

## ЮРИДИЧЕСКАЯ ПСИХОЛОГИЯ ДЕТСТВА | LEGAL PSYCHOLOGY OF CHILDHOOD

Научная статья | Original paper

### Особенности психического развития детей и подростков в условиях цифровизации общества

А.А. Федонкина<sup>1, 2</sup>✉

<sup>1</sup> Национальный медицинский исследовательский центр психиатрии и наркологии имени В.П. Сербского Министерства здравоохранения Российской Федерации, Москва, Российская Федерация

<sup>2</sup> Московский государственный психолого-педагогический университет, Москва, Российская Федерация

✉ [afedonkina@gmail.com](mailto:afedonkina@gmail.com)

#### Резюме

**Контекст и актуальность.** Личностное развитие и социализация детей и подростков сегодня происходят в условиях особой ситуации, когда интернет-технологии являются постоянным спутником ребенка. Часто используются понятия «цифровое детство», «цифровая социализация», что подразумевает необходимость анализа инфокоммуникационного контекста развития наряду с культурно-историческим, социальным и психологическим контекстами. **Цель.** Анализ зарубежных и отечественных исследований, определяющих влияние цифровизации на изменение социальной ситуации развития и формирование детей и подростков. **Результаты.** Влияние интернет-технологий на развитие детей и подростков существенно, наряду с положительными факторами, мы наблюдаем ряд рисков и возникающих проблем, что требует последующих исследований. **Выводы.** Показано, что цифровизация влияет на различные аспекты формирования когнитивной, личностной сферы детей и подростков. Использование цифровых технологий в обучении и развлекательной активности должно балансировать с традиционными способами общения и образования.

**Ключевые слова:** подросток, цифровое детство, информационная среда, дизонтогенез, профилактика

**Финансирование.** Исследование выполнено в рамках Государственного задания № 123022000056-7 «Разработка комплексных моделей клинико-психологической диагностики, экспертизы, профилактики, межведомственного взаимодействия при работе с детьми и подростками в контексте преступлений, совершенных в информационной среде и киберпространстве» (2023—2025).

Федонкина А.А. (2025)  
Особенности психического развития детей  
и подростков в условиях цифровизации общества  
*Психология и право*, 15(3), 24—36.

Fedonkina A.A. (2025)  
Mental development of children and adolescents  
in the context of digitalization of society  
*Psychology and Law*, 15(3), 24—36.

**Для цитирования:** Федонкина, А.А. (2025). Особенности психического развития детей и подростков в условиях цифровизации общества. *Психология и право*, 15(3), 24—36. <https://doi.org/10.17759/psylaw.2025150302>

## Mental development of children and adolescents in the context of digitalization of society

A.A. Fedonkina<sup>1, 2</sup>✉

<sup>1</sup> V.P. Serbsky National Medical Research Centre for Psychiatry and Narcology of the Ministry of Health of the Russian Federation, Moscow, Russian Federation

<sup>2</sup> Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation

✉ [afedonkina@gmail.com](mailto:afedonkina@gmail.com)

### *Abstract*

**Context and relevance.** Personal development and socialization of children and adolescents today occur in a special situation, when Internet technologies are a constant companion of the child. The concepts of "digital childhood", "digital socialization" are often used, which implies the need to analyze the infocommunication context of development along with the cultural-historical, social and psychological contexts. **Objective.** Analysis of studies that determine the impact of digitalization on changes in the social situation of development and formation of children. **Results.** The impact of Internet technologies on the development of children and adolescents is difficult to underestimate; along with positive factors, we observe a number of significant risks and emerging problems that require further research. **Conclusions.** It has been shown that digitalization influences various aspects of the formation of the cognitive, personal sphere of children and adolescents. The use of digital technologies in education and entertainment activities should be balanced with traditional methods of communication and education.

**Keywords:** adolescent, digital childhood, information environment, dysontogenesis, prevention

**Funding.** The study carried out within the framework of State Assignment No. 123022000056-7 "Development of comprehensive models of clinical and psychological diagnostics, examination, prevention, interdepartmental interaction when working with children and adolescents in the context of crimes committed in the information environment and cyberspace" (2023—2025).

**For citation:** Fedonkina, A.A. (2025). Mental development of children and adolescents in the context of digitalization of society. *Psychology and Law*, 15(3), 24—36. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/psylaw.2025150302>

### **Введение**

В последнее время наблюдается изменение социальной ситуации развития детей. Современное социальное пространство характеризуется транзитивностью, поэтому «...формирование ребенка происходит в условиях неопределенности, крайней изменчивости, наличия множественности выборов и ценностей» (Дубовская, 2014; Марцинковская, 2015).

Личностное развитие и социализация детей и подростков сегодня происходят в условиях особой ситуации, когда интернет-технологии являются их постоянным спутником. Часто используются понятия «цифровое детство», «цифровая социализация», что подразумевает необходимость анализа инфокоммуникационного контекста развития наряду с культурно-историческим, социальным и психологическим контекстами (Карабанова, 2020; Солдатов, Рассказова, 2023). Цифровая, или информационная, социализация детей и подростков становится составляющей процесса социализации в целом. Возрастание роли цифровых технологий является одним из факторов, определяющих особенности формирования идентичности у подростков, для которых данный процесс важен в силу возрастных характеристик и их высокой активности в Сети.

Неопределенность и сложность современного мира создают условия, в которых развитие подростка приходится на «...период изменения самих изменений» (Асмолов, 2015), что требует от исследователей постоянного обновления инструментария для оценки этих процессов. За изменением особенностей нормального развития детей и подростков идет и трансформация динамики формирования его аномальных вариантов. Влияние социальной ситуации развития на проявления дизонтогенеза в каждом из возрастных периодов жизни является существенным. Подобные изменения имеют высокую значимость для психологических и клинических дисциплин, что предполагает учет степени выраженности расстройств, их патоморфоз.

### **Влияние цифровой среды в разные возрастные периоды**

Цифровые технологии активно распространяются в развлекательном времяпрепровождении детей и подростков и в образовании, что представляет как возможности для развития, так и определенные проблемы. Раннее детство и подростковый возраст являются теми периодами, когда головной мозг особенно восприимчив к внешним воздействиям. Такие традиционные элементы детской среды, как игровая деятельность, взаимодействие с семьей, образование и социальный опыт, тщательно изучены и изучаются с точки зрения их влияния на процесс развития. Однако быстрая интеграция цифровых технологий в среду вносит в этот процесс новые условия.

Компьютерные игры, приложения, социальные сети, платформы, в которых участвуют алгоритмы искусственного интеллекта, несут в себе помимо потенциала для развития ряд препятствий, если они отвлекают ребенка от взаимодействия с естественной средой. Время, которое маленькие дети проводят за экранами, а подростки в социальных сетях, может вытеснить занятия, которые в большей степени способствуют развитию. (Boone et al., 2007; Putnick et al., 2023; Schwarzer et al., 2022).

В младенчестве и дошкольном возрасте чрезмерное взаимодействие ребенка с цифровой средой и экраном может привести к снижению взаимодействия с физическими объектами, богатыми сенсорной стимуляцией, что имеет решающее значение в данном периоде. Подобное злоупотребление цифровыми технологиями приводит к снижению необходимого тактильного и двигательного опыта, который обеспечивают именно физические манипуляции с предметами, а это, в свою очередь, может иметь последствия для нормального сенсомоторного развития (Cadoret et al., 2016; Crescenzi, Jewitt, Price, 2014; Heffler et al., 2024; Suggate, Martzog, 2021). Сенсорная интеграция имеет существенное значение для социализации; от того, как

мозг обрабатывает сенсорную информации зависит дальнейшее развитие и поведение ребенка (Айрес, 2009).

Развитие когнитивной и личностной сфер, происходящее в подростковом возрасте имеет не меньшее значение. Примечательным аспектом является несоответствие между быстро созревающей лимбической системой, связанной с эмоциональными реакциями и обработкой вознаграждений, и более медленно созревающей префронтальной корой, ответственной за принятие решений, оценку рисков и контроль импульсов (Casey et al., 2008; Steinberg et al., 2018). Это приводит к тому, что подростки часто делают более рискованные выборы, когда речь идет о вознаграждениях, несмотря на их способность логически рассуждать в других ситуациях (Shulman et al., 2016; Steinberg et al., 2018). Подростковый возраст сопровождается возникновением различных психических расстройств. На фоне этих изменений подростки сталкиваются со сложной социальной средой, еще не обладая должным жизненным опытом и способностью здорового взрослого человека принимать взвешенные и адекватные решения (Andrews et al., 2021). Вместе с тем цифровые технологии развиваются так быстро, что значимые взрослые также не всегда могут оказать подростку должные поддержку и помощь для ориентации в цифровом пространстве; все это подчеркивает особую уязвимость подросткового возраста.

Чрезмерное использование подростками электронных гаджетов связано и с уменьшением контроля внимания, так как им сложно противостоять отвлекающим факторам и сохранять фокусировку на важной деятельности, например учебной и развивающей (Siebers et al., 2022). Существенное взаимодействие подростка с экраном также влияет на устойчивость внимания из-за уменьшения количества сна (De Oliveira et al., 2020; Perrault et al., 2024). Активная увлеченность цифровыми медиа в подростковом возрасте связана и со снижением исполнительных функций, в том числе за счет увеличения медиамногозадачности среди подростков (Alho, Moisala, Salmela-Aro, 2022). Медиамногозадачность представляет собой деятельность по совмещению различных информационных потоков, которые отвечают требованиям цифровой среды (Солдатова и др., 2020). Ряд исследований демонстрирует связь между данным явлением и снижением академической успеваемости у подростков и юношей (Baumgartner et al., 2017; Liu et al., 2020). Вместе с тем саму склонность к медиамногозадачности и ее влияние на внимание и исполнительные функции можно отнести к особенности, характеризующей определенные индивидуальные профили. Например, подростки, у которых диагностирован синдром дефицита внимания и гиперактивности, более склонны к медиамногозадачности, что еще больше усугубляет трудности с вниманием (Baumgartner et al., 2017).

### **Влияние технологии дополненной и виртуальной реальности**

Дети склонны воспринимать опыт дополненной реальности (технология, которая накладывает цифровую информацию на реальные объекты) и виртуальной реальности (технология, которая дает ощущение присутствия в компьютерно-генерируемом мире) как более реалистичный, что может вызывать у них чувство тревоги и страха. Ряд исследователей отмечают, что дети приписывают большую часть как своих приятных сновидений, так и кошмарных потреблению цифровых медиа, подчеркивая их влияние на сон (Van Den Bulck, 2004; Woolley, Ghossainy, 2013; Zisenwine et al., 2013). В этом контексте технологии дополненной и виртуальной реальности оказывают еще большее воздействие. Эффект присутствия, который достигается при использовании подобных технологий, может влиять на

сон, усиливать кошмары и беспокойство, при этом взрослые могут иначе воспринимать устрашающий для ребенка контент, не придавая ему негативного значения и не имея возможности вовремя пресечь его использование.

Иммерсивный характер опыта в дополненной и виртуальной реальности увеличивает ощущение вовлеченности в действие (Солдатова, Рассказова, Клишевич, 2023). У подростков игра с использованием дополненной и виртуальной реальности, а не в традиционном формате настольного компьютера, приводит к более агрессивным действиям в игровом пространстве, а также к большей выраженности негативных эмоций и учащению сердцебиения. Подобное ощущение присутствия, которое может включать различного рода переживания, увеличивает уровень гнева и после игры (Persky, Blascovich, 2008; Terkildsen, Makransky, 2019). Таким образом, включение контента со сценами насилия в продукт с использованием дополненной и виртуальной реальности оказывает на игрока более выраженное влияние, чем при использовании традиционных видеоигр (Lull, Bushman, 2016; Bailey, Bailenson, 2017). Вместе с тем влияние компьютерных игр может значительно изменяться в зависимости от индивидуально-психологических особенностей игроков, игрового опыта, жанра видеоигр и иных факторов (Агеев, Дубовик, 2024).

### **Социальные сети и компьютерные ролевые игры**

Социальные сети могут способствовать увеличению беспокойства по поводу образа тела, сосредоточивая внимание на внешности посредством воздействия идеализированных образов и количественных показателей одобрения в виде лайков (Choukas-Bradley et al., 2022; Scully, Swords, Nixon, 2023). Например, представление женских персонажей в видеоиграх часто демонстрирует выраженные гендерные различия, которые могут иметь негативные последствия для психологического благополучия девочек. Такие персонажи часто изображаются в подчиненной роли по отношению к мужчинам-героям, гиперсексуализируются, имеют нереалистичные пропорции тела, что отрицательно влияет на самооценку девочек и их восприятие образа тела, особенно в пубертатный период (Gestos, Smith-Merry, Campbell, 2018; Kaye, Pennington, 2016).

Одним из отрицательных последствий чрезмерного использования социальных сетей является развитие негативных эмоциональных состояний (Казаринова, Холмогорова, 2021). Вместе с тем ряд исследований показывает, что, наоборот, депрессивные симптомы могут предшествовать проблемному использованию социальных сетей. Подобные данные свидетельствуют о том, что депрессия может привести к более частому использованию социальных сетей в качестве компенсации, а это, в свою очередь, может ухудшить симптомы депрессии из-за нездорового поведения в Сети (Холмогорова, Герасимова, 2019; Puukko et al., 2020; Raudsepp, Kais, 2019).

### **Антропоморфизация**

Тенденция к антропоморфизации роботов технических устройств наблюдается в большей степени у детей младшего возраста, по сравнению с подростками и взрослыми. В свою очередь, общение с помощью голоса, то, что продуцируется, например, умными колонками, имеет склонность к ее увеличению (Edwards, Shafer, 2022; Goldman, Baumann, Poulin-Dubois, 2023). Увлечение использованием цифровых помощников может усиливать социальную изоляцию, так как дети ориентированы на взаимность и реципрокность в отношениях с окружающими и того же ожидают от технических устройств, которые не могут такую

функцию предоставить. Подобные проблемы могут приводить к негативным последствиям для эмоционального состояния детей и их дальнейшего развития.

Чрезмерное взаимодействие с устройствами, предполагающими использование искусственного интеллекта, может приводить к затруднению формирования способности к эмпатии и принятию других, поскольку это приводит к изменению традиционных способов общения и трансформации социальных норм. Ряд исследований демонстрирует формирование специфических стилей общения у детей, которые проводят много времени за коммуникацией с гаджетами, управляемой искусственным интеллектом. Так, ребенок может игнорировать правила вежливости при взаимодействии с техникой, быть грубым и требовательным, что в дальнейшем переносится на общение с живыми людьми. Также чрезмерное взаимодействие с гаджетами препятствует полноценной социальной активности детей, в том числе общению со сверстниками и родителями (Edwards, Shafer, 2022; Rodogno, 2016).

Обучение, основанное преимущественно на взаимодействии с техническими инструментами, помимо определенных положительных свойств имеет и ряд проблем. Несмотря на то, что устройства для обучения могут включать последовательный и даже индивидуальный план работы, они не способны передавать тонкости эмоционального реагирования и специфику социального взаимодействия. Все это приводит к тому, что ребенок оказывается в обедненной эмоциональной среде, что в дальнейшем может ограничивать навыки понимания сложных человеческих эмоций, интерпретации социальных сигналов (Lee, Lew-Williams, 2023; Morgan et al., 2023). Вместе с тем реакция другого человека на деятельность ребенка важна, она обогащает спектр эмоций, улучшает когнитивное и эмоциональное развитие ребенка.

Еще один аспект, который может влиять на формирование навыков социального взаимодействия — чрезмерное доверие информации, которую продуцирует искусственный интеллект. Дети и подростки могут полностью полагаться на информацию, предоставленную техническими инструментами, а не человеком, даже если ранее они сталкивались с недостоверностью предоставляемых данных. Для решения личных проблем дети также демонстрируют большее доверие искусственному интеллекту, не оценивая информацию критически, что может формировать несамостоятельность в принятии решений, а, в свою очередь, советы, предложенные искусственным интеллектом, могут быть неэффективными или даже опасными (Baumann et al., 2023; Girouard-Hallam, Danovitch, 2022).

### **Деструктивный контент**

Взаимодействие с информационным контентом, не соответствующим возрасту, связано с риском поведенческих и эмоциональных изменений, таких как повышенная агрессия (Гриненко, Ромеро Рейес, 2021; Calvert et al., 2017; Greitemeyer, 2022) или продуцирование небезопасного сексуального поведения (Дозорцева, Гулиева, Медведева, 2025; Massey, Burns, Franz., 2021). Дети и подростки в силу еще несформированной личности, как правило, не до конца понимают последствия своих действий, что делает их более уязвимыми для вовлечения в деструктивный онлайн-контент (Бадмаева и др., 2023). В свою очередь, внедрение искусственного интеллекта в процесс формирования привлекательного, но не всегда безопасного информационного контента представляет потенциальные риски. Дети и подростки полагаются больше на немедленное удовлетворение своих потребностей, чем на отсроченное, что провоцирует трудности с регулированием использования цифровых инструментов, особенно по мере того, как улучшается способность искусственного

интеллекта собирать виральный, быстро распространяющийся в информационной среде контент (Sanbonmatsu et al., 2013).

Информация, с которой дети и подростки сталкиваются в Сети, может быть тревожной и жестокой, не соответствовать возрасту, что может иметь негативные последствия для развития (Богданович, Делибалт, 2024). Например, было обнаружено, что TikTok рекомендует контент, связанный с расстройствами пищевого поведения и самоповреждающим поведением 13-летним детям в течение получаса после присоединения к платформе. По состоянию на 2023 год YouTube предлагал видео об оружии, насилии с применением огнестрельного оружия и инструкциями по трансформации травматического оружия в боевое, а также изображения и видео школьных расстрелов мальчикам, которые проявляли интерес к видеоиграм на платформе (Neugnot, Muss Laurenty, 2024). Это может приводить к формированию у уязвимых для такого контента подростков интереса к теме скулшуттинга, зависимости от просмотра жестоких видеороликов, мыслей о возможности реализации увиденного в реальной жизни.

### Заключение

Активное изменение социальной ситуации развития современных детей и подростков, где интернет-технологии являются их постоянным спутником, требует учета инфокоммуникационного контекста развития наряду с культурно-историческим, социальным и психологическим контекстами. Исследования, определяющие влияние цифровизации на изменение социальной ситуации развития и формирование детей, демонстрируют как положительное, так и негативное влияние интернет-технологий; в том числе цифровизация влияет на различные аспекты формирования когнитивной, личностной сфер подрастающего поколения. Большинство зарубежных и отечественных авторов отмечают, что использование цифровых технологий в обучении и развлекательной активности должно балансировать с традиционными способами общения и образования, что позволит минимизировать риски влияния цифровизации на развитие.

### Список источников / References

1. Агеев, Н.Я., Дубовик, И.А. (2024). Влияние видеоигр с агрессивным контентом на эмоциональное состояние и поведение игроков: обзор современных исследований. *Современная зарубежная психология*, 13(4), 108—119. <https://doi.org/10.17759/jmfp.2024130410>  
Ageev, N.Ya., Dubovik, I.A. (2024). The Impact of Video Games with Aggressive Content on Emotional State: Review of Current Research. *Journal of Modern Foreign Psychology*, 13(4), 108—119. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/jmfp.2024130410>
2. Асмолов, А.Г. (2015). Психология современности: вызовы неопределенности, сложности и разнообразия. *Психологические исследования*, 8(40). <https://doi.org/10.54359/ps.v8i40.550>  
Asmolov, A.G. (2015). Psychology of modernity: the challenges of uncertainty, complexity and diversity. *Psychological Studies*, 8(40). (In Russ.). <https://doi.org/10.54359/ps.v8i40.550>
3. Айрес Э.Д. (2009). *Ребенок и сенсорная интеграция. Понимание скрытых проблем развития*. Пер. с англ. М.: Теревинф.  
Ayres, A.D. (2009). *Sensory Integration and the Child: Understanding hidden sensory challenges*. Trans. from Engl. Moscow: Terevinf Publ. (In Russ.).
4. Бадмаева, В.Д., Карауш, И.С., Чибисова, И.А., Федонкина, А.А. (2023). Социально опасное поведение подростков: клиничко-психопатологические и психологические

Федонкина А.А. (2025)  
Особенности психического развития детей  
и подростков в условиях цифровизации общества  
*Психология и право*, 15(3), 24—36.

Fedonkina A.A. (2025)  
Mental development of children and adolescents  
in the context of digitalization of society  
*Psychology and Law*, 15(3), 24—36.

- характеристики, роль деструктивного контента. *Психология и право*, 13(3), 16—29. <https://doi.org/10.17759/psylaw.2023130302>
- zBadmaeva, V.D., Karaush, I.S., Chibisova, I.A., Fedonkina, A.A. (2023). Socially Dangerous Behavior of Adolescents: Clinical, Psychopathological and Psychological Characteristics, the Role of Destructive Content. *Psychology and Law*, 13(3), 16—29. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/psylaw.2023130302>
5. Богданович, Н.В., Делибалт, В.В. (2024). Девиантное онлайн-поведение: от классификации видов к анализу программ и технологий помощи. *Психология и право*, 14(2), 45—66. <https://doi.org/10.17759/psylaw.2024140204>
- Bogdanovich, N.V., Delibalt, V.V. (2024). Deviant Online Behavior: From the Classification of Types to an Analysis of Assistance Programmes and Technologies. *Psychology and Law*, 14(2), 45—66. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/psylaw.2024140204>
6. Гриненко, У.Б., Ромеро Рейес, И.В. (2021). Семантический анализ цифрового деструктивного контента по тематике «скулшутинг» в социальной сети «ВКонтакте». *Психология и право*, 11(4), 180—195. <https://doi.org/10.17759/psylaw.2021110413>
- Grinenko, U.B., Romero Reyes, I.V. (2021). Semantic Analysis of Digital Destructive Content of School Shooting in the Social Network ‘VKontakte’. *Psychology and Law*, 11(4), 180—195. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/psylaw.2021110413>
7. Дозорцева, Е.Г., Гулиева, А.Р., Медведева, А.С. (2025). Характеристики виктимного поведения несовершеннолетних в ситуации кибергруминга. *Психология и право*, 15(1), 181—192. <https://doi.org/10.17759/psylaw.2025150112>
- Dozortseva, E.G., Gulieva, A.R., Medvedeva, A.S. (2025). Characteristics of victim behavior of adolescents in cybergrooming situation. *Psychology and Law*, 15(1), 181—192. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/psylaw.2025150112>
8. Дубовская, Е.М. (2019). Социализация личности в мультикультурном пространстве как один из аспектов проблемы «личность и общество». *Вестник РГГУ. Серия «Психология. Педагогика. Образование»*, 4, 24—32. <https://doi.org/10.28995/2073-6398-2019-4-24-32>
- Dubovskaya, E.M. (2019). Socialization of personality in a multicultural space as one of the aspects of the problem “personality and society”. *RGGU Bulletin. “Psychology. Pedagogics. Education” Series*, 4, 24—32. (In Russ.). <https://doi.org/10.28995/2073-6398-2019-4-24-32>
9. Казаринова, Е.Ю., Холмогорова, А.Б. (2021). Предпочитаемый контент в интернете и социальная тревожность как факторы интернет-зависимости у подростков и студенческой молодежи. *Психолого-педагогические исследования*, 13(2), 123—139. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2021130208>
- Kazarinova, E.Y., Kholmogorova, A.B. (2021). Preferred Internet Content and Social Anxiety as Drivers of Internet Addiction in Teens and Students. *Psychological-Educational Studies*, 13(2), 123—139. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/psyedu.2021130208>
10. Карабанова, О.А. (2020). Риски информационной социализации как проявление кризиса современного детства. *Вестник Московского университета. Серия 14. Психология*, 3, 4—22. <https://doi.org/10.11621/vsp.2020.03.01>
- Karabanova O.A., (2020). The risks of information socialization as a manifestation crisis of modern childhood. *Moscow University Psychology Bulletin*, 3, 4—22. (In Russ.). <https://doi.org/10.11621/vsp.2020.03.01>
11. Марцинковская, Т.Д. (2015). История, культура, развитие как образующие историко-генетической парадигмы. *Культурно-историческая психология*, 11(4), 69—78.



Федонкина А.А. (2025)  
Особенности психического развития детей  
и подростков в условиях цифровизации общества  
*Психология и право*, 15(3), 24—36.

Fedonkina A.A. (2025)  
Mental development of children and adolescents  
in the context of digitalization of society  
*Psychology and Law*, 15(3), 24—36.

<https://doi.org/10.17759/chp.2015110406>

Martsinkovskaya, T.D. (2015). History, Culture and Development as a Basis of Historical-Genetic Paradigm. *Cultural-Historical Psychology*, 11(4), 69—78. (In Russ.).  
<https://doi.org/10.17759/chp.2015110406>

12. Солдатова, Г.У., Никонова, Е.Ю., Кошечая, А.Г., Трифонова, А.В., (2020). Медиа многозадачность: от когнитивных функций к цифровой повседневности. *Современная зарубежная психология*, 9(4), 8—21. <https://doi.org/10.17759/jmfp.2020090401>  
<https://doi.org/10.17759/jmfp.2020090401>  
Soldatova, G.U., Nikonova, E.Yu., Koshevaya, A.G., Trifonova, A.V. (2020). Media multitasking: from cognitive functions to digital. *Journal of Modern Foreign Psychology*, 9(4), 8—21. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/jmfp.2020090401>
13. 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 Prism of Comparison with Adolescents in 18 European Countries. *Social Psychology and Society*, 14(3), 11—30. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/sps.2023140302>
14. Солдатова, Г.У., Рассказова, Е.И., Клишевич, А.С. (2023). Смешанная среда с дополненной реальностью: эффекты присутствия в ситуации игрового взаимодействия. *Экспериментальная психология*, 16(2), 4—19. <https://doi.org/10.17759/exppsy.2023160201>  
Soldatova, G.U., Rasskazova, E.I., Klishevich, A.S. (2023). Mixed Environment with Augmented Reality: The Effects of Presence in Game Interaction Situation. *Experimental Psychology (Russia)*, 16(2), 4—19. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/exppsy.2023160201>
15. Холмогорова, А.Б., Герасимова, А.А. (2019). Психологические факторы проблемного использования Интернета у девушек подросткового и юношеского возраста. *Консультативная психология и психотерапия*, 27(3), 138—155. <https://doi.org/10.17759/cpp.2019270309>  
Kholmogorova, A.B., Gerasimova, A.A. (2019). Psychological Factors of Problematic Internet Use in Adolescent and Young Girls. *Counseling Psychology and Psychotherapy*, 27(3), 138—155. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/cpp.2019270309>
16. Alho, K., Moisala, M., Salmela-Aro, K. (2022). Effects of Media Multitasking and Video Gaming on Cognitive Functions and Their Neural Bases in Adolescents and Young Adults. *European Psychologist*, 27(2), 131—140. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000477>
17. Andrews, J.L., Ahmed, S.P., Blakemore, S.-J. (2021). Navigating the Social Environment in Adolescence: The Role of Social Brain Development. *Biological Psychiatry*, 89(2), 109—118. <https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2020.09.012>
18. Bailey, J.O., Bailenson, J.N. (2017). Immersive Virtual Reality and the Developing Child. *Cognitive Development in Digital Contexts Elsevier*, 9, 181—200. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809481-5.00009-2>
19. Baumann, A.-E., Goldman, E.J., Meltzer, A., Poulin-Dubois, D. (2023). People Do Not Always Know Best: Preschoolers Trust in Social Robots. *Journal of Cognition and Development*, 24(4), 535—562. <https://doi.org/10.1080/15248372.2023.2178435>
20. Baumgartner, S.E., Schuur, W.A. van der, Lemmens, J.S., Poel, F te (2017). The Relationship Between Media Multitasking and Attention Problems in Adolescents: Results of Two

- Longitudinal Studies: Media Multitasking and Attention Problems. *Human Communication Research*, 44(1), 3—30. <https://doi.org/10.1111/hcre.12111>
21. Boone, J.E., Gordon-Larsen, P., Adair, L.S., Popkin, B.M. (2007). Screen time and physical activity during adolescence: Longitudinal effects on obesity in young adulthood. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 4(1), Article 26. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-4-26>
  22. Cadoret, G., Bigras, N., Lemay, L., Lehrer, J.S., Lemire, J. (2016). Relationship between screen-time and motor proficiency in children: A longitudinal study. *Early Child Development and Care*, 188(2), 231—239. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1211123>
  23. Calvert, S.L., Appelbaum, M., Dodge, K.A., Graham, S., Nagayama Hall, G.C., Hamby, S., Fasig-Caldwell, L.G., Citkowicz, M., Galloway, D P., Hedges, L.V. (2017). The American Psychological Association Task Force assessment of violent video games: Science in the service of public interest. *American Psychologist*, 72(2), 126—143. <https://doi.org/10.1037/a0040413>
  24. Casey, B.J., Heller, A.S., Gee, D.G., Cohen, A.O. (2019). Development of the emotional brain. *Neuroscience Letters*, 693, 29—34. <https://doi.org/10.1016/j.neulet.2017.11.055>
  25. Choukas-Bradley, S., Roberts, S.R., Maheux, A.J., Nesi, J. (2022). The Perfect Storm: A Developmental Sociocultural Framework for the Role of Social Media in Adolescent Girls' Body Image Concerns and Mental Health. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 25(4), 681—701. <https://doi.org/10.1007/s10567-022-00404-5>
  26. Crescenzi, L., Jewitt, C., Price, S. (2014). The role of touch in preschool children's learning using iPad versus paper interaction. *The Australian Journal of Language and Literacy*, 37(2), 86—95. <https://doi.org/10.1007/BF03651936>
  27. De Oliveira, M.L.C., De Nogueira Holanda, F.W., Valdez, P., De Almondes, K.M., De Azevedo, C.V.M. (2020). Impact of Electronic Device Usage Before Bedtime on Sleep and Attention in Adolescents. *Mind, Brain, and Education*, 14(4), 376—386. <https://doi.org/10.1111/mbe.12260>
  28. Edwards, A.D., Shafer, D.M. (2022). When Lamps Have Feelings: Empathy and Anthropomorphism Toward Inanimate Objects in Animated Films. *Projections*, 16(2), 27—52. <https://doi.org/10.3167/proj.2022.160202>
  29. Gestos, M., Smith-Merry, J., Campbell, A. (2018). Representation of Women in Video Games: A Systematic Review of Literature in Consideration of Adult Female Wellbeing. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(9), 535—541. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0376>
  30. Girouard-Hallam, L.N., Danovitch, J.H. (2022). Children's trust in and learning from voice assistants. *Developmental Psychology*, 58(4), 646—661. <https://doi.org/10.1037/dev0001318>
  31. Goldman, E.J., Baumann, A.-E., Poulin-Dubois, D. (2023). Preschoolers' anthropomorphizing of robots: Do human-like properties matter? *Frontiers in Psychology*, 13, Article 1102370. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1102370>
  32. Greitemeyer, T. (2022). The dark and bright side of video game consumption: Effects of violent and prosocial video games. *Current Opinion in Psychology*, 46, Article 101326. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101326>
  33. Heffler, K.F., Acharya, B., Subedi, K., Bennett, D.S. (2024). Early-Life Digital Media Experiences and Development of Atypical Sensory Processing. *JAMA Pediatrics*, 178(3), 266—273. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2023.5923>

34. Kaye, L.K., Pennington, C.R. (2016). “Girls can’t play”: The effects of stereotype threat on females’ gaming performance. *Computers in Human Behavior*, 59, 202—209. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>
35. Lee, C., Lew-Williams, C. (2023). The dynamic functions of social cues during children’s word learning. *Infant and Child Development*, 32(1), Article e2372. <https://doi.org/10.1002/icd.2372>
36. Liu, X., Luo, Y., Liu, Z.-Z., Yang, Y., Liu, J., Jia, C.-X. (2020). Prolonged Mobile Phone Use Is Associated with Poor Academic Performance in Adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(5), 303—311. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0591>
37. Lull, R.B., Bushman, B.J. (2016). Immersed in violence: Presence mediates the effect of 3D violent video gameplay on angry feelings. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(2), 133—144. <https://doi.org/10.1037/ppm0000062>
38. Massey, K., Burns, J., Franz, A. (2021). Young People, Sexuality and the Age of Pornography. *Sexuality and Culture*, 25(1), 318—336. <https://doi.org/10.1007/s12119-020-09771-z>
39. Morgan, J.K., Santosa, H., Conner, K.K., Fridley, R.M., Forbes, E.E., Iyengar, S., Joseph, H.M., Huppert, T.J. (2023). Mother-child neural synchronization is time linked to mother-child positive affective state matching. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 18(1), Article nsad001. <https://doi.org/10.1093/scan/nsad001>
40. Neugnot, M., Muss Laurenty, O., (2024). The Future of Child Development in the AI Era. Cross-Disciplinary Perspectives Between AI and Child Development Experts. *Computer Science. Human-Computer Interaction*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2405.19275>
41. Persky, S., Blascovich, J. (2008). Immersive Virtual Video Game Play and Presence: Influences on Aggressive Feelings and Behavior. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 17(1), 57—72. <https://doi.org/10.1162/pres.17.1.57>
42. Perrault, A.A., Kebets, V., Kuek, N.M.Y., Cross, N.E., Tesfaye, R., Pomares, F.B., Li, J., Chee, M.W.L., Dang-Vu, T.T., Yeo, B.T.T. (2024). A multidimensional investigation of sleep and biopsychosocial profiles with associated neural signatures. *bioRxiv*. <https://doi.org/10.1101/2024.02.15.580583>
43. Putnick, D.L., Trinh, M.-H., Sundaram, R., Bell, E.M., Ghassabian, A., Robinson, S.L., Yeung, E. (2023). Displacement of peer play by screen time: Associations with toddler development. *Pediatric Research*, 93(5), 1425—1431. <https://doi.org/10.1038/s41390-022-02261-y>
44. Puukko, K., Hietajärvi, L., Maksniemi, E., Alho, K., Salmela-Aro, K. (2020). Social Media Use and Depressive Symptoms-A Longitudinal Study from Early to Late Adolescence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(16), Article 5921. <https://doi.org/10.3390/ijerph17165921>
45. Raudsepp, L., Kais, K. (2019). Longitudinal associations between problematic social media use and depressive symptoms in adolescent girls. *Preventive Medicine Reports*, 15, Article 100925. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2019.100925>
46. Rodogno, R. (2016). Social robots, fiction, and sentimentality. *Ethics and Information Technology*, 18(4), 257—268. <https://doi.org/10.1007/s10676-015-9371-z>
47. Sanbonmatsu, D.M., Strayer, D.L., Medeiros-Ward, N., Watson, J.M. (2013). Who Multi-Tasks and Why? Multi-Tasking Ability, Perceived Multi-Tasking Ability, Impulsivity, and Sensation Seeking. *PLOS ONE*, 8(1), Article e54402. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0054402>
48. Schwarzer, C., Grafe, N., Hiemisch, A., Kiess, W., Poulain, T. (2022). Associations of media use and early childhood development: Cross-sectional findings from the LIFE Child study. *Pediatric Research*, 91(1), 247—253. <https://doi.org/10.1038/s41390-021-01433-6>

Федонкина А.А. (2025)  
Особенности психического развития детей  
и подростков в условиях цифровизации общества  
*Психология и право*, 15(3), 24—36.

Fedonkina A.A. (2025)  
Mental development of children and adolescents  
in the context of digitalization of society  
*Psychology and Law*, 15(3), 24—36.

49. Scully, M., Swords, L., Nixon, E. (2023). Social comparisons on social media: Online appearance-related activity and body dissatisfaction in adolescent girls. *Irish Journal of Psychological Medicine*, 40(1), 31—42. <https://doi.org/10.1017/ipm.2020.93>
50. Shulman, E.P., Smith, A.R., Silva, K., Icenogle, G., Duell, N., Chein, J., Steinberg, L. (2016). The dual systems model: Review, reappraisal, and reaffirmation. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 17, 103—117. <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2015.12.010>
51. Siebers, T., Beyens, I., Pouwels, J.L., Valkenburg, P.M. (2022). Social Media and Distraction: An Experience Sampling Study among Adolescents. *Media Psychology*, 25(3), 343—366. <https://doi.org/10.1080/15213269.2021.1959350>
52. Steinberg, L., Icenogle, G., Shulman, E.P., Breiner, K., Chein, J., Bacchini, D., Chang, L., Chaudhary, N., Giunta, L.D., Dodge, K.A., Fanti, K.A., Lansford, J.E., Malone, P.S., Oburu, P., Pastorelli, C., Skinner, A.T., Sorbring, E., Tapanya, S., Tirado, L.M.U., Takash, H.M.S. (2018). Around the world, adolescence is a time of heightened sensation seeking and immature self-regulation. *Developmental Science*, 21(2), Article e12532. <https://doi.org/10.1111/desc.12532>
53. Suggate, S.P., Martzog, P. (2021). Children's sensorimotor development in relation to screen-media usage: A two-year longitudinal study. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 74, Article 101279. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101279>
54. Terkildsen, T., Makransky, G. (2019). Measuring presence in video games: An investigation of the potential use of physiological measures as indicators of presence. *International Journal of Human-Computer Studies*, 126, 64—80. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2019.02.006>
55. Van Den Bulck, J. (2004). Media Use and Dreaming: The Relationship Among Television Viewing, Computer Game Play, and Nightmares or Pleasant Dreams. *Dreaming*, 14(1), 43—49. <https://doi.org/10.1037/1053-0797.14.1.43>
56. Woolley, J.D., Ghossainy, M. (2013). Revisiting the Fantasy-Reality Distinction: Children as Naïve Skeptics. *Child Development*, 84(5), 1496—1510. <https://doi.org/10.1111/cdev.12081>
57. Zisenwine, T., Kaplan, M., Kushnir, J., Sadeh, A. (2013). Nighttime Fears and Fantasy—Reality Differentiation in Preschool Children. *Child Psychiatry and Human Development*, 44(1), 186—199. <https://doi.org/10.1007/s10578-012-0318-x>

## Информация об авторах

Анастасия Александровна Федонкина, кандидат психологических наук, старший научный сотрудник лаборатории психологии детского и подросткового возраста, Национальный медицинский исследовательский центр психиатрии и наркологии имени В.П. Сербского Министерства здравоохранения Российской Федерации (ФГБУ «НМИЦ ПН им. В.П. Сербского» Минздрава России); ведущий аналитик Федерального координационного центра по обеспечению психологической службы в системе образования, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0313-5272>, e-mail: [afedonkina@gmail.com](mailto:afedonkina@gmail.com)

## Information about the authors

Anastasia A. Fedonkina, Candidate of Science (Psychology), Senior Researcher of the Laboratory of Child and Adolescent Psychology, V.P. Serbsky National Medical Research Centre for Psychiatry and Narcology of the Ministry of Health of the Russian Federation; Leading Analyst of the Federal

Федонкина А.А. (2025)  
Особенности психического развития детей  
и подростков в условиях цифровизации общества  
*Психология и право*, 15(3), 24—36.

Fedonkina A.A. (2025)  
Mental development of children and adolescents  
in the context of digitalization of society  
*Psychology and Law*, 15(3), 24—36.

Coordinating Center for the Provision of Psychological Services in the Education System, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0313-5272>, e-mail: [afedonkina@gmail.com](mailto:afedonkina@gmail.com)

### **Конфликт интересов**

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

### **Conflict of interest**

The author declares no conflict of interest.

Поступила в редакцию 17.06.2025  
Поступила после рецензирования 17.07.2025  
Принята к публикации 17.07.2025  
Опубликована 30.09.2025

Received 2025.06.17  
Revised 2025.07.17  
Accepted 2025.07.17  
Published 2025.09.30