

**АКСИОЛОГИЧЕСКАЯ И ЛИЧНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННАЯ ОСНОВА
СОТРУДНИЧЕСТВА И ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ СУБЪЕКТОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
СРЕДЫ | AXIOLOGICAL AND PERSON-CENTERED FOUNDATIONS
OF COLLABORATION AND INTERACTION IN EDUCATIONAL SETTINGS**

Научная статья | Original paper

**Цифровизация общественных отношений и цифровая
социализация подростков в конвергентной реальности**

Е.Н. Волкова

Федеральный научный центр психологических и междисциплинарных исследований,
Москва, Российская Федерация

✉ envolkova@yandex.ru

Резюме

Контекст и актуальность. Цифровизация как макросоциальный процесс и параллельно идущая цифровая социализация подростков порождают конвергентную реальность — гибридное пространство, трансформирующее традиционную социальную ситуацию развития. Российский контекст характеризуется парадоксальным сочетанием высокой цифровой активности подростков с относительно низкой цифровой компетентностью и повышенной подверженностью онлайн-рискам, что создает системный вызов для психолого-педагогического сопровождения. **Цель.** Теоретический анализ трансформации процессов социализации и формирования идентичности подростков в условиях конвергентной реальности, а также переосмысление роли и задач психолога в школе в этом новом контексте. **Методы и материалы.** В работе использован метод теоретического анализа и интегративного моделирования, синтезирующий данные современных эмпирических исследований, концептуальные положения психологии развития и социальной психологии, а также феноменологическое описание цифровых практик подростков. **Результаты.** Выявлены ключевые феномены цифровой социализации в России (кибербуллинг, цифровое самоповреждение), трансформация механизмов формирования идентичности через гибридизированное социальное сравнение и появление новых агентов социализации (искусственный интеллект). Обоснована необходимость смещения акцента в деятельности психолога в школе с коррекции последствий на формирование цифровой устойчивости подростков и развитие их критического субъектного отношения к цифровой среде. **Выводы.** Цифровая социализация является фундаментальным условием развития

Волкова Е.Н. (2026)

Цифровизация общественных отношений и цифровая социализация подростков в конвергентной реальности *Вестник практической психологии образования*, 23(2), 83—100.

Volkova E.N. (2026)

Digitalization of social relations and digital socialization of adolescents in a convergent reality *Bulletin of Psychological Practice in Education*, 23(2), 83—100.

современного подростка. Деятельность психолога в школе должна быть переориентирована на сопровождение интеграции цифрового опыта в целостную траекторию личностного развития. Ключевыми становятся задачи формирования цифровой устойчивости, развития критического мышления и рефлексии, а также создания в школе безопасной среды для обсуждения онлайн-опыта. Психолог выступает ключевым агентом в навигации подростков в новых условиях социализации.

Ключевые слова: цифровая социализация, конвергентная реальность, подростковый возраст, модель социализации, цифровая агентность, психолог в школе, психологическое сопровождение

Для цитирования: Волкова, Е.Н. (2026). Цифровизация общественных отношений и цифровая социализация подростков в конвергентной реальности. *Вестник практической психологии образования*, 23(2), 83—100. <https://doi.org/10.17759/bppe.2026230205>

Digitalization of social relations and digital socialization of adolescents in a convergent reality

E.N. Volkova

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

✉ envolkova@yandex.ru

Abstract

Context and relevance. Digitalization as a macrosocial process and the parallel digital socialization of adolescents give rise to a convergent reality — a hybrid space that transforms the traditional social situation of development. The Russian context is characterized by a paradoxical combination of high digital activity among adolescents with relatively low digital competence and increased exposure to online risks, posing a systemic challenge for psychological and pedagogical support. **Objective.** A theoretical analysis of the transformation of socialization processes and identity formation in adolescents within the conditions of a convergent reality, as well as a rethinking of the role and tasks of a school psychologist in this new context. **Methods and materials.** The work employs the method of theoretical analysis and integrative modeling, synthesizing data from contemporary empirical research, conceptual frameworks from developmental and social psychology, and phenomenological descriptions of adolescents' digital practices. **Results.** Key phenomena of digital socialization in Russia have been identified (cyberbullying, digital self-harm, pathological engagement), along with the transformation of identity formation mechanisms through hybridized social comparison and the emergence of new agents of socialization (artificial intelligence). The necessity of shifting the focus of the school psychologist's work from correcting consequences to proactive support, fostering digital resilience in adolescents, and developing their critical subjective attitude toward

the digital environment has been substantiated. **Conclusions.** Digital socialization is a fundamental condition for the development of the modern adolescent. The activity of the school psychologist should be reoriented toward supporting the integration of digital experience into a holistic trajectory of personal development. Key tasks include fostering digital resilience, developing critical thinking and reflection, and creating a safe environment in school for discussing online experiences. The psychologist becomes a key agent in navigating adolescents through the new landscape of socialization.

Keywords: digital socialization, convergent reality, adolescence, socialization model, digital agency, school psychologist, psychological support

For citation: Volkova, E.N. (2026). Digitalization of Social Relations and Digital Socialization of Adolescents in a Convergent Reality. *Bulletin of Psychological Practice in Education*, 23(2), 83—100. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/bppe.2026230205>

Введение

Возможно, одна из наиболее значимых особенностей нашего времени заключается не в самом факте технологического проникновения цифровых инструментов в систему общественных отношений, а в том, что это проникновение переопределяет условия развития человеческой личности. Цифровизация как макросоциальный процесс трансформации всех основных жизненных сфер создает, с одной стороны, новую объективную инфраструктуру бытия. Речь идет о внедрении новых технологических решений, начиная от политической (цифровые платформы для публичных консультаций, краудсорсинг инициатив), избирательной (комплексы обработки избирательных бюллетеней, дистанционное электронное голосование, блокчейн для верификации данных), банковской (системы быстрых платежей, мобильные банковские приложения, открытые API систем, заканчивая цифровой регуляцией процессов образования (адаптивные платформы, системы прокторинга, цифровые портфолио) и здравоохранения (алгоритмы искусственного интеллекта для диагностики, телемедицина с чат-ботами, носимые устройства для мониторинга здоровья). С другой стороны, параллельно и неразрывно с этим разворачивается процесс цифровой социализации, в ходе которого новые поколения интериоризируют эту инфраструктуру, превращая ее в субъективное жизненное пространство (Солдатова, Рассказова, 2023). Цифровые среды становятся для подростков естественной средой обитания, где они не только проводят значительную часть времени, но и осваивают человеческие отношения и социальные практики. Это пространство, где формируются их представления о дружбе, авторитете (примерка ролей через аватары в играх или «экспертное» ведение тематического блога) и собственной идентичности (исследование себя через самопрезентацию в социальных сетях).

Процесс интериоризации имеет конкретные наблюдаемые формы. Например, цифровая среда становится основной площадкой для общения и кооперации, где подростки выстраивают отношения не только в личных чатах, но и в рамках сетевых сообществ по интересам (гильдии в многопользовательских играх, челленджи и дуэты на платформе TikTok, совместная работа над документами в режиме реального времени). Кроме того, формируются новые культурные коды и способы познания мира: информация усваивается через короткие видео и мемы, а язык

обогащается эмодзи и интернет-сленгом; навыки и знания добываются не из учебников, а из YouTube-туториалов, Wikipedia и массовых открытых онлайн-курсов. Цифровое пространство выступает и как поле для социальных экспериментов и самореализации: подростки участвуют в онлайн-волонтерстве, благотворительных сборах, гражданских петициях и краудсорсинговых проектах.

Важно, что этот субъективный опыт амбивалентен. С одной стороны, он дает возможности для творчества, поиска единомышленников и развития (например, создание собственного контента, программирование); с другой — несет риски, с которыми подростки сталкиваются на практике в виде кибербуллинга, цифрового самоповреждающего поведения, фаббинга, хакерства и др. (Агеев и др., 2023; Волкова, 2025). Цифровая социализация — активный процесс освоения и присвоения внешней инфраструктуры, в ходе которого подростки учатся жить, общаться, учиться и даже переживать страдание в новом пространстве, превращая его из технологической среды в лично значимый мир. Это не столько «влияние технологий» на общество и личность, сколько становление системы с обратной связью: цифровизация делает возможной новую социализацию, а агенты этой социализации — подростки — своими запросами, практиками и формирующейся субъектностью, в свою очередь, задают векторы дальнейшей цифровизации. Результатом этого взаимопроникновения становится то, что можно обозначить как конвергентную реальность — гибридное пространство, где граница между цифровым и физическим теряет прежнюю определенность, порождая новую социальную ситуацию развития (Солдатова, Войскунский, 2021).

Актуальность совместного изучения процессов цифровизации общественных отношений и цифровой социализации подростков обусловлена необходимостью выйти за рамки упрощенных оценочных суждений о «вреде» или «пользе» цифровых технологий и перейти к анализу механизмов социализации подростков в конвергентной реальности. Российский контекст демонстрирует специфический вызов: данные указывают на уникальное сочетание высокой цифровой активности подростков с относительно низкой цифровой компетентностью и повышенной подверженностью онлайн-рискам (Волкова, Сорокоумова, 2025; Солдатова, Рассказова, 2023). Это ставит перед психологической наукой и практикой задачи по изменению содержания и стратегий сопровождения деятельности и развития подростков.

К сожалению, сегодня сохраняется дефицит целостных теоретических моделей, которые бы не просто описывали отдельные феномены цифровой социализации (кибербуллинг, цифровое самоповреждающее поведение, Net-дружбу и др.), но и раскрывали внутренние механизмы трансформации развития личности в конвергентной реальности, связывая их с конкретными направлениями профессиональной психологической деятельности. В статье обсуждаются следующие исследовательские вопросы: (1) каковы основные изменения социальной ситуации развития подростка в конвергентной реальности; (2) как конвергентная реальность, в свою очередь, трансформирует классические механизмы развития идентичности подростка; (3) какова роль искусственного интеллекта как нового агента социализации в трансформации процессов развития подростка; (4) какие критерии могут указывать на позитивную цифровую социализацию и какова роль психолога в школе в ее обеспечении. Целью исследования является разработка теоретической модели цифровой социализации подростков в конвергентной реальности и определение на ее основе новых приоритетов деятельности психолога в школе.

Материалы и методы

Настоящая работа представляет собой теоретическое исследование, нацеленное на построение концептуальной модели. Методологическую основу составляет нарративный (тематический) анализ и последующее интегративное моделирование. Данный дизайн был выбран в связи с тем, что целью является не количественный синтез данных (как в систематическом обзоре), а критический анализ и теоретическое обобщение существующих исследований для формирования новой концептуальной рамки. Исследование построено как синтез нескольких пластов знания. Во-первых, это критическое осмысление концептуальных положений, созданных в рамках психологии развития, социальной психологии и философии технологии, касающихся понятий идентичности, социализации и цифровой среды. Во-вторых, в работу интегрированы данные современных эмпирических исследований, в частности сравнительных кросс-культурных исследований цифровой социализации, предоставляющих материал для анализа специфики российского контекста (Волкова, Сорокоумова, 2025; Кочетова, Климакова, 2025; Солдатова, Рассказова, 2023). В-третьих, учитывались феноменологические описания конкретных практик и переживаний подростков в цифровом пространстве, включая взаимодействие с алгоритмами и искусственным интеллектом (Моторина, 2023; Ушкин, Коваль, 2024).

Процедура исследования включала три последовательных этапа. На первом этапе были определены и разграничены ключевые понятия, являющиеся конструктами будущей модели. На основе анализа теоретических публикаций по психологии развития, социальной психологии и цифровой социализации (Солдатова, Войскунский, 2021; Nesi, Choukas-Bradley, Prinstein, 2018) были выявлены и операционализированы концепты «конвергентная реальность», «цифровая социализация», «гибридизированное социальное сравнение», «цифровая устойчивость». Это создало семантический каркас для дальнейшего анализа. На втором этапе мы искали и отбирали источники для обоснования модели. Критериями отбора служили следующие:

- временной диапазон (публикации за последние 7 лет: 2018—2025 гг., что позволяло отразить актуальные тенденции; для фундаментальных теоретических положений привлекались более ранние классические работы);
- научная обоснованность (публикации в рецензируемых российских и международных журналах по психологии, педагогике и социологии («Социальная психология и общество», «Психологический журнал», *Clinical Child and Family Psychology Review*, *Frontiers in Psychiatry*); монографии авторов, разрабатывающих вопросы цифровой социализации подростков; данные крупных кросс-культурных исследований (EU Kids Online, исследования лаборатории «Цифровой социализации»);
- релевантность содержанию (работа должна была напрямую затрагивать вопросы цифровой социализации, онлайн-поведения или психического благополучия современных подростков; содержать эмпирические данные или теоретический анализ, пригодный для интеграции в модель; отражать специфику российского контекста или иметь сравнительный характер).

Поиск осуществлялся в электронных базах данных (eLIBRARY.RU, CyberLeninka, Google Scholar, APA PsycInfo) по ключевым словам на русском и английском языках (цифровая

социализация, конвергентная реальность, подростковый возраст, цифровая устойчивость, идентичность, искусственный интеллект, кибербуллинг; digital socialization, convergent reality, adolescence, digital resilience, identity, artificial intelligence, cyberbullying). Отбор происходил по заголовку и аннотации с последующим анализом полного текста на соответствие критериям (для источников из базы APA PsycInfo анализ полных текстов не проводился).

Выявленные эмпирические данные (например, о частоте онлайн-рисков) и теоретические идеи (например, о природе гибридного сравнения) группировались вокруг сквозных тем, которые позже оформились в блоки модели (трансформация социальной ситуации развития, трансформация идентичности, новые агенты социализации). Интегрирующим конструктом, возникшим в результате этого синтеза, стало понятие цифровой агентности. Модель строилась индуктивно: от частных феноменов и данных к обобщающим понятиям и связям между ними, описывающим процесс цифровой социализации как развитие агентности.

Для перехода к изложению результатов анализа определим содержание основных используемых понятий. **Конвергентная реальность** — это гибридное пространство, в котором стирается жесткая граница между онлайн- и офлайн-средами; цифровые практики становятся рутинным компонентом повседневности, а физический и виртуальный опыт взаимно влияют друг на друга (Солдатова, Войскунский, 2021). **Цифровая социализация** — это процесс освоения индивидом цифровых сред, интериоризации их норм, практик и отношений, в результате которого цифровая инфраструктура превращается в субъективно значимое жизненное пространство (Солдатова, Рассказова, 2023). **Гибридное социальное сравнение** представляет собой механизм самооценивания, при котором подросток сравнивает себя не только с непосредственным окружением, но и с алгоритмически подобранной и отредактированной галереей образов в социальных медиа (Кочетова, Климакова, 2025; Nesi, Choukas-Bradley, Prinstein, 2018). Под **цифровой агентностью** понимается способность подростка занимать субъектную позицию по отношению к цифровой среде, проявляющуюся в осознанном выборе контента и практик, рефлексии собственного онлайн-опыта, этичном взаимодействии и совладании с рисками. **Цифровая устойчивость** — это мета-способность адаптироваться, восстанавливаться и извлекать опыт после столкновения с онлайн-трудностями, формирующаяся на основе развитой цифровой агентности и внешней поддержки (Sun et al., 2022).

Результаты

Цифровая социализация в российском контексте

Согласно исследованию, сравнивающему российских подростков с подростками из 18 европейских стран, российские подростки демонстрируют один из самых высоких в Европе уровней пользовательской активности (Солдатова, Рассказова, 2023), что свидетельствует о глубокой интеграции цифровых практик в повседневность. Однако более значимым представляется не сам факт высокой вовлеченности, а ее сочетание с другими показателями. Так, Россия оказывается в числе стран с наиболее низкими уровнями цифровой компетентности среди подростков (Волкова, Сорокоумова, 2025; Солдатова, Рассказова, 2023). Возникает парадокс: высокоинтенсивное использование цифровой среды не сопровождается в полной мере развитием навыков осознанной навигации, создания контента

и обеспечения безопасности. Это, в свою очередь, может отражаться в сфере онлайн-рисков. Согласно исследованию, в котором приняли участие 1205 российских подростков в возрасте 12—17 лет, 49,6% респондентов сообщили о негативном онлайн-опыте (Солдатова, Рассказова, 2023), что заставляет задуматься о качестве, а не только о количестве цифрового присутствия. Специфические формы низкокачественного, рискованного опыта подростков материализуются в новых феноменах цифровой социализации (Волкова, 2025), которые получают распространение в подростковой среде. Эти феномены, имея общие корни во взаимопроникновении виртуальной и реальной сред, выступают яркими индикаторами амбивалентности цифровой социализации и связанных с ней психологических трудностей.

Одним из наиболее распространенных и социально опасных проявлений является кибербуллинг (Волкова, 2025; Москаленко, 2025). Он представляет собой не изолированное онлайн-явление, а нередко прямое продолжение или «перенос» школьной травли в цифровое пространство. Кибербуллинг характеризуется вовлеченностью разных участников школьного сообщества: агрессия в соцсетях может исходить как от незнакомцев, так и от одноклассников, а жертвы офлайн-буллинга с высокой вероятностью становятся жертвами (и иногда агрессорами) онлайн. Социальный статус подростка коррелирует с характером его онлайн-активности: «лидеры» чаще используют соцсети как ресурс развития, тогда как «одиночки» могут пытаться компенсировать дефицит реального общения, что делает их особенно уязвимыми.

К более интровертированным и скрытым формам деструктивного поведения относится цифровое самоповреждение (Волкова, Орлова, 2025). Этот феномен, который в настоящее время становится предметом целенаправленного изучения в российской науке, предполагает самостоятельную публикацию или распространение человеком оскорбительного, унижающего контента о себе самом. Его причины и формы пока уточняются, однако явление уже рассматривается как серьезная проблема в спектре деструктивного поведения подростков в цифровой среде, требующая междисциплинарного анализа и разработки превентивных мер.

Увлеченность компьютерными играми (Гришина, Волкова, 2019; Шалагинова, Декина, Ключева, 2023) и социальными сетями (Корниенко и др., 2023) также относится к типичным рискам. Если умеренное игровое поведение может быть связано с развитием социального интеллекта и кооперативных навыков, то при чрезмерной выраженности оно перерастает в аддикцию. Исследования отмечают, что в России зависимость от компьютерных игр может затрагивать около 10,4% подростков, а от социальных сетей — около 8%. Такое поведение часто выступает механизмом ухода от реальных проблем и трудностей в общении, а также способом компенсации низкой удовлетворенности жизнью, формируя порочный круг социальной дезадаптации.

Эти процессы усугубляются феноменами, искажающими качество межличностного общения в повседневной коммуникации. Фаббинг — пренебрежение собеседником в пользу гаджета (Ярошевская, Сысоева, 2023), и ощущение «одиночества в толпе», когда при множестве онлайн-контактов сохраняется глубокая субъективная изоляция (Turkle, 2011), становятся привычным фоном жизни. Они подрывают глубину и качество общения как в онлайн, так и в офлайн форматах. В свою очередь, доминирование коротких, эмоционально насыщенных, клиповых форматов информации способствует формированию клипового

Волкова Е.Н. (2026)
Цифровизация общественных отношений и цифровая
социализация подростков в конвергентной реальности
Вестник практической психологии образования, 23(2),
83—100.

Volkova E.N. (2026)
Digitalization of social relations and digital
socialization of adolescents in a convergent reality
Bulletin of Psychological Practice in Education,
23(2), 83—100.

мышления, характеризующегося фрагментарностью восприятия, сниженной способностью к концентрации и анализу сложных причинно-следственных связей (Поляков и др., 2019).

Идентичность в условиях гибридизированного социального сравнения

Конвергентная реальность трансформирует основания ключевых для подросткового возраста психологических процессов. Центральной задачей этого периода традиционно считается личностное самоопределение и формирование идентичности — поиск ответа на вопрос «Кто я?». В цифровом пространстве данный поиск приобретает новые формы и инструменты. Социальные сети и платформы создают специфический контекст для становления идентичности через механизмы самопрезентации, социального сравнения и обратной связи (лайки, комментарии) (Nesi, Choukas-Bradley, Prinstein, 2018). Подросток оценивает себя не только в кругу одноклассников и ближайшего окружения, но и в глобальном пространстве тщательно отобранных и отредактированных образов, созданных в цифровой среде (Кочетова, Климакова, 2025; Солдатова, Чигарькова, Илюхина, 2022). Такое сравнение носит перманентный и часто мало контролируемый характер и может становиться источником хронического недовольства собой и роста тревожности, особенно в сфере телесности и представлений об успешности.

Одновременно цифровая среда предоставляет возможности для экспериментирования с идентичностью: подросток может примерять социальные роли, стили общения и формы самопрезентации, рефлексировать собственные реакции, находить нишевые сообщества, где его интересы и особенности получают поддержку. В этом смысле цифровое пространство выступает как современная «лаборатория Я», площадка «ролевого моратория» в эриксоновском понимании. Таким образом, формирование идентичности в конвергентной реальности можно рассматривать как постоянный диалог между «Я-реальным» и «Я-виртуальным», в котором цифровые практики одновременно являются ресурсом самопознания и фактором уязвимости.

Новые агенты и новые риски: искусственный интеллект как участник социализации

Процесс цифровой социализации усложняется с появлением новых, нечеловеческих агентов. К ним относятся алгоритмы рекомендательных систем, а также искусственный интеллект (ИИ) в форме чат-ботов и виртуальных компаньонов. Подростки все чаще обращаются к таким системам не только за информацией, но и за эмоциональной поддержкой, советом и возможностью отрефлексировать переживания (Andoh, 2025; Bunting, Huggins, 2025). Это формирует принципиально новую ситуацию.

С одной стороны, подобный «собеседник» доступен постоянно, не демонстрирует осуждения и способен имитировать эмпатическую реакцию; для подростков, испытывающих трудности в офлайн-общении, это может выступать ресурсом. С другой стороны, возникают существенные риски. ИИ, будучи лишенным подлинного человеческого понимания, этических оснований и ответственности, может непреднамеренно усиливать деструктивные паттерны мышления или даже прямо поощрять опасное поведение. Кроме того, формирование эмоциональной привязанности к такому агенту потенциально подменяет развитие реальных социальных навыков и поддерживает иллюзию отношений. Таким образом, искусственный интеллект перестает быть исключительно инструментом и становится активным участником

процесса социализации, влияние которого требует анализа на уровне формирования ценностей, паттернов общения и эмоционального опыта подростка.

Гибридные платформы и потенциал объединения чат-ботов, мессенджеров и социальных сетей

Отдельного рассмотрения заслуживает тенденция к интеграции чат-ботов и систем ИИ в привычные для подростков среды — мессенджеры (Telegram, VK Мессенджер) и социальные сети. Такое объединение расширяет возможности психологической и социальной поддержки. Бот, встроенный в Telegram или VK, может выступать менее стигматизирующим и более доступным каналом первичного обращения, чем контакт с официальной службой доверия. Примером подобной практики служат сервисы, анонимно консультирующие подростков, столкнувшихся с буллингом, а также боты, помогающие распознавать симптомы тревоги и предлагающие базовые копинг-стратегии.

Гибридные платформы способны работать в режиме 24/7, предоставляя первую, допсихологическую помощь, направляя пользователя к специалисту в критических ситуациях. Кроме того, они потенциально позволяют создавать модерируемые ИИ-сообщества для подростков со схожими трудностями, где коммуникация поддерживается заданными правилами и механизмами фильтрации контента. Вместе с тем интеграция несет и усиленные риски: доверие к платформе может необоснованно переноситься на бота, снижая критичность к его рекомендациям. Персональные данные, собираемые социальной сетью или мессенджером, в сочетании с конфиденциальной информацией, сообщаемой боту, формируют высокодетализированные психологические профили, уязвимые для утечек и иных злоупотреблений.

Критерии позитивной цифровой социализации

В условиях описанной сложности и амбивалентности утрачивают эвристическую ценность упрощенные критерии успешности социализации, основанные, например, исключительно на объеме экранного времени. Более продуктивным представляется смещение фокуса на качественные параметры цифрового присутствия и внутренние ресурсы личности. В качестве интегративного критерия может выступать психологическое благополучие подростка, оцениваемое через вовлеченность в осмысленную деятельность, сохранение оптимизма, субъективное чувство связанности с другими (в том числе в офлайн-взаимодействиях) и способность к настойчивости в достижении целей (Белинская, 2013; Белинская, Шаехов, 2023; Волкова, Сорокоумова, 2024).

Определяющим становится не столько количество часов онлайн, сколько характер цифровых практик: является ли активность пассивным, часто бесцельным скроллингом, усиливающим социальное сравнение, или же активным, созидательным действием — созданием контента, участием в образовательных проектах, кооперативных играх, требующих сотрудничества и стратегического мышления.

Еще одним критерием выступает уровень цифровой грамотности и компетентности, понимаемой не только как «умение пользоваться устройством», а как совокупность навыков осознанного поведения в интернете, медиаграмотности, этичного общения, защиты персональных данных и распознавания манипуляций. Развитая компетентность снижает

уязвимость подростка перед онлайн-рисками. Следующий уровень описывается через цифровую устойчивость (digital resilience) (Sun et al., 2022). Цифровая устойчивость — способность адаптироваться, восстанавливаться и извлекать опыт из столкновения с трудностями в цифровой среде (например, кибербуллинг, вредоносный контент, технические сбои). Она формируется на стыке внешней поддержки (со стороны родителей, педагогов, друзей) и внутренних ресурсов. Таким образом, позитивная цифровая социализация связана не с формированием «хрупкого пользователя», нуждающегося в постоянной защите, а со становлением устойчивого субъекта, способного осознанно, критично и гибко действовать в условиях конвергентной реальности. Примером практик, ориентированных на данный результат, могут выступать школьные программы, в которых подростки не только изучают правила безопасности, но и совместно со специалистами разбирают кейсы, моделируют сложные ситуации и вырабатывают собственные стратегии совладания.

Теоретическая модель цифровой социализации подростков в конвергентной реальности

Обобщение этих результатов привело к построению теоретической модели цифровой социализации подростков в конвергентной реальности. Модель не претендует на исчерпывающее описание всех аспектов цифровой социализации, однако предлагает концептуальную рамку, позволяющую связать в единую систему трансформированную социальную ситуацию развития, психологические механизмы (социальное сравнение, экспериментирование с идентичностью), новых агентов социализации и критерии позитивного развития.

Центральный конструкт модели — цифровая агентность (digital agency). В отличие от распространенного понятия «цифровая компетентность», описывающего набор знаний и навыков, категория агентности фиксирует субъектную позицию подростка по отношению к цифровой среде. Цифровая агентность определяется как способность к осознанному, ответственному и устойчивому поведению в конвергентной реальности. Она проявляется в пяти ключевых измерениях:

- селективность — способность целенаправленно выбирать цифровые практики и контент, а не подчиняться алгоритмической навигации;
- рефлексивность — способность анализировать собственные эмоции, мотивы и поведение в цифровой среде, а также критически оценивать получаемую информацию;
- этичность — способность выстраивать уважительные и безопасные онлайн-взаимодействия, защищать личные границы;
- совладание — способность адаптироваться и восстанавливаться после столкновения с онлайн-рисками, извлекать опыт из трудных ситуаций;
- целостность — способность связывать цифровой и офлайн-опыт в целостную картину себя и мира, избегая фрагментации идентичности.

Таким образом, модель включает три взаимосвязанных компонента, отражающих различные уровни и аспекты процесса цифровой социализации.

Компонент 1. Трансформированная социальная ситуация развития

Данный компонент описывает объективные изменения контекста взросления. Ключевые характеристики:

- гибридность — стирание границ между онлайн и офлайн реальностью, превращение цифровых практик в рутинный фон повседневности;
- алгоритмическая опосредованность — влияние рекомендательных систем на формирование информационного поля, круга общения и даже ценностных ориентаций;
- интенсификация и перманентность — доступность цифрового взаимодействия 24/7, что создает эффект «невывключаемого контекста»;
- специфика российского контекста — фиксируемый в исследованиях диссонанс между высокой активностью и относительно низкой компетентностью, что порождает особую уязвимость.

Компонент 2. Трансформированные механизмы социализации

Данный компонент описывает, как под влиянием конвергентной реальности изменяются классические психологические процессы подросткового возраста:

- гибридизированное социальное сравнение. Традиционное сравнение с непосредственным окружением дополняется (а нередко и подменяется) сравнением с глобальной, тщательно отредактированной и алгоритмически подобранной галереей образов. Это повышает риск перманентного ощущения «недостаточности», тревоги и недовольства собой. Вместе с тем сохраняется потенциал для позитивного использования сравнения как инструмента саморазвития при условии сформированной рефлексивности;
- экспериментирование с идентичностью. Цифровая среда выступает как пространство «ролевого моратория», где подросток может относительно безопасно примерять социальные роли, стили самопрезентации и формы самовыражения. Позитивный исход такого экспериментирования зависит от способности интегрировать полученный опыт в целостный образ «Я», а не фрагментировать идентичность на множество несвязанных «цифровых масок»;
- новые паттерны совладания. Цифровая среда порождает специфические стратегии реагирования на трудности — как конструктивные (поиск поддержки в специализированных сообществах, обращение к ботам-помощникам), так и деструктивные (цифровое самоповреждение, эскапизм в игры). Выбор стратегии опосредован уровнем развития цифровой агентности.

Компонент 3. Новые агенты и контексты социализации

Данный компонент фиксирует появление принципиально новых, нечеловеческих участников процесса социализации:

- искусственный интеллект (чат-боты, виртуальные ассистенты) выступает как «доверительный агент», к которому подростки обращаются за информацией, эмоциональной поддержкой и советом. Это формирует дилемму: с одной стороны — снижение порога обращения за помощью; с другой — риск подмены реальных отношений иллюзорными, а также уязвимость к манипуляциям и сбору данных;

- гибридные платформы (интеграция ботов в мессенджеры и социальные сети) усиливают как позитивный потенциал (доступность допсихологической помощи), так и риски (некритичное доверие, проблемы конфиденциальности).

Процесс цифровой социализации в рамках модели разворачивается следующим образом. Трансформированная социальная ситуация развития (Компонент 1) задает объективные условия, в которых классические механизмы социализации (Компонент 2) приобретают новое содержание и новые риски. Параллельно возникают новые агенты (Компонент 3), встраивающиеся в этот процесс. Основным внутренним ресурсом, позволяющим подростку не только адаптироваться к данным условиям, но и занимать активную, субъектную позицию, выступает цифровая агентность. Уровень ее развития, в свою очередь, определяет траекторию социализации: от рискованной и дезадаптивной (при низкой агентности) к устойчивой и развивающей (при высокой агентности). Интегративным критерием позитивного исхода выступает цифровая устойчивость (*digital resilience*) — мета-способность, формирующаяся на основе развитой цифровой агентности и проявляющаяся в успешном совладании с онлайн-трудностями и использовании цифровой среды как ресурса личностного роста. Эта модель является открытой и может дополняться и уточняться по мере появления новых эмпирических данных и технологических изменений.

Обсуждение результатов

Полученные результаты позволяют говорить о диалектическом характере взаимосвязи цифровизации и цифровой социализации. Цифровизация формирует технологическую и институциональную инфраструктуру конвергентной реальности, однако ее социально-психологическое содержание складывается в повседневных практиках, нормах и идентичностях, которые возникают у новых поколений в процессе освоения цифровых сред. Тем самым подросток выступает не пассивным объектом воздействия технологий, а активным со-конструктором собственной «цифровой биографии»: его выборы, хотя и ограничены архитектурой платформ, агрегируются в устойчивые модели поведения и в конечном счете задают направление дальнейшей трансформации цифровой среды.

Особое значение имеет выявленный для российского контекста разрыв между высокой цифровой активностью и сравнительно низкой цифровой компетентностью при повышенной подверженности онлайн-рискам. Данное противоречие позволяет уточнить практический смысл предложенной модели: задачи сопровождения должны быть ориентированы не на редукцию цифрового присутствия как такового, а на повышение качества цифровых практик и развитие субъектной позиции подростка в конвергентной реальности. Иными словами, центральной мишенью становится не «контроль времени», а развитие цифровой агентности как способности управлять собственным цифровым опытом, выстраивать границы, осознанно выбирать контент и формы взаимодействия, а также выдерживать столкновение с рисками без утраты психологического благополучия.

В этом смысле важен сдвиг от описательных категорий («подростки много времени проводят онлайн») к анализу психологических механизмов, через которые цифровая среда включается в развитие личности. Результаты показывают, что формирование идентичности в конвергентной реальности все чаще опосредуется гибридизированным социальным

сравнением и цифровой самопрезентацией, а обратная связь платформ (лайки, комментарии, показатели охвата) начинает функционировать как значимый источник оценок и саморегуляции. Это означает, что уязвимости подростка (рост тревожности, недовольство собой, риск «фрагментации» образа «Я») следует рассматривать не как побочный эффект интернета, а как проявление трансформации социальной ситуации развития, в которой сравнение становится перманентным, а нормы успешности — алгоритмически усиленными и визуально стандартизированными. Следовательно, работа психолога должна включать обсуждение цифрового опыта как материала для осмысления идентичности и самооценности, а также развитие навыков рефлексии и критического подхода к интерпретации обратной связи.

Предложенные критерии позитивной цифровой социализации позволяют дополнительно переосмыслить оценку психологического благополучия подростка. Вместо универсального индикатора «количество экранного времени» более валидными выступают: качество цифровых практик (пассивное потребление или активное созидательное участие); уровень цифровой компетентности как основы безопасного и нравственно-ответственного поведения; цифровая устойчивость как способность восстанавливаться после трудностей и использовать цифровую среду как ресурс развития. В совокупности эти критерии позволяют переводить профилактику из режима запретов в режим формирования ресурсов — саморегуляции, самостоятельности мышления, навыков совладания и поддержки.

Появление новых нечеловеческих агентов социализации (алгоритмы рекомендаций, чат-боты, ИИ-компаньоны) добавляет принципиально новый вектор: подросток может включать их в систему значимых отношений и опираться на них при принятии решений и эмоциональной саморегуляции. С одной стороны, это снижает порог обращения за помощью и расширяет доступ к информации; с другой — повышает риски некритичного доверия, манипуляций и подмены межличностного взаимодействия симулякрами. Отсюда вытекает необходимость включения в психологическое сопровождение вопросов цифровой безопасности и границ: различение человеческой и алгоритмической «эмпатии», формирование навыков проверки рекомендаций, обсуждение конфиденциальности и стоимости бесплатных сервисов. Перспективным направлением представляется разработка курсов, тренингов для подростков, где ИИ рассматривается не как запретная зона и не как универсальный помощник, а как объект грамотного и осмысленного использования.

Тем самым роль психолога в школе сегодня смещается от преимущественно реактивной помощи (например, работы с последствиями буллинга и кибербуллинга) к проактивному сопровождению, ориентированному на развитие цифровой агентности и устойчивости. Это предполагает расширение диагностического инструментария в сторону оценки качества цифровых практик, переживания онлайн-рисков и особенностей социального сравнения; включение в консультирование и групповые программы тем самопрезентации, границ, цифровой саморегуляции и совладания; последовательную работу с педагогами и родителями по преодолению цифрового разрыва и согласованию реалистичных, поддерживающих стратегий взаимодействия с подростками.

Заключение

Проведенное исследование позволяет рассматривать цифровую социализацию подростков в конвергентной реальности как процесс становления цифровой агентности — субъектной

позиции, позволяющей осознанно, ответственно и устойчиво действовать в новых социальных условиях. Предложенная модель интегрирует представления о трансформированной социальной ситуации развития, измененных механизмах идентичности и новых (нечеловеческих) агентах социализации. Ключевым критерием позитивного исхода выступает цифровая устойчивость, а задачей психолога в школе в связи с этим — проактивное развитие у подростков рефлексивности, селективности и навыков совладания с онлайн-рисками.

Полученная модель нуждается в эмпирической валидации. Перспективными направлениями исследований будут вопросы разработки и апробации психодиагностического инструментария для измерения цифровой агентности; исследования, прослеживающие взаимосвязь между типами цифровых практик и динамикой психологического благополучия подростков; изучение долгосрочных эффектов взаимодействия подростков с ИИ-компаньонами на развитие социального интеллекта и эмоциональной сферы.

Ограничения. Данная работа является теоретическим моделированием. Ограничения связаны с опорой на вторичные данные, методологической неоднородностью сопоставляемых эмпирических исследований, а также фокусировкой на общих тенденциях без учета субкультурных и индивидуальных различий. Выводы модели нуждаются в дальнейшей эмпирической проверке, в том числе в лонгитюдных исследованиях, позволяющих проследить динамику становления цифровой агентности и цифровой устойчивости.

Limitations. This work is a theoretical simulation. Limitations are related to the reliance on secondary data, the methodological heterogeneity of the empirical studies compared, as well as the focus on general trends without taking into account subcultural and individual differences. The model's conclusions need further empirical verification, including longitudinal studies that make it possible to trace the dynamics of the formation of digital agency and digital sustainability.

Список источников / References

1. Агеев, Н.Я., Токарчук, Ю.А., Токарчук, А.М., Гаврилова, Е.В. (2023). Связь цифровых технологий с развитием когнитивных и коммуникативных процессов подростков и юношей: обзор эмпирических исследований. *Психолого-педагогические исследования*, 15(1), 37—55.
URL: https://psyjournals.ru/journals/psyedu/archive/2023_n1/psyedu_2023_n1_Ageev_et_al.pdf (дата обращения: 01.02.2026).
Ageev, N.Y., Tokarchuk, Y.A., Tokarchuk, A.M., Gavrilova, E.V. (2023). The relationship between digital technologies and the development of cognitive and communicative processes in adolescents and youth: a review of empirical studies. *Psychological-Educational Studies*, 15(1), 37—55. (in Russ.)
URL: https://psyjournals.ru/journals/psyedu/archive/2023_n1/psyedu_2023_n1_Ageev_et_al.pdf (viewed: 01.02.2026).
2. Белинская, Е.П. (2013). Информационная социализация подростков: опыт пользования социальными сетями и психологическое благополучие. *Психологические исследования*, 6(30), 1—11. <https://doi.org/10.54359/ps.v6i30.679>
Belinskaya, E.P. (2013). Informational socialization of adolescents: social networking usage

experience and psychological well-being. *Psychological Studies*, 6(30), 1—11. (in Russ.).
<https://doi.org/10.54359/ps.v6i30.679>

3. Белинская, Е.П., Шаехов, З.Д. (2023). Взаимосвязь психологического благополучия и адаптации к рискам цифрового мира в молодежном возрасте. *Вестник Московского университета. Серия 14. Психология*, 46(3), 239—260. <https://doi.org/10.11621/LPJ-23-35>
Belinskaya, E.P., Shaehov, Z.D. (2023). The relationship between psychological well-being and adaptation to the risks of the digital world in youth. *Moscow University Psychology Bulletin. Series 14. Psychology*, 46(3), 239—260. (In Russ.). <https://doi.org/10.11621/LPJ-23-35>
4. Волкова, Е.Н. (2025). Феномены социализации современных подростков: Pro et contra. *Социальная психология и общество*, 16(2), 23—42. <https://doi.org/10.17759/sps.2025160203>
Volkova, E.N. (2025). Phenomena of socialization of modern adolescents: Pro et contra. *Social Psychology and Society*, 16(2), 23—42. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/sps.2025160203>
5. Волкова, Е.Н., Орлова, А.А. (2025). Цифровое самоповреждение у подростков: обзор отечественных и зарубежных исследований. *Психологический журнал*, 46(4), 49—59. <https://doi.org/10.7868/S3034588X25040051>
Volkova, E.N., Orlova, A.A. (2025). Digital self-harm among adolescents: a review of domestic and foreign research. *Psychological Journal*, 46(4), 49—59. (In Russ.). <https://doi.org/10.7868/S3034588X25040051>
6. Волкова, Е.Н., Сорокоумова, Г.В. (2024). Психологические критерии благополучия современных подростков в контексте изучения цифровой социализации. *Социальная психология и общество*, 15(2), 12—27. <https://doi.org/10.17759/sps.2024150202>
Volkova, E.N., Sorokoumova, G.V. (2024). Psychological criteria for the well-being of modern adolescents in the context of studying digital socialization. *Social Psychology and Society*, 15(2), 12—27. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/sps.2024150202>
7. Волкова, Е.Н., Сорокоумова, Г.В. (2025). Экранное время, цифровая грамотность и психологическое благополучие современных подростков. *Мир психологии*, 3(122), 98—110. URL: <https://www.elibrary.ru/uomlob> (дата обращения: 01.02.2026).
Volkova, E.N., Sorokoumova, G.V. (2025). Screen time, digital literacy, and psychological well-being of modern adolescents. *World of Psychology*, 3(122), 98—110. (In Russ.). URL: <https://www.elibrary.ru/uomlob> (viewed: 01.02.2026).
8. Гришина, А.В., Волкова, Е.Н. (2019). Анализ индивидуально-личностных факторов игровой компьютерной зависимости. *Вестник Мининского университета*, 7(4), 1—12. URL: <https://www.elibrary.ru/roxwly> (дата обращения: 01.02.2026).
Grishina, A.V., Volkova, E.N. (2019). Analysis of individual-personal factors of gaming computer addiction. *Minin University Bulletin*, 7(4), 1—12. (In Russ.). URL: <https://www.elibrary.ru/roxwly> (viewed: 01.02.2026).
9. Корниенко, Д.С., Руднова, Н.А., Гордеева, Т.О., Сычев, О.А., Егоров, В.А., Веракса, А.Н. (2023). Одиночество и социальная поддержка как характеристики социального здоровья и факторы зависимости от социальных сетей у подростков. *Социальная психология и*

Волкова Е.Н. (2026)

Цифровизация общественных отношений и цифровая социализация подростков в конвергентной реальности *Вестник практической психологии образования*, 23(2), 83—100.

Volkova E.N. (2026)

Digitalization of social relations and digital socialization of adolescents in a convergent reality *Bulletin of Psychological Practice in Education*, 23(2), 83—100.

общество, 14(2), 28—48. <https://doi.org/10.17759/sps.2023140203>
Kornienko, D.S., Rudnova, N.A., Gordeeva, T.O., Sychev, O.A., Egorov, V.A., Veraksa, A.N. (2023). Loneliness and social support as characteristics of social health and factors of social network addiction in adolescents. *Social Psychology and Society*, 14(2), 28—48. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/sps.2023140203>

10. Кочетова, Ю.А., Климакова, М.В. (2025). Подросток в цифровой среде: идентичность и образ себя. *Социальные науки и детство*, 6(3), 85—98. <https://doi.org/10.17759/ssc.2025060306>

Kochetova, Y.A., Klimakova, M.V. (2025). The adolescent in the digital environment: identity and self-image. *Social Sciences and Childhood*, 6(3), 85—98. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/ssc.2025060306>

11. Москаленко, О.Л. (2025). Буллинг и кибербуллинг у детей и подростков: признаки, виды, формы, профилактика (обзор литературы). *Обозрение психиатрии и медицинской психологии им. В.М. Бехтерева*, 59(2), 30—39. <http://doi.org/10.31363/2313-7053-2025-2-974>

Moskalenko, O.L. (2025). Bullying and cyberbullying in children and adolescents: signs, types, forms, prevention (literature review). *Bekhterev Review of Psychiatry and Medical Psychology*, 59(2), 30—39. (In Russ.). <http://doi.org/10.31363/2313-7053-2025-2-974>

12. Моторина, Л.Е. (2023). Взаимосвязь человека и робота как феномен социального взаимодействия. *Социальная психология и общество*, 14(1), 38—54. URL: https://psyjournals.ru/journals/sps/archive/2023_n1/sps_2023_n1_Motorina.pdf (дата обращения: 01.02.2026).

Motorina, L.E. (2023). Human-robot relationship as a phenomenon of social interaction. *Social Psychology and Society*, 14(1), 38—54. (In Russ.). URL: https://psyjournals.ru/journals/sps/archive/2023_n1/sps_2023_n1_Motorina.pdf (viewed: 01.02.2026).

13. Поляков, С.Д., Белозерова, Л.А., Вершинина, В.В., Данилов, С.В., Кривцова, Н.С. (2019). «Клиповое мышление» у старшеклассников и студентов: опыт исследования. *Вестник Московского университета. Серия 14. Психология*, (4), 126—143. URL: <https://www.elibrary.ru/gtwwzd> (дата обращения: 01.02.2026).

Polyakov, S.D., Belozerova, L.A., Vershinina, V.V., Danilov, S.V., Krivtsova, N.S. (2019). "Clip thinking" in high school students and university students: a research experience. *Moscow University Psychology Bulletin. Series 14. Psychology*, (4), 126—143. (In Russ.). URL: <https://www.elibrary.ru/gtwwzd> (viewed: 01.02.2026).

14. Солдатова, Г.У., Войскунский, А.Е. (2021). Социально-когнитивная концепция цифровой социализации: новая экосистема и социальная эволюция психики. *Психология. Журнал Высшей школы экономики*, 18(3), 431—450. <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2021-3-431-450>

Soldatova, G.U., Voiskunskiy, A.E. (2021). Socio-cognitive concept of digital socialization: a new ecosystem and social evolution of the psyche. *Psychology. Journal of the Higher School of Economics*, 18(3), 431—450. (In Russ.). <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2021-3-431-450>

Волкова Е.Н. (2026)

Цифровизация общественных отношений и цифровая социализация подростков в конвергентной реальности *Вестник практической психологии образования*, 23(2), 83—100.

Volkova E.N. (2026)

Digitalization of social relations and digital socialization of adolescents in a convergent reality *Bulletin of Psychological Practice in Education*, 23(2), 83—100.

15. Солдатова, Г.У., Рассказова, Е.И. (2023). Цифровая социализация российских подростков: сквозь призму сравнения с подростками 18 европейских стран. *Социальная психология и общество*, 14(3), 11—30. <https://doi.org/10.17759/sps.2023140302>
Soldatova, G.U., Rasskazova, E.I. (2023). Digital socialization of Russian adolescents: through the lens of comparison with adolescents from 18 European countries. *Social Psychology and Society*, 14(3), 11—30. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/sps.2023140302>
16. Солдатова, Г.У., Чигарькова, С.В., Илюхина, С.Н. (2022). Я-реальное и Я-виртуальное: идентификационные матрицы подростков и взрослых. *Культурно-историческая психология*, 18(4), 27—37. <https://doi.org/10.17759/chp.2022180403>
Soldatova, G.U., Chigarkova, S.V., Ilyukhina, S.N. (2022). Real-Self and Virtual-Self: Identity Matrices of Adolescents and Adults. *Cultural-Historical Psychology*, 18(4), 27—37. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/chp.2022180403>
17. Ушкин, С.Г., Коваль, Е.А. (2024). Практики использования чат-ботов с искусственным интеллектом российскими подростками. *Социология науки и технологии*, 15(4), 125—141. URL: <https://www.elibrary.ru/pelcey> (дата обращения: 01.02.2026).
Ushkin, S.G., Koval, E.A. (2024). Practices of using AI chatbots by Russian adolescents. *Sociology of Science and Technology*, 15(4), 125—141. (In Russ.). URL: <https://www.elibrary.ru/pelcey> (viewed: 01.02.2026).
18. Шалагинова, К.С., Декина, Е.В., Ключнева, Д.А. (2023). Эскапизм и видеоигровая аддикция у подростков. *Психолого-педагогические исследования*, 15(4), 97—110. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2023150406>
Shalaginova, K.S., Dekina, E.V., Klochneva, D.A. (2023). Escapism and video game addiction in adolescents. *Psychological-Educational Studies*, 15(4), 97—110. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/psyedu.2023150406>
19. Ярошевская, С.В., Сысоева, Т.А. (2023). Смартфоны в школьной повседневности подростков: исследование при помощи включенного наблюдения. *Национальный психологический журнал*, 18(4), 177—187. URL: https://npsyj.ru/upload/iblock/7ea/zj3l536vaqxlxonotkv5nh2863zy851p/15_Yaroshevskay_-Sysoeva_npj_4_2023_177_187.pdf (дата обращения: 01.02.2026).
Yaroshevskaya, S.V., Sysoeva, T.A. (2023). Smartphones in the school daily life of adolescents: a study using participant observation. *National Psychological Journal*, 18(4), 177—187. (In Russ.). URL: https://npsyj.ru/upload/iblock/7ea/zj3l536vaqxlxonotkv5nh2863zy851p/15_Yaroshevskay_-Sysoeva_npj_4_2023_177_187.pdf (viewed: 01.02.2026).
20. Andoh, E. (2025). Many teens are turning to AI chatbots for friendship and emotional support. *Monitor on Psychology*, 56(7). URL: <https://www.apa.org/monitor/2025/10/teens-ai-chatbots-friendship-support> (viewed: 01.02.2026).
21. Bunting, C., Huggins, R. (2025). *Me, myself and AI: Understanding and safeguarding children's use of AI chatbots*. Internet Matters. URL: <https://www.internetmatters.org/wp-content/uploads/2025/07/Me-Myself-AI-Report.pdf> (viewed: 01.02.2026).

Волкова Е.Н. (2026)

Цифровизация общественных отношений и цифровая социализация подростков в конвергентной реальности
Вестник практической психологии образования, 23(2), 83—100.

Volkova E.N. (2026)

Digitalization of social relations and digital socialization of adolescents in a convergent reality
Bulletin of Psychological Practice in Education, 23(2), 83—100.

22. Nesi, J., Choukas-Bradley, S., Prinstein, M.J. (2018). Transformation of Adolescent Peer Relations in the Social Media Context: Part 1—A Theoretical Framework and Application to Dyadic Peer Relationships. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 21, 267—294. <https://doi.org/10.1007/s10567-018-0261-x>
23. Sun, H., Yuan, C., Qian, Q., He, S., Luo, Q. (2022). Digital Resilience Among Individuals in School Education Settings: A Concept Analysis Based on a Scoping Review. *Frontiers in Psychiatry*, 13, 1—13. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.858515>
24. Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books. URL: <https://psycnet.apa.org/record/2011-02278-000> (viewed: 01.02.2026).

Информация об авторах

Елена Николаевна Волкова, доктор психологических наук, профессор, ведущий научный сотрудник лаборатории психологии детства и цифровой социализации, Федеральный научный центр психологических и междисциплинарных исследований, Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9667-4752>, e-mail: envolkova@yandex.ru

Information about the authors

Elena N. Volkova, Doctor of Science (Psychology), Professor, Leading Research Associate, Laboratory of Child Psychology and Digital Socialization, Federal Scientific Center for Psychological and Interdisciplinary Research, Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9667-4752>, e-mail: envolkova@yandex.ru

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interest

The author declare no conflict of interest.

Поступила в редакцию 23.01.2026

Поступила после рецензирования 20.02.2026

Принята к публикации 10.03.2026

Опубликована 30.06.2026

Received 2026.01.23

Revised 2026.02.20

Accepted 2026.03.10

Published 2026.06.30