N. (2025). Socialization Phenomena of Modern Adolescents: Pro et contra. In: *Social Psychology and Society*, 16, 2, 23–42. DOI: 10.17759/sps.2025160203 (in Russ.).
12. Volkova, E. N. & Orlova, A. A. (2025). Digital Self-Harm in Adolescents: A Review of Domestic and Foreign Studies. In: *Psychological Journal*, 46, 4, 49–59. DOI: 10.7868/S3034588X25040051 (in Russ.).
13. Kowalski, R. M., Giumetti, G. W. & Schroeder, A. (2014). Bullying in the Digital Age: A Critical Review and Meta-Analysis of Cyberbullying Research Among Youth. In: *Psychological Bulletin*, 140, 4, 1073–1139. DOI: 10.1037/a0035618.
14. Semenova, N. B. (2022). Modern Concepts of the Role of Social Factors in the Development of Internet-Addicted Behavior in Children and Adolescents (Based on Foreign Studies). In: *Social Psychology and Society*, 1, 22–32. DOI: 10.17759/sps.2022130102 (in Russ.).
15. Dunas, D. V., Salikhova, E. A., Tolokonnikova, A. V. & Babyna, D. A. (2022). Agenda Setting and the Framing Effect: On the Need for Conceptual Unity in Media Studies of the “Digital Youth”. In: *Lomonosov Journalism Journal*, 4, 47–79. DOI: 1030547/vestnikjourn.4.2022.4778 (in Russ.).
16. Soldatova, G. U. & Voiskunsky, A. E. (2021). Social-Cognitive Concept of Digital Socialization: A New Ecosystem and Social Evolution of the Psyche. In: *Psychology. Journal of the Higher School of Economics*, 18, 3, 431–450. DOI: 10.17323/1813-8918-2021-3-431-450 (in Russ.).
17. Soldatova, G. U. & Rasskazova, E. I. (2023). Digital Socialization of Russian Adolescents: Through the Prism of Comparison with Adolescents in 18 European Countries. In: *Social Psychology and Society*, 14, 3, 11–30. DOI: 10.17759/sps.2023140302 (in Russ.).
18. Soldatova, G. U. & Rasskazova, E. I. (2020). Results of Digital Transformation: From Online Reality to Mixed Reality. In: *Cultural-Historical Psychology*, 16, 4, 87–96. DOI: 10.17759/chp.2020160409 (in Russ.).
19. Soldatova, G. U., Rasskazova, E. I. & Klishevich, A. S. (2023). Mixed Environment with Augmented Reality: Effects of Presence in a Game Interaction Situation. In: *Experimental Psychology (Russia)*, 16, 2, 4–19. DOI: 10.17759/exppsy.2023160201 (in Russ.).
20. Lantsova, S. V. (2024). Psychological Determinants of the Formation of Prosocial Behavior of Adolescents in Mixed Reality. In: *Russian Journal of Education and Psychology*, 15, 6. URL: <https://clck.ru/3SaczM> (accessed: 10.10.2010). DOI: 10.12731/2658-4034-2024-15-6-678 (in Russ.).
21. Volkova, E. N. & Volkova, I. V. (2017). Cyberbullying as a Way of Social Response of Adolescents to the Bullying Situation. In: *Vestnik of Minin University*, 3, 17. DOI: 10.26795/2307-1281-2017-3-17 (in Russ.).
22. Soldatova, G. U., Chigarkova, S. V. & Ilyukhina, S. N. (2022). The Real Self and the Virtual Self: Ident Identification Matrices of Adolescents and Adults. In: *Cultural-Historical Psychology*, 18, 4, 27–37. DOI: 10.17759/chp.2022180403 (in Russ.).
23. Koroleva, N. N., Bogdanovskaya, I. M. & Lugovaya, V. F. (2014). The Influence of the Information Environment on the Identity of Modern Adolescents. In: *Psychology, Sociology and Pedagogy*, 11. URL: <https://psychology.snauka.ru/2014/11/3957> (accessed: 23.12.2025).

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Волкова Елена Николаевна (г. Москва) – доктор психологических наук, профессор Психологического института Российской академии образования (ФГБНУ «ПИ РАО»);
ORCID: 0000-0001-9667-4752

Сорокоумова Галина Вениаминовна (г. Нижний Новгород) – доктор психологических наук, профессор кафедры методики преподавания иностранных языков, педагогики и психологии Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н. А. Добролюбова;
ORCID: 0000-0002-5246-5200; e-mail: galsors@mail.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Elena N. Volkova (Moscow) – Dr. Sci. (Psychology), Prof., Psychological Institute, Russian Academy of Education (PI RAO)
ORCID: 0000-0001-9667-4752

Galina V. Sorokoumova (Nizhny Novgorod) – Dr. Sci. (Psychology), Prof., Department of Foreign Language Teaching Methods, Pedagogy, and Psychology, Linguistics University of Nizhny Novgorod;
ORCID: 0000-0002-5246-5200; e-mail: galsors@mail.ru