

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ | PSYCHOLOGICAL SAFETY OF DIGITAL TECHNOLOGIES

Научная статья | Original paper

Цифровые технологии как безопасная среда социализации подростков

К.О. Галин¹✉, В.Е. Петров²✉

¹ Московский государственный университет спорта и туризма, Москва, Российская Федерация

✉ it.cirogalin@yandex.ru

² Московский государственный психолого-педагогический университет, Москва, Российская Федерация

✉ petrovve@mgppu.ru

Резюме

Контекст и актуальность. В связи с активным внедрением в современную жизнь информационных новаций проблема цифровых технологий как безопасной среды социализации подростков в последние десятилетия приобретает особую актуальность. Подростающее поколение как наиболее активная группа пользователей Интернета формируют свою идентичность и социальные связи в цифровой среде, что требует научного осмысления и педагогического сопровождения процесса социализации в виртуальном мире.

Гипотеза: цифровая среда является инструментом социализации подростков.

Методы и материалы. Методы и методики сбора данных: анкетирование (авторская анкета предпочтений в выборе интернет-ресурсов; анкета социально-демографических данных, а также увлеченности интернет-ресурсами); психологическое тестирование (16-факторный личностный опросник Р. Кеттелла, Калифорнийский психологический опросник, Шкала психологического благополучия К. Рифф). Методы математико-статистической обработки: описательная статистика, корреляционный анализ. Респонденты: 226 школьников в возрасте 13—16 лет (137 девочек и 89 мальчиков).

Результаты. Доминирование познавательных потребностей определяет использование цифровых технологий в учебных целях, в то время как мотивация в развлечении ориентирует подростков на обращение к интернет-ресурсам для развлечений. Мотивация демонстрации и самовыражения в творческих продуктах взаимосвязаны с использованием цифровых технологий для достижения данной цели. Удовлетворение потребности в коммуникации посредством общения в Интернете коррелирует с уровнем социализации и позитивным отношением к окружающим. Предложенная в разрезе увлеченности цифровыми технологиями типология — «Профессионалы», «Творцы», «Игроки» — отражает

Галин, К.О., Петров, В.Е. (2025)
Цифровые технологии как безопасная среда
социализации подростков
Экстремальная психология и безопасность личности,
2(4), 102—118.

Galin, K.O., Petrov, V.E. (2025)
Digital technologies as a safe environment for adolescent
socialization
Extreme Psychology and Personal Safety,
2(4), 102—118.

вариативность мотивационной направленности поведения в виртуальной среде, а также фундаментальные различия в ценностных ориентациях таких подростков. У респондентов женского пола в большей степени выражена связь с удовлетворением потребностей в коммуникации и использовании нейросетей для учебы, в отличие от респондентов мужского пола, у которых преобладает более длительное пребывание в Интернете, связанное с удовлетворением потребностей в развлечении. **Выводы.** Личностные особенности подростков определяют вектор направленности целевого обращения к цифровым технологиям. Взаимосвязь социализации и использования цифровых технологий проявляется через мотивационные паттерны личности, что определяет опыт работы подростков в виртуальной среде.

Ключевые слова: киберсоциализация, социализация, цифровые технологии, психологическая безопасность

Для цитирования: Галин, К.О., Петров, В.Е. (2025). Цифровые технологии как безопасная среда социализации подростков. *Экстремальная психология и безопасность личности*, 2(4), 102—118. <https://doi.org/10.17759/epps.2025020407>

Digital technologies as a safe environment for adolescent socialization

К.О. Galin¹✉, V.E. Petrov²✉

¹ Moscow State University of Sport and Tourism, Moscow, Russian Federation

✉ it.cirogalin@yandex.ru

² Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation

✉ petrovve@mgppu.ru

Abstract

Context and relevance. Due to the active introduction of information innovations into modern life, the problem of digital technologies as a safe environment for the socialization of adolescents has become particularly relevant in recent decades. The younger generation, as the most active group of Internet users, form their identity and social connections in the digital environment, which requires scientific understanding and pedagogical support for the process of socialization in the virtual world.

Hypothesis: the digital environment is a tool for teenagers' socialization. **Methods and materials.** Research methods and data collection techniques: questionnaires (author's questionnaire on preferences in choosing Internet resources; questionnaire on socio-demographic data, as well as enthusiasm for Internet resources); psychological testing (R. Kettell's 16-factor personality questionnaire, California Psychological Questionnaire, K. Riff's Scale of Psychological Well-being). Methods of mathematical and statistical analysis: descriptive statistics, correlation analysis. Respondents: 226 schoolchildren aged 13–16 (137 girls and 89 boys). **Results.** The dominance of cognitive needs determines the use of digital technologies for educational purposes, while motivation in entertainment orients adolescents to access Internet resources for entertainment. The motivation for demonstration and self-expression in creative

products is interconnected with the use of digital technologies to achieve this goal. Meeting the need for communication through online communication correlates with the level of socialization and a positive attitude towards others. The typology proposed in terms of digital technology passion — “Professionals”, “Creators”, “Players” — reflects the variability of motivational orientation of behavior in a virtual environment, as well as fundamental differences in the value orientations of such adolescents. Female respondents have a more pronounced connection with meeting the needs for communication and using neural networks for study, in contrast to male respondents, who have a longer stay on the Internet associated with meeting the needs for entertainment. **Conclusions.** The personal characteristics of adolescents determine the direction vector of targeted access to digital technologies. The relationship between socialization and the use of digital technologies is manifested through the motivational patterns of personality, which determines the work experience of adolescents in a virtual environment.

Keywords: cybersocialization, socialization, digital technologies, psychological security

For citation: Galin, K.O., Petrov, V.E. (2025). Digital technologies as a safe environment for adolescent socialization. *Extreme Psychology and Personal Safety*, 2(4), 102—118. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/epps.2025020407>

Введение

Актуальность. Проблема цифровых технологий как безопасной среды социализации подростков в последние десятилетия приобретает особую актуальность в контексте цифровизации всех сфер общественной жизни (Каменская, 2022). Современные подростки, как пример наиболее активной группы пользователей Интернета, формируют свою идентичность и социальные связи в цифровой среде, что требует нового осмысления и психолого-педагогического сопровождения процесса социализации в виртуальном мире (Галин, 2022). Согласно данным, широко представленным на просторах сети Интернет, в 2023 году более 95% российских подростков в возрасте 12—17 лет ежедневно проводят в цифровой среде минимум 3 часа, что не может не влиять на процесс формирования личности и социальную адаптацию (Солдатова и др., 2013).

Специалистами в области проблем цифровизации и связанной с ней безопасности личности не выработано единой эклектической стратегии, а выражена поляризация подходов (Галин, 2020). С одной стороны, акцент делается на негативных аспектах цифровой среды, ее рисках, угрозах — таких как кибербуллинг, зависимость, одиночество (Светличная, Смирнова, 2025; Deldari, 2022). С другой стороны, исследователи демонстрируют активный процесс позитивных изменений в личности благодаря использованию цифровых технологий в плане развития социального интеллекта, профессиональной социализации и личностного роста (Boyd, 2014; Солдатова, Войскунский, 2021; Балаганский, Плешаков, 2024).

Противоречия возникают также в понимании самой природы современной социализации, при рассмотрении цифровой среды как независимого фактора, определяющего социальное развитие личности (Хиценко, 2025; Сафонов, Сафонова, 2025). В то же время ряд ученых

интерпретируют социализацию в цифровой среде как один из элементов общей социализации, в которой технологии являются инструментами социализации, а не самой причиной (Каюмова, 2025; Krivosheeva, 2025; Alameddine, 2024; Солдатова, Войскунский, 2021). Д. Бойд обращает внимание на стихийный характер социализации в цифровой среде, который основан на методе проб и ошибок при освоении Интернета, что представляет определенную угрозу личности (Boyd, 2014). Отечественные исследователи во многом согласны с подобной точкой зрения, акцентируя внимание на безопасности цифровой среды и указывая на необходимость психолого-педагогического сопровождения при формировании цифровых компетенций у детей. Например, как показывает исследование, проведенное на сотрудниках ряда общеобразовательных школ Тамбовской области, педагогам не хватает специальных познаний в области формирования цифровых компетенций у обучающихся. Не было выявлено взаимосвязи между количеством часов в неделю, на которых обучающиеся получали навыки безопасного поведения в Интернете, и частотой возникновения случаев с поведением в Интернете (Галин, 2024).

Существуют проблемы между цифровыми компетенциями педагогов и потребностями подростков, между активным освоением цифровых продуктов и безопасностью личности.

Цель настоящего исследования: установить взаимосвязь между социализацией подростков, личностными характеристиками и предпочтениями в выборе безопасных интернет-ресурсов.

Гипотеза: цифровая среда является инструментом социализации подростков.

Материалы и методы

Методы

1. Авторская анкета предпочтений в выборе интернет-ресурсов, которая направлена на выявление мотивационной основы активности в Интернете (табл. 1). Включает в себя четыре блока утверждений, связанных с одной из четырех шкал: «Информационные потребности», «Коммуникационные потребности», «Развлекательные потребности», «Познавательные потребности». В каждом блоке по пять утверждений, каждое из которых оценивается по пятибалльной шкале (1 — никогда; 2 — редко; 3 — иногда; 4 — часто; 5 — постоянно).

Таблица 1 / Table 1

Шкалы и утверждения анкеты предпочтений в выборе интернет-ресурсов
Scales and statements of the questionnaire of preferences in the choice of Internet resources

Шкалы / Scales	Утверждения / Approvals
Информационные потребности / Information needs	Ищу информацию для учебы / I'm looking for information for my studies
	Читаю новости о событиях в мире / I read the news about the events in the world
	Ищу инструкции или советы / Looking for instructions or advice
	Проверяю факты или уточняю информацию / Checking facts or clarifying information
	Изучаю отзывы товаров и услуг / I study reviews of products and services

Коммуникационные потребности / Communication needs	Общаюсь с друзьями в мессенджерах и соцсетях / I communicate with my friends in messengers and social networks
	Знакомлюсь с новыми людьми в Интернете / I meet new people on the Internet
	Общаюсь в групповых чатах или онлайн-сообществах / I communicate in group chats or online communities
	Общаюсь с родственниками, которые находятся далеко / I communicate with relatives who are far away
	Делюсь своими мыслями и эмоциями / I share my thoughts and emotions
Развлекательные потребности / Entertainment needs	Смотрю фильмы, сериалы, юмористические ролики / I watch movies, TV series, and humorous videos
	Играю в онлайн-игры / I play online games
	Просматриваю мемы или другой развлекательный контент / Watching memes or other entertainment content
	Слушаю музыку и подкасты / I listen to music and podcasts
	Участвую в челленджах / I participate in challenges
Познавательные потребности и саморазвитие / Cognitive needs and self-development	Прохожу онлайн-курсы или уроки по интересам / I take online courses or lessons based on my interests
	Читаю статьи о саморазвитии / I read articles about self-development
	Участвую в образовательных вебинарах или лекциях / I participate in educational webinars or lectures
	Изучаю материалы для своего хобби / I study materials for my hobby
	Анализирую свои успехи с помощью приложений и ресурсов / I analyze my progress using apps and resources

Обработка данных предполагала подсчет суммы баллов по каждой шкале. Интерпретация была реализована на четырех градациях: 20—25 баллов — выраженная потребность; 15—19 баллов — умеренная потребность; 10—14 баллов — слабая потребность; 5—9 баллов — потребность не сформирована.

2. 16-факторный личностный опросник Р. Кеттелла (16PF).

3. Калифорнийский психологический опросник, CPI (адаптация Н.В. Тарабриной, Н.А. Графиной).

4. Шкала психологического благополучия К. Рифф (адаптация Т.Д. Шевеленковой и П.П. Фесенко) для оценивания параметров, связанных с самоощущением и осмысленностью респондентами своей жизни.

5. Анкета социально-демографических данных, а также увлеченности интернет-ресурсами.

Применялись следующие методы математической обработки данных: описательная статистика, корреляционный анализ (ранговая корреляция по Ч. Спирмену).

Респонденты: обучающиеся общеобразовательной школы, всего 226 человек, из которых 137 девочек и 89 мальчиков, возраст 13—16 лет. Выбор школ был стохастическим из числа

образовательных организаций, включенных в региональный центр развития сети школьных служб примирения Тамбовской области.

Результаты

Рассчитаны временные характеристики, связанные с обращением подростков к интернет-ресурсам (табл. 2). Статистика подтвердила, что современные подростки в среднем посвящают Интернету около 4,2 часа в день.

Таблица 2 / Table 2

Среднее время в Интернете у респондентов
Average time spent online by respondents

Показатель / Indicator	Среднее / Average	σ	Минимальное значение / Minimum value	Максимальное значение / Maximum meaning
Время в интернете (часов в день) / Internet time (hours per day)	4,2	1,8	1,5	9

Гендерных различий во времени, проводимом подростками в сети Интернет, не установлено (табл. 3). Но с точки зрения использования нейросетей имеются вариации: наименьшее различие в использовании подростками нейросетей для творчества (в сравнении с учебой и развлечениями). Отмечен дисбаланс в использовании нейросетей и преобладании развлекательной цели над учебной, что демонстрирует нереализованность образовательного потенциала данной технологии.

Таблица 3 / Table 3

Среднее время в Интернете у респондентов по цели использования искусственного интеллекта

Average internet time among respondents by purpose of AI use

Показатель использования нейросетей / Neural network usage rate	Мальчики (часов в день) / Boys (hours per day)	Девочки (часов в день) / Girls (hours per day)	t-критерий / The t-criterion	p
Для учебы / For studying	3,5	4,1	2,89	<0,05
Для творчества / For creativity	2,7	3,1	1,95	>0,05
Для развлечений / For entertainment	4,3	3,9	2,12	<0,05

Оценена взаимосвязь *информационных потребностей* и характеристик личности подростков. Некоторые измеренные показатели продемонстрировали статистически значимую взаимосвязь (табл. 4). Например, «Информационные потребности» коррелируют с параметрами, ориентированными на взаимодействие с внешней средой, познание и открытие

нового. Фактор В (интеллект) опросника Р. Кеттелла представляет личность как направленную на быстрое усваивание нового материала ($R = 0,726$). Поиск информации в Интернете требует формирования соответствующих знаний и умений, управление информационными потоками позволяет развивать профессиональную компетентность, что подтверждается связью с одноименным параметром опросника К. Рифф. Удовлетворение информационных потребностей напрямую связано с личностным ростом, поскольку стимулирует расширение кругозора и общее когнитивное развитие.

Таблица 4 / Table 4

Корреляционные связи шкалы «Информационные потребности»

Correlation relationships of the “Information needs” scale

Показатель / Indicator	R	p
Фактор В «Интеллект» / Factor B “Intelligence”	0,726	<0,001
Социализация / Socialization	0,684	<0,01
Компетентность / Competence	0,582	<0,05
Управление средой / Environment management	0,616	<0,01
Личностный рост / Personal growth	0,579	<0,05
Потребность в развлечениях / The need for entertainment	-0,491	<0,05
Время, проведенное в интернете / Time spent on the Internet	0,243	>0,05

Корреляция с шкалой CPI «Социализация» может являться подтверждением взаимосвязи между высокими показателями социальной адаптации и более активного использования цифровых технологий для личностного роста через сообщества и информационные порталы ($R = 0,684$). Полагаем, что использование интернет-ресурсов образует для личности субъективно безопасную и комфортную среду социализации.

Отрицательная корреляционная связь с удовлетворением потребностей в развлечениях носит конкурентный характер, поскольку обучающиеся, ориентированные на информационный поток, пренебрегают тратой времени в Интернете на развлечения ($R = -0,491$). При этом корреляция с количеством времени, проведенном в Интернете, не является статистически значимой.

Изучены корреляционные связи показателя «*Социальные потребности*» (табл. 5). Установлено, что обучающиеся с высокими показателями значений фактора А «Замкнутость-общительность» ожидаемо больше других стремятся к поиску новых контактов и поддержанию социальных связей в виртуальной среде ($R = 0,729$). Высокий уровень выраженности показателя «Социализация» подчеркивает, что подростки стараются успешно интегрировать виртуальное общение в общую коммуникативную среду в реальном мире ($R = 0,685$).

Таблица 5 / Table 5

Корреляционные связи шкалы «Социальные потребности»
Correlations of the “Social Needs” scale

Показатель / Indicator	R	p
Фактор А «Замкнутость-общительность» / Factor A “Closeness-sociability”	0,729	<0,001
Социализация / Socialization	0,685	<0,01
Позитивные отношения / Positive relationships	0,586	<0,01
Время, проведенное в интернете / Time spent on the Internet	0,617	<0,001
Автономия / Autonomy	0,571	<0,05
Фактор Q2 «Конформизм-нонконформизм» / The Q2 “Conformism-nonconformism”	0,493	<0,05

Удовлетворение социальных потребностей коррелирует с показателем позитивных отношений опросника К. Рифф ($R = 0,856$). Корреляционная связь с показателем автономии ($R = 0,571$) демонстрирует, что подобные личности не столько ведомы в обществе, сколько выступают в роли активных и независимых его членов. Данный частный вывод также подтверждается взаимосвязью с фактором Q2 «Конформизм-нонконформизм» ($R = 0,493$). Следует обратить внимание на то, что удовлетворение социальных потребностей связано с достаточно большим количеством времени, проводимым в Интернете.

Развлекательные потребности коррелируют с рядом оцененных в исследовании параметров (табл. 6). Установлено, что развлекательный контент в силу своей специфики обладает высоким уровнем вовлечения и предполагает более длительное непрерывное его потребление, что увеличивает общее время пребывания в «виртуальном мире» ($R = 0,818$). Однако нельзя утверждать, что интернет-развлечения носят исключительно деструктивный характер, угрожают безопасности личности. Корреляционная связь с потребностью в коммуникации ($R = 0,635$) демонстрирует, что развлекательный контент может быть способом социального взаимодействия, которое по тем или иным причинам не может быть полноценно удовлетворено в реальном мире.

Таблица 6 / Table 6

Корреляционные связи шкалы «Развлекательные потребности»
Correlations of the “Entertainment needs” scale

Показатель / Indicator	R	p
Время, проведенное в интернете / Time spent on the Internet	0,818	<0,001
Потребность в коммуникации / The need for communication	0,635	<0,01

Фактор F «Сдержанность-экспрессивность» / Factor F “Restraint-expressivity”	0,591	<0,05
Компетентность / Competence	-0,672	<0,01
Личностный рост / Personal growth	-0,727	<0,001
Социализация / Socialization	-0,483	<0,05
Фактор В «Интеллект» / Factor В “Intelligence”	0,194	>0,05

Корреляционную связь с фактором F «Сдержанность-экспрессивность» ($R = 0,591$) можно интерпретировать следующим образом: личности, которым в реальном мире не удается реализовать свою активность и достичь эмоциональной разрядки, переносят ее в виртуальную среду, через развлекательный контент получают то, что недополучают или не могут получить в реальном мире. Центрирование на интернет-ресурсах как на развлечении ограничивает возможности профессионального ($R = -0,672$) и личностного ($R = -0,727$) роста, останавливая совершенствование необходимых компетенций и не способствуя саморазвитию.

Чрезмерная трата времени на удовлетворение развлекательных потребностей требует особого внимания в плане потенциальной угрозы безопасности личности, поскольку подменяет реальное взаимодействие виртуальным, ограничивая развитие социальных навыков и нарушая общий процесс социализации (отрицательная корреляционная связь со шкалой «Социализация» CPI $R = -0,483$).

Удовлетворение *познавательных потребностей* и потребностей в саморазвитии имеет корреляционную взаимосвязь (табл. 7) с некоторыми характеристиками — «Личностный рост» ($R = 0,834$), «Интеллект», фактор В ($R = 0,766$), «Цель в жизни» ($R = 0,715$), «Самоактуализация» ($R = 0,684$), «Компетентность» ($R = 0,652$).

Необходимо подчеркнуть, что со шкалой «Социализация» корреляционная связь не выражена. Причиной может являться то, что респонденты с высокими показателями по указанным в таблице шкалам больше ориентированы на личностный рост и собственное развитие, чем на развитие в группе и активное социальное взаимодействие. Это может быть темой для дальнейших исследований.

Таблица 7 / Table 7

**Корреляционные связи шкалы «Познавательные потребности и саморазвитие»
 Correlations of the “Cognitive needs and self-development” scale**

Показатель / Indicator	R	p
Личностный рост / Personal growth	0,834	<0,001
Фактор В «Интеллект» / Factor В “Intelligence”	0,766	<0,001
Цель в жизни / A purpose in life	0,715	<0,01
Самоактуализация / Self-actualization	0,684	<0,01
Компетентность / Competence	0,652	<0,01

Время в интернете / Time on the Internet	0,311	>0,05
--	-------	-------

В рамках настоящего исследования дополнительно было изучено влияние на личностные особенности подростков феномена *искусственного интеллекта* (далее — ИИ), в частности использования нейросетей. Обучающиеся с выраженной познавательной мотивацией по схожим шкалам опросников имеют устойчивую положительную корреляционную связь с использованием нейросетей для учебы (табл. 8 и 9). Установлено, что действительно современные подростки год от года тратят больше времени на интернет-ресурсы, но при этом не в рамках удовлетворения развлекательных потребностей.

Таблица 8 / Table 8

Корреляционные связи использования ИИ для учебы
Correlations of AI use in education

Показатель / Indicator	R	p
Познавательные потребности / Cognitive needs	0,785	<0,001
Фактор В «Интеллект» / Factor B “Intelligence”	0,694	<0,01
Компетентность / Competence	0,657	<0,01
Цель в жизни / A purpose in life	0,628	<0,05
Время в интернете / Internet time	0,586	<0,05
Развлекательные потребности / Entertainment needs	-0,572	<0,05
Социализация / Socialization	0,254	>0,05

Не установлена корреляционная взаимосвязь с социализацией ($R = 0,254$). Тем не менее использование нейросетей для мотивированных студентов с выраженной познавательной активностью может являться примером для конструктивного использования цифровых технологий в рамках социализации школьников.

По результатам исследования установлено, что творческая работа с технологиями искусственного интеллекта требует независимости мышления и способностей к самовыражению, что характерно для обучающихся с высокой автономией от общества ($R = 0,847$).

Таблица 9 / Table 9

Корреляционные связи использования ИИ для творчества
Correlations of AI use for creativity

Показатель / Indicator	R	p
Автономия / Autonomy	0,847	<0,001
Личностный рост / Personal growth	0,794	<0,001
Фактор I «Жесткость-чувствительность» / Factor I “Stiffness - sensitivity”	0,739	<0,01
Познавательные потребности / Cognitive needs	0,681	<0,01

Социализация / Socialization	0,455	<0,05
Фактор G «Низкая нормативность поведения — высокая нормативность поведения» / Factor G “Low normality of behavior — high normality of behavior”	-0,591	<0,05
Потребности в развлечении / Entertainment needs	0,219	>0,05

В свою очередь, нейросеть становится инструментом для экспериментов и собственного творческого развития, включая личностный рост ($R = 0,794$). Это, как правильно, чувствительные, мечтательные подростки, склонные к романтизму и эмпатии. Нейросети помогают выразить свои внутренние переживания и эмоции в различных творческих проектах без большого порога «входа в творчество» — например, через музыку, поэзию, рисование или другое художественное творчество. Отрицательная корреляционная связь с фактором G «Низкая нормативность поведения — высокая нормативность поведения» ($R = -0,591$) связана со свободным мышлением этих подростков, которое позволяет им более свободно экспериментировать с нейросетями.

Использование нейросетей для развлечений носит схожий характер с общим поведением в Интернете, направленном на удовлетворение потребностей в развлечении (табл. 10). Таким образом, можно утверждать, что для подростков нейросети являются одним из инструментов удовлетворения их потребности. Корреляционная плеяда из параметров времени в Интернете, личностного роста и фактора В «Интеллект» демонстрирует однонаправленный развлекательный характер времени, проводимого в виртуальной среде. Установленные корреляционные связи указывают на риск формирования зависимости, что требует особого внимания и работы психологов и социальных педагогов в школах.

Таблица 10 / Table 10

Корреляционные связи использования ИИ для развлечения
Correlations of AI use for entertainment

Показатель / Indicator	R	p
Потребности в развлечении / Entertainment needs	0,855	<0,001
Время в интернете / Internet time	0,771	<0,001
Фактор F «Сдержанность- экспрессивность» / Factor F “Restraint-expressiveness”	0,716	<0,01
Личностный рост / Personal growth	-0,684	<0,01
Фактор В «Интеллект» / Factor В “Intelligence”	-0,635	<0,05
Познавательные потребности / Cognitive needs	-0,617	<0,05
Компетентность / Competence	-0,582	<0,05
Социализация / Socialization	0,271	>0,05

Проведен кластерный анализ по типам пользователей нейросетей (табл. 11). Наиболее объемной группой оказался кластер под условным названием «Игроки». Подростки этой группы преимущественно использовали игровой контент, что требует особого внимания психологов и педагогических работников школ.

Таблица 11 / Table 11

Кластерный анализ по типа пользователей ИИ
Cluster analysis by AI user type

Параметр / Parameter	«Профессионалы» / “Professionals” (32%)	«Творцы» / “The Creators” (28%)	«Игроки» / “Players” (40%)
Цель использования / Purpose of use	Учеба / Study	Творчество / Creation	Развлечения / Entertainments
Среднее время, часов в день / Average time, hours per day	3,8	2,9	4,1
Личностный рост / Personal growth	Высокий / High	Высокий / High	Низкий / Low
Социализация / Socialization	Высокая / High	Средняя / Average	Низкий / Low

К «Профессионалам» относятся целеустремленные школьники, использующие передовые цифровые технологии для собственного развития и решения образовательных задач. «Творцы» объединили в себя творческих подростков, нацеленных на самореализацию через выражение своих творческих идей.

Обсуждение результатов

Важнейшим результатом проведенного исследования является выявление комплекса взаимосвязей между социализацией, личностными особенностями и направленностью использования цифровых технологий. Выделяется полярное противостояние между стратегией «развития» и «потребления». Данный аспект согласуется с концепцией дифференцированного использования цифровых технологий. Образовательный потенциал цифровых технологий может быть реализован при внутренней мотивации саморазвития и обучения, преобладающей над досуговой деятельностью.

Показано, что удовлетворение в Интернете потребности в коммуникации взаимосвязано с уровнем социализации и позитивным отношением к окружающим. Использование цифровых технологий становится инструментом для развития социальных навыков и увеличения среды общения подростков.

Обратим внимание, что у респондентов женского пола сильнее выражена связь с удовлетворением потребностей в коммуникации и использовании нейросетей для учебы, в отличие от респондентов мужского пола, у которых преобладает более длительное пребывание в Интернете, связанное с удовлетворением потребностей в развлечении. Это может быть опосредовано социокультурными факторами и требует дальнейшего изучения (Алексеева, Петров, 2024).

Следует отметить, что использование таких передовых цифровых технологий, как искусственный интеллект, позволяет структурировать особенности использования цифровых технологий подростками. Предложенная типология — «Профессионалы», «Творцы», «Игроки» — отражает различную мотивационную направленность поведения подростков в виртуальной среде.

Смеем предположить, что в образовательной практике и системе профилактики асоциального поведения несовершеннолетних необходимо сделать больший акцент на формировании мотивационной сферы подростков, направленной на личностное развитие, творческое и профессиональное совершенствование. Именно «потребление» развлекательного контента связано с низкими показателями указанных выше параметров. Нацеленность подростков на творческий продукт или собственное профессиональное развитие мотивирует их использовать цифровые ресурсы для достижения данных целей, пренебрегая временем на развлекательный контент, который может нести деструктивное влияние на личность подростков при длительном использовании. Стоит обратить внимание, что развлекательный контент сильнее остальных вынуждает подростков проводить больше времени в Интернете.

Заключение

1. Личностные особенности подростков определяют направленность взаимодействия с цифровыми технологиями. Доминирование познавательных потребностей определяет использование цифровых технологий в учебных целях, в то время как мотивация в развлечении сказывается на большем использовании цифровых технологий для развлечений. Аналогичная ситуация с творческими подростками, мотивация демонстрации и самовыражения в творческих продуктах взаимосвязана с использованием цифровых технологий для данной цели. Удовлетворение в Интернете потребности в коммуникации взаимосвязано с уровнем социализации и позитивным отношением к окружающим. Использование цифровых технологий становится инструментом для развития социальных навыков и увеличения среды общения подростков.

2. Структура взаимосвязи социализации и использования цифровых технологий представляет собой систему взаимодействий ряда личностных характеристик через мотивационные паттерны, определяющие опыт в виртуальной среде. Предложенная типология — «Профессионалы», «Творцы», «Игроки» — отражает различную мотивационную направленность поведения подростков в виртуальной среде, а также фундаментальные различия в мотивационно-ценностной сфере подростков, требующие различного психолого-педагогического подхода.

3. Принципиальных различий во времени, проводимом в Интернете, по гендерной принадлежности выявлено не было. У респондентов женского пола сильнее выражена связь с удовлетворением потребностей в коммуникации и использовании нейросетей для учебы, в отличие от респондентов мужского пола, у которых преобладает более длительное пребывание в Интернете, связанное с удовлетворением потребностей в развлечении. Это может быть опосредовано социокультурными факторами и требует дальнейшего изучения.

Перспективы исследования. Развитие психолого-педагогических программ социализации с применением цифровых технологий требует новых подходов к организации занятий. Выявленные нами данные могут быть положены в основу совершенствования цифровой безопасности личности, а также информационных средств поддержки образовательного процесса. Перспектива дальнейших исследований связана с лонгитюдным изучением использования цифровых технологий в рамках безопасной социализации молодежи.

Ограничения. Исследование проводилось на подростках Тамбовской области, что ограничивает возможность экстраполяции результатов на другие регионы и возрастные

Галин, К.О., Петров, В.Е. (2025)
Цифровые технологии как безопасная среда
социализации подростков
Экстремальная психология и безопасность личности,
2(4), 102—118.

Galin, K.O., Petrov, V.E. (2025)
Digital technologies as a safe environment for adolescent
socialization
Extreme Psychology and Personal Safety,
2(4), 102—118.

группы. Исследование носит констатирующий характер и не ставило перед собой цель отследить динамику изменения личностных особенностей у подростков. Для последующих исследований необходимо учесть влияние особенностей внутренней политики образовательных организаций в сфере цифровых технологий в целом.

Limitations. The study was conducted on adolescents in the Tambov region, which limits the ability to extrapolate to other regions and age groups. This is a preliminary study and does not aim to track the dynamics of changes in the indicators studied among adolescents. Future research should consider the impact of educational institutions' internal policies on digital technologies in general.

Список источников / References

1. Алексеева, Е.А., Петров, В.Е., (2024). Психологические проблемы нечетких ролей в современной семье. В: *Детерминанты развития экономики, образования и российского общества на пороге новой технологической эры: Сборник публикаций преподавателей и студентов по итогам международных научно-практических конференций, Москва, 15—20 декабря 2024 года* (с. 6—11).
Alekseeva, E.A., Petrov, V.E., (2024). Psychological problems of unclear roles in the modern family. In: *Determinants of the development of the economy, education and Russian society on the threshold of a new technological era: Collection of publications of teachers and students based on the results of international scientific and practical conferences, Moscow, December 15–20, 2024* (pp. 6—11). (In Russ.)
2. Балаганский, К.Н., Плешаков, В.А. (2024). Киберсоциализация в Мета вселенных как фактор комплексного развития личности в современном мире. В: *Шамовские чтения: Сборник статей XVI Международной научно-практической конференции* (с. 586—594).
Balagansky, K.N., Pleshakov, V.A. (2024). Cybersocialization in Metauniverses as a Factor in the Complex Development of Personality in the Modern World. In: *Shamovsky Readings: Collection of Articles from the XVI International Scientific and Practical Conference* (pp. 586—594). (In Russ.)
3. Галин, К.О. (2022). Концептуализация понятийного аппарата социализации в условиях современного мира. *Общество: социология, психология, педагогика*, 5(97), 125—129. <https://doi.org/10.24158/spp.2022.5.18>
Galin, K.O. (2022). Conceptualization of the conceptual apparatus of socialization in the conditions of the modern world. *Society: sociology, psychology, pedagogy*, 5(97), 125—129. (In Russ.). <https://doi.org/10.24158/spp.2022.5.18>
4. Галин, К.О. (2024). Цифровые компетенции специалистов системы профилактики. *Современные тенденции, проблемы и пути развития физической культуры, спорта, туризма и гостеприимства: Сборник материалов XVIII Международной научно-практической конференции, Москва, 20—21 ноября 2024 года* (с. 313—318).
Galin, K.O. (2024). Digital competencies of specialists in the prevention system. *Current trends, problems and ways of development of physical education, sports, tourism and hospitality: Collection of materials from the XVIII International scientific and practical conference, Moscow, November 20—21, 2024* (pp. 313—318). (In Russ.)
5. Галин, К.О. (2020). Формирование понятия «социализация»: от социализма до гиперинформационного общества. В: *Проблемы социальной зрелости молодежи в науке о*

Галин, К.О., Петров, В.Е. (2025)
Цифровые технологии как безопасная среда
социализации подростков
Экстремальная психология и безопасность личности,
2(4), 102—118.

Galin, K.O., Petrov, V.E. (2025)
Digital technologies as a safe environment for adolescent
socialization
Extreme Psychology and Personal Safety,
2(4), 102—118.

человеке: сборник научных трудов по материалам XIII Международного семинара молодых ученых и аспирантов, Тамбов, 21 ноября 2020 года (с. 24—27).
Galin, K.O. (2020). Formation of the concept of “socialization”: from socialism to a hyperinformation society. In: *Problems of social maturity of youth in human science: a collection of scientific papers based on the materials of the XIII International Seminar of Young Scientists and Postgraduates, Tambov, November 21, 2020* (pp. 24—27). (In Russ.)

6. Каменская, В.Г. (2022). Цифровые технологии и их влияние на социальные и психологические характеристики детей и подростков. *Экспериментальная психология*, 15(1), 139—159. <https://doi.org/10.17759/exppsy.2022150109>
Kamenskaya, V.G. (2022). Digital technologies and their impact on the social and psychological characteristics of children and adolescents. *Experimental Psychology*, 15(1), 139—159. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/exppsy.2022150109>
7. Каюмова, И.Ф. (2025). Воспитание в современной цифровой среде: формирование критического мышления и цифровой грамотности у школьников. В: *Новиковские педагогические чтения: материалы IV Всероссийской научно-практической конференции, Владимир, 25—26 марта 2025 года* (с. 337—341).
Kayumova, I.F. (2025). Education in a Modern Digital Environment: Formation of Critical Thinking and Digital Literacy in Schoolchildren. In: *Novikov Pedagogical Readings: Proceedings of the IV All-Russian Scientific and Practical Conference, Vladimir, March 25—26, 2025* (pp. 337—341). (In Russ.)
8. Сафонов, А.А., Сафонова, М.А. (2025). *Цифровая педагогика. Практический курс: учебник и практикум для среднего профессионального образования*. М.: Юрайт.
Safonov, A.A., Safonova, M.A. (2025). *Digital Pedagogy. Practical Course: Textbook and Workshop for Secondary Vocational Education*. Moscow: Yurait. (In Russ.)
9. Светличная, Т.Г., Смирнова, Е.А. (2025). Влияние интернет-технологий на подростков. *Вопросы психического здоровья детей и подростков*, 25(1), 29—39.
Svetlichnaya, T.G., Smirnova, E.A. (2025). The Impact of Internet Technologies on Adolescents. *Issues of Mental Health of Children and Adolescents*, 25(1), 29—39. (In Russ.)
10. 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., Voiskunsky, A.E. (2021). Social-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. <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2021-3-431-450>
11. Солдатова, Г.У., Нестик, Т.А., Рассказова, Е.И., Зотова, Е.Ю. (2013). *Цифровая компетентность подростков и родителей: результаты всероссийского исследования*. М.: Фонд Развития Интернет.
Soldatova, G.U., Nestik, T.A., Rasskazova, E.I., Zotova, E.Yu. (2013). *Digital competence of adolescents and parents: results of an all-Russian study*. Moscow: Internet Development Foundation. (In Russ.)
12. Хиценко, А.И. (2025). Влияние виртуальной среды на воспитание молодежи. В: *Новиковские педагогические чтения: материалы IV Всероссийской научно-практической конференции* (с. 349—355). Владимир: Владимирский институт развития образования

Галин, К.О., Петров, В.Е. (2025)
Цифровые технологии как безопасная среда
социализации подростков
Экстремальная психология и безопасность личности,
2(4), 102—118.

Galin, K.O., Petrov, V.E. (2025)
Digital technologies as a safe environment for adolescent
socialization
Extreme Psychology and Personal Safety,
2(4), 102—118.

имени Л.И. Новиковой, 2025.

Khitsenko, A.I. (2025). The Impact of the Virtual Environment on the Education of Youth. *Novikova Pedagogical Readings: Proceedings of the IV All-Russian Scientific and Practical Conference* (pp. 349—355). Vladimir: Vladimir Institute for Education Development named after L.I. Novikova, 2025. (In Russ.)

13. Alameddine, A. (2024). The Challenges and Benefits of Teenagers Having Widespread Access to Digital Technologies. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25361.03682>
14. Boyd, D. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press. <https://doi.org/10.12987/9780300166439>
15. Deldari, E. (2022). Supporting A Safe and Healthy Immersive Environment for Teenagers. *Psychological bulletin*, 99(1).
16. Krivosheeva, O. (2025). Optimization of digital socialization of students-athletes. *Current Issues of Sports Psychology and Pedagogy*, 5(3), 99—109. <https://doi.org/10.15826/spp.2025.3.156>

Информация об авторах

Кирилл Олегович Галин, аналитик отдела проектной и научной деятельности, Московский государственный университет спорта и туризма (ГАОУ ВО МГУСиТ), Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5515-7270>, e-mail: it.cirogalin@yandex.ru

Владислав Евгеньевич Петров, доктор психологических наук, доцент, доцент кафедры научных основ экстремальной психологии, факультет экстремальной психологии, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ). Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7854-4807>, e-mail: petrovve@mgppu.ru

Information about the authors

Kirill O. Galin, Analyst of the Department of Project and Scientific Activities, Moscow State University of Sport and Tourism, Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5515-7270>, e-mail: it.cirogalin@yandex.ru

Vladislav E. Petrov, Doctor of Psychological Sciences, Associate Professor, Chair of Scientific Foundations of Extreme Psychology, Department of Extreme Psychology, Moscow State University of Psychology and Education. Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7854-4807>, e-mail: petrovve@mgppu.ru

Вклад авторов

Галин К.О. — идея, организация исследования, написание статьи.

Петров В.Е. — сбор данных, обработка данных.

Оба автора приняли участие в обсуждении результатов и согласовали окончательный текст рукописи.

Contribution of the authors

Kirill O. Galin — idea, organization of research, writing the article.

Vladislav E. Petrov — data collection, data processing.

Галин, К.О., Петров, В.Е. (2025)
Цифровые технологии как безопасная среда
социализации подростков
Экстремальная психология и безопасность личности,
2(4), 102—118.

Galín, K.O., Petrov, V.E. (2025)
Digital technologies as a safe environment for adolescent
socialization
Extreme Psychology and Personal Safety,
2(4), 102—118.

Both authors participated in the discussion of the results and approved the final text of the manuscript.

Конфликт интересов

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interest

The authors declare no conflict of interest.

Декларация об этике

Исследование проведено в соответствии с Хельсинкской декларацией и одобрено этической комиссией Ученого совета факультета «Экстремальная психология» Московского государственного психолого-педагогического университета (протокол № 3 от 30.09.2025).

Ethics statement

The study was conducted in accordance with the Declaration of Helsinki and approved by the Ethics Committee of the Academic Council of the Department of Extreme Psychology of the Moscow State University of Psychology and Education (protocol no. 3, 2025/09/30).

Поступила в редакцию 24.10.2025

Received 2025.10.24.

Поступила после рецензирования 12.11.2025

Revised 2025.11.12.

Принята к публикации 07.12.2025

Accepted 2025.12.07.

Опубликована 30.12.2025

Published 2025.12.30.