

Научная статья | Original paper

## Феномены социализации современных подростков: Pro et contra

Е.Н. Волкова 

Федеральный научный центр психологических и междисциплинарных исследований,  
Москва, Российской Федерации  
 [envolkova@yandex.ru](mailto:envolkova@yandex.ru)

### Резюме

**Контекст и актуальность.** Цифровая социализация связана с появлением целого ряда новых феноменов – компьютерные игры, кибербуллинг, хакерство, Net-дружба, фаббинг, цифровое самоповреждение. Степень изученности этих явлений и исследовательский интерес к ним сегодня различны, особенно в русскоязычных публикациях. Эти явления могут представлять собой элементы общего социализационного процесса современных подростков, имеющего общие причинно-следственные связи, детерминанты, факторы возникновения и развития.

**Цель.** Обобщение результатов исследований компьютерных игр, кибербуллинга, хакерства, Net-дружбы, фаббинга, цифрового самоповреждения в контексте социализации современных подростков.

**Основные выводы.** Феномены цифровой социализации современных подростков имеют много общих черт, обусловленных процессами интеграции виртуальной и реальной среды жизни в жизненное пространство нового типа. Тренды распространенности феноменов цифровой социализации подростка различны и связаны с развитием цифровых технологий. Моделирование взрослыми отношения к цифровым технологиям и поведения в гибридной реальности является условием качества исходов цифровой социализации современных подростков. Одним из важных факторов для прогнозирования исходов социализации подрастающего поколения является фактор экранного времени как параметр, фиксирующий количество и наполненность времени жизни подростка. Существуют различия в отношении к новым явлениям у подростков и взрослых: успешность исходов социализации подростков для взрослых связана с одними критериями, а для самих подростков – с другими. Содержание и исходы социализации подростков зависят от способности взрослых выступать агентами социализационных влияний. Исследования развивающих возможностей компьютерных игр, так же как и определение протективных факторов кибербуллинга, факторов снижения риска хакерства, цифрового самоповреждения, связаны с особенностями родительского контроля и внимания к подростку, со стилями воспитания, родительской привязанностью.

**Ключевые слова:** подростки, цифровая социализация, компьютерные игры, кибербуллинг, хакерство, Net-дружба, фаббинг, цифровое самоповреждение

**Для цитирования:** 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>

© Волкова Е.Н., 2025



CC BY-NC

## Socialization' phenomenas of modern adolescents: Pro et contra

E.N. Volkova 

Federal Scientific Center for Psychological and Interdisciplinary Research,  
Moscow, Russian Federation  
 envolkova@yandex.ru

### Abstract

**Context and Relevance.** *Digital socialization is associated with a number of new phenomena – computer games, cyberbullying, hacking, Net-friendship, phubbing, digital self-harm. Current understanding and research interest to these phenomena varies, especially in Russian publications. These phenomena share similar cause-and-effect relationships, determinants, factors of emergence and development, so they may represent elements of the general socialization process of modern adolescents.*

**Objective.** *Problematization of the ambivalence of new phenomena – passion for computer games, cyberbullying, hacking, Net-friendship, phubbing, digital self-harm – in the context of socialization of modern adolescents.*

**Conclusions.** *Phenomena of digital socialization of modern adolescents have common features due to mutual integration of virtual and real-life environments. Trends in the prevalence of the phenomena of digital socialization of teenagers are different and are influenced by the development of digital technologies. Adults' behavior models the attitudes to digital technologies and their behavior in hybrid reality is a condition for the quality of outcomes of digital socialization of modern adolescents. One of the important factors for predicting the outcomes of socialization is the screen time as a parameter that reflects the amount and filling of time in the life. Adolescents and adults perceive the new phenomena differently: adults consider socialization to be successful according to some criteria, and adolescents – according to others. The adolescent socialization depends on the ability of adults to act as agents of socialization influences. Studies of the developmental possibilities of computer games, as well as protective factors against cyberbullying, hacking, and digital self-harm are related to the parental control, parental attention to adolescents, parenting styles, parental attachment.*

**Keywords:** adolescents, digital socialization, computer games, cyberbullying, hacking, Net-friendship, phubbing, digital self-harm

**For citation:** Volkova, E.N. (2025). Socialization' phenomenas of modern adolescents: Pro et contra. *Social Psychology and Society*, 16(2), 23–42. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/sps.2025160203>

### Введение

Социализация подростков представляет собой двухсторонний процесс усвоения индивидом социального опыта того общества, к которому он принадлежит, с одной стороны, и активного воспроизведения и наращивания им социальных связей и отношений, в которых он развивается, – с другой. Это непрерывный

многоуровневый процесс и результат вхождения подростка в социальную среду, процесс усвоения, использования и последующей трансляции социально одобряемой и адаптивной информации в виде установок, ценностей, социальных ролей, свойств личности, моделей поведения. С появлением и развитием цифровых технологий проблема социализа-

ции современных подростков приобрела особую актуальность в связи с серьезными изменениями общественной жизни. Среда жизни и развития современного ребенка – это принципиально новый тип объективной реальности, характеризующейся интеграцией цифровых и виртуальных сред и реальной жизни. Цифровая среда сегодня как значительная часть новой реальности выступает источником социализационных влияний. В частности, новыми социализационными агентами современных детей, подростков и молодежи многие исследователи называют интернет и социальные медиа (Берлинская, 2013; Голубева, 2020; Солдатова, 2018; Солдатова, Рассказова, 2023). Развитие личности подростка сегодня происходит в новом гибридном жизненном пространстве, в котором опыт жизни и оценка его успешности строятся не по законам традиционной социализации в условиях реального и непосредственного взаимодействия с другими людьми (как например, у поколения бабушек и дедушек современных подростков) и не по законам существования в параллельных измерениях реальной и виртуальной среды с их отчетливым разграничением (как у поколения родителей современных подростков). Освоение социального опыта, оценка его применимости и успешности происходят в принципиально новом жизненном пространстве ребенка, неизбежно порождая новые явления и эффекты социализационных процессов.

В научной литературе, в образовательной практике, в общественной жизни фиксируется и обсуждается появление новых феноменов социальной жизни детей и подростков, среди которых одни из наиболее часто встречающихся

являются феномены увлеченности компьютерными играми, кибербуллинг, хакерство, Net-дружба, фаббинг, цифровое самоповреждение. Степень изученности этих явлений и исследовательский интерес к ним сегодня различны, особенно в русскоязычных публикациях: от единичных работ в отношении подросткового хакерства, Net-дружбы, фаббинга, цифрового самоповреждения до довольно обширной научной базы подросткового кибербуллинга и компьютерных игр. Между тем эти явления могут представлять собой элементы общего социализационного процесса современных подростков, имеющего общие причинно-следственные связи, детерминанты, факторы возникновения и развития. Чаще всего эти явления возникают и развиваются стихийно, вне целенаправленных воздействий взрослых и часто за рамками специально организованного воспитательного процесса, и оценочная коннотация этих явлений сегодня затруднительна. Какие процессы личностного и когнитивного развития затрагивают компьютерные игры, кибербуллинг, хакерство, Net-дружба, фаббинг, цифровое самоповреждение в контексте социализации подростков? Какие преимущества и ограничения в развитии подростка связаны с этими феноменами? Можно ли, опираясь на данные исследований этих явлений в подростковом возрасте, проектировать стратегии и направления интервенций и профилактической работы в случае рисков и угроз для развития и социализации подростков? Эти вопросы определили круг наших исследовательских интересов. Данная статья представляет собой попытку определения роли и места новых феноменов в процессах

социализации современных подростков. Цель исследования состоит в постановке проблемы амбивалентности новых феноменов социализации подростков для избегания стереотипного и одностороннего восприятия этих явлений как при планировании практических вмешательств, так и в научном дискурсе.

## Материалы и методы

Основным методом выступил теоретический анализ результатов эмпирических исследований новых феноменов социализации современных подростков. Использовались публикации, найденные с помощью поисковой системы Google Scholar (Google Академия), Научной электронной библиотеки eLIBRARY, а также в базе данных APA PsycNet. Отбирались исследования, которые раскрывали проблемы увлеченности компьютерными играми, кибербуллинга, хакерства, Net-дружбы, фаббинга, цифрового самоповреждения применительно к подростковому возрасту. В качестве поисковых запросов использовались обозначения этих феноменов на русском и английском языках («увлеченность компьютерными играми», «кибербуллинг», «хакерство», «Net-дружба», «фаббинг», «цифровое самоповреждение» и «computer game addiction», «cyberbullying», «hacking», «Net-friendship», «phabbing», «digital self-harm» соответственно). Следующий уровень поисковых запросов был связан с введением в качестве поискового критерия слов «подросток» и «adolescent» и/или «teenager» соответственно. Публикации отбирались на основе критерии доступности полнотекстовой версии статьи, представленности в ней эмпирических результатов исследования, соот-

ветствия содержания статьи проблеме социального и личностного развития подростков в контексте социализации.

В исследовании не использовалась методология систематического обзора в силу ограниченности доступа к полным ресурсам научных баз данных. Мы ограничились теоретическими обобщениями доступных публикаций (более того, преимущественно на русском и английском языках) для того, чтобы подчеркнуть идею амбивалентности рассматриваемых явлений, их нелинейного и неоднозначного воздействия на развитие подростка.

Глубина исследовательского поиска была ограничена 2012 годом, поскольку в этом году отмечается рост количества пользователей подросткового возраста социальной сети «ВКонтакте» — наиболее востребованной российскими подростками площадки взаимодействий, опосредованных цифровыми устройствами. В этом же году получили широкое распространение сенсорные телефоны, смартфоны. Кроме того, в этот период был зарегистрирован пик продаж персональных компьютеров, что повышало возможность их использования подростками не только в учебных, но и в личных целях.

## Результаты исследования

Результаты исследований, представленные в статьях, рассматривались с точки зрения распространенности новых феноменов цифровой социализации, их видовой спецификации, причин и условий возникновения, характера последствий для личностного и социального развития подростков, а также оценочной коннотации в контексте цифровой социализации.

### **Компьютерные игры**

Компьютерная игра занимает значительную часть жизни современного подростка. Сетевые компьютерные игры, также как и онлайн-игры на компьютерах, игровых приставках и смартфонах, — обычная форма организации досуга подростков, а для многих из них — важная часть социальной жизни и развития личности. В одной из последних публикаций (Лаптева, 2023) приводятся данные о том, что общее число пользователей, играющих в различные видеоигры в 2023 г., превышало 3 миллиарда человек. Например, в США процент взрослого населения, играющего в видеоигры, достигает 65%, а процент детей и молодежи до 18 лет — 71%. Российские исследования показывают, что 83% российских детей старше 7 лет играют в компьютерные игры (Гаврилова и др., 2023).

Степень увлеченности подростка компьютерными играми и диапазон его вовлеченности в компьютерную игру различаются от естественного уровня увлеченности играми до вариантов патологических состояний, называемых игровой компьютерной зависимостью (Young, 1996). Проявления этого нарушения связаны с потерей контроля (или нарушением контроля) за игрой, с доминированием игры над другими жизненными интересами и повседневной деятельностью, с продолжением и интенсификацией игры, несмотря на появление негативных последствий для физического здоровья, социального и личностного благополучия. По данным Всемирной организации здравоохранения, игровое расстройство наблюдается у 1–10% населения (Sharpening..., 2019). Игровая компьютерная зависимость создает риск

возникновения проблем с сердечно-сосудистой системой вследствие малоподвижного образа жизни, неправильного питания; влияет на регулярность и качество сна; связана с употреблением психоактивных веществ и с курением; связана с нарушением развития коммуникативных навыков и самоуважения. Патологическая увлеченность компьютерными играми приводит к низкой успеваемости, проблемам взаимодействия в семье подростка и взаимоотношений со сверстниками (Celik, Bektas, 2023; King, Delfabbro, 2020). Игровая компьютерная зависимость у подростков связана с нарушением дружеских связей и поддержки со стороны окружения, с чувством одиночества и часто представляет собой компенсацию дефицитов реального общения в управляемых и контролируемых условиях игры. Показано также, что отстраненность родителей от подростка, незаинтересованность в его жизни, отсутствие внимания и заботы приводят к формированию игровой компьютерной зависимости (Минюрова и др., 2022).

Вне феномена игровой зависимости естественный уровень увлеченности подростков компьютерными играми также может приводить к нарушениям социализационного поведения. Одним из эффектов такого рода выступает явление киберлофтинга, или кибербезделья. Подростки с низкой учебной мотивацией, которым скучно и которые ищут развлечений, часто бездельничают, играя в компьютерные игры. Кибербезделье и увлеченность компьютерными играми у подростков связаны и взаимно обуславливают друг друга (Zincir et al., 2023). Следует заметить, что повышение уровня увлеченности компьютерными игра-

ми вследствие кибербезделья подростков негативно отражается на их психологическом благополучии (Goh et al., 2019).

### **Кибербуллинг**

Проблему кибербуллинга можно отнести к числу проблем, изучающихся и разрабатываемых со временем появления и развития социальных сетей. Диапазон распространенности этого явления среди подростков варьируется от 8% до 67% в зависимости от возраста, пола респондентов, страны проживания, способа оценки (Хломов и др., 2019). Исследования распространенности кибербуллинга среди подростков показывают, что частота его проявления колеблется от 10% до 53%, а средний уровень совершения таких действий свойственен примерно 16% подростковой популяции (Modecki et al., 2014).

Сегодня существует исследовательский консенсус в определении кибербуллинга как умышленного и повторяющегося травматического воздействия на человека со стороны других людей посредством компьютеров, смартфонов и других электронных устройств через мгновенный обмен сообщениями, электронную почту, чаты, веб-сайты, онлайн-игры, социальные сети и текстовые сообщения (Kowalski, Limber, 2013). Установлено, что у подростков кибербуллинг часто происходит в контексте существующих офлайн социальных групп. Эмпирические исследования показывают связь и взаимную обусловленность между буллингом в школе и преследованиями в виртуальном пространстве (Волкова, Волкова, 2017; Hemphill et al., 2012; Kowalski, Limber, 2013).

К факторам риска кибербуллинга относят участие подростков в традицион-

ном буллинге, отчуждение ответственности, моральный нигилизм, рискованное поведение, в том числе в интернете. Защитные факторы — это в значительной мере факторы среди и социального окружения подростков. К ним относят безопасность в школе, школьный климат, воспринимаемую подростком возможность поддержки, родительский контроль и родительскую медиацию (Kowalski et al., 2014).

Психологические эффекты кибербуллинга с точки зрения исходов социализации подростков имеют несколько вариантов оценочных коннотаций. Понятия, с которыми сталкиваются и жертвы кибербуллинга, и агрессоры — более высокий уровень тревоги, депрессии, одиночества, суицидальные мысли, более низкий уровень самооценки, плохая успеваемость, снижение удовлетворенности жизнью (например, Kowalski et al., 2014), — свидетельствуют о нарушениях социализации подростков. И для подростков-обидчиков, и для жертв кибербуллинга был также установлен рост поведенческих проблем, связанных с потреблением наркотиков и алкоголя (Fisher et al., 2016).

Вместе с тем в исследованиях отмечается неоднозначность последствий кибербуллинга. В частности, была отмечена специфика ролевой структуры кибербуллинга как более пластичной и динамичной, чем в офлайне, допускающей инверсии и совмещение нескольких ролей. Авторы справедливо отмечают своеобразный развивающий эффект такой пластичности. Для многих участников кибербуллинг может выступать и часто выступает тренировочной площадкой для развития коммуникативных навы-

ков и навыков управления поведением (Солдатова, Ярмина, 2019).

Определенным потенциалом социализации площадки кибербуллинга являются для подростков, выступающих в роли защитников жертвы. В метааналитическом обзоре 155 исследований, посвященных изучению подростков-защитников в кибербуллинге (более 150978 детей из Северной Америки, Европы, Азии и Австралии), анализ самоотчетов показывает, что к активной позиции защиты склонны около половины подростков. Развитие эмоционального и когнитивного компонента эмпатии, самоэффективность, социальный статус и социальная привлекательность практически во всех исследованиях этой проблемы отличают подростков с активным защитным поведением (Ma et al., 2019). Анализируя опыт в кибербуллинге через призму задач социализации подростков, можно рассматривать поведение подростков-защитников жертв как модель позитивной социализации в цифровом пространстве.

### **Хакерство**

Под хакерством понимают несанкционированный доступ и использование компьютерных систем с вариантами от взлома системы, кражи личной информации до взлома чьих-то аккаунтов в социальных сетях. Исследования показали, что начало хакерства приходится на ранний подростковый возраст, подобно онлайн формам антисоциального и девиантного поведения. В этот период подростки занимаются незначительными, простыми взломами. По мере того, как растут цифровая грамотность и техническое мастерство подростков, увеличивается частота и глубина хакер-

ства. Масштабный анонимный онлайн-опрос старших подростков в возрасте 16–19 лет из девяти европейских стран показал, что каждый шестой подросток (16,34%) занимался хакерством, а около 2% сообщили, что занимались и продолжают заниматься им часто или очень часто (Aiken et al., 2024).

Участие подростков в хакерстве исследователи связывают с комплексом индивидуальных, личностных и социальных факторов. Во-первых, выявлены четкие гендерные различия среди хакеров (Holt et al., 2019): мальчики-подростки значительно чаще становятся хакерами. Во-вторых, доказано, что хакерством занимаются подростки с низким уровнем самоконтроля (Back et al., 2018). В исследованиях показано, что подростки с низким самоконтролем с большей вероятностью воспользуются возможностью взлома даже при возможности обнаружения со стороны родителей или правоохранительных органов. Третья группа причин связана с эмоциональными нарушениями: подростки с более выраженным депрессивными симптомами, тревожные и с опытом собственной виктимизации подростки также более склонны к хакерству (Wissink et al., 2023).

Хакерство подростков связано с опытом девиантного и/или антисоциального и даже криминального поведения как в Сети, так и вне ее (Aiken et al., 2024). Например, значительно чаще взламывают компьютеры те подростки, которые занимались пиратством в Сети или совершали правонарушения и преступления онлайн (Holt et al., 2012).

Отношения со сверстниками являются фактором, повышающим риск хакерства. Практически в каждом исследова-

нии хакерского поведения подростков подчеркивается прямая связь между склонностью подростка к взлому и количеству взломов и частотой общения подростков со сверстниками. Время, проведенное со сверстниками, является значимым предиктором хакерского поведения, независимо от вероятности того, был ли обнаружен взлом. Исследователи подчеркивают, что поведение сверстников и родителей выступает моделью для совершения хакерских атак и оправданием этого поведения (Hoeben et al., 2016).

Особую роль в поведении подростков-хакеров играют их отношения с родителями. Существует устойчивая взаимосвязь между привязанностью, прочными эмоциональными отношениями с родителями и хакерством подростка. Кроме того, родительский контроль связан с хакерскими действиями обратной связью. Контроль родителей над своими детьми и возможность наказания за антисоциальное поведение уменьшают вовлеченность подростка в хакерские действия. Включенность родителей в жизнь подростка выступает протективным фактором подросткового хакерства: установлено, что чаще всего подростки совершают хакерские атаки, находясь дома, из-за простоты доступа к компьютерам и большего количества свободного времени (Wissink et al., 2023).

### **Цифровое самоповреждение**

Чуть более десяти лет назад появились первые публикации с описанием новой формы цифрового поведения подростков, получившего название «цифровое самоповреждение» (ЦСП) – Digital Self-harm (DSH) (England, 2012) и обозначающего анонимное размещение

подростком оскорбительного контента о себе в серии онлайн-публикаций через отправку SMS, электронную почту, социальные сети, игровые консоли, веб-форумы, виртуальные среды и любые другие онлайн-платформы (Patchin, Hinduja, 2017).

Количество случаев цифрового самоповреждения имеет тенденцию к росту: если в 2012 году 8–13% старших подростков сообщили о такого рода действиях (England, 2012), в 2016 году около 5% подростков сообщили о ЦСП, причем 44,4–51,3% сказали, что делали это только один раз (Patchin, Hinduja, 2017), то уже в 2018 году 6% подростков в возрасте 13–17 лет указали, что занимались подобным поведением, причем 65% из них делали это более одного раза. В исследовании, результаты которого были опубликованы в 2020 году, сообщалось, что 15,1% подростков хотя бы раз использовали действия, связанные с ЦСП (Erreygers et al., 2022). Существенных различий в цифровом самоповреждающем поведении у мальчиков и девочек не обнаружено.

Исследователи описывают два вида цифрового самоповреждения у подростков. В первом случае речь идет о фантазийной активности, когда подростки от собственного лица или от лица выдуманной цифровой личности преднамеренно размещают в Сети вредоносную и травматичную информацию о себе, ложные уничижительные и жестокие высказывания в свой адрес. Эта группа самоповреждающего поведения получила отдельное название феномена фиктивной онлайн виктимизации (fictitious online victimization, FOV), или «Digital Munchausen». Ключевыми признаками этого феномена вы-

ступают виртуальная природа, элемент обмана, обидное содержание.

Мотивы фиктивной онлайн виктилизации подростков связаны с привлечением внимания сверстников, желанием побудить других беспокоиться о них, привлечь внимание; с целью поиска сочувствия у друзей и подтверждения дружбы, презентации и доказательства собственных возможностей в преодолении вражды и негативных событий (England, 2012).

К другой группе относятся обидные и уничтожительные сообщения подростка в Сети о себе, часто с информацией о физическом самоповреждении (например, о порезах или ожогах). Сюда относятся также действия по организации кибербуллинга в отношении себя. Мотивация такого поведения подростков связана с удовлетворением потребности во внимании и привязанности, но вместе с тем для подростков, демонстрирующих этот вид цифрового самоповреждения, выражение негативных чувств по отношению к себе в Сети выступает искренним проявлением ненависти к себе, способом «развлечь» других подростков ценой самоуничтожения, способом регуляции своего состояния и облегчения переживаний, самонаказанием, а иногда и способом начать ссору за пределами онлайн-коммуникации (Patchin, Hinduja, 2017).

Цифровое самоповреждение обнаруживает связь с целым рядом признаков нарушения благополучия и социализации подростков. В исследованиях была обнаружена явная и выраженная связь цифрового самоповреждения и дефицитов полноценного общения и взаимодействия со взрослыми и сверстниками (Patchin, Hinduja, 2017).

### **Фаббинг**

Под фаббингом понимают пренебрежительное поведение, игнорирующее другого человека из-за отвлечения на активность в телефоне. В более широком контексте фаббингом можно назвать разговор, игру, обмен сообщениями по телефону, компьютеру, любому цифровому устройству в ущерб вниманию и реальному контакту с другим человеком. Фаббинг довольно интенсивно изучается в последние годы и затрагивает широкий круг проблем жизни современного человека (Рагозинская, 2021; Garrido et al., 2021). Однако оценить распространенность фаббинга затруднительно, поскольку в исследованиях описываются два разных явления или по меньшей мере два различных его аспекта. Один аспект связан с изучением зависимости от смартфона и чрезмерного использования смартфонов в ущерб психическому и физическому здоровью (Busch, McCarthy, 2021). С этой точки зрения фаббинг как зависимость от мобильного устройства характеризуется многими свойствами других видов аддиктивного поведения и имеет схожие последствия для социального и личностного развития.

Второй аспект понимания фаббинга фокусируется на нарушениях взаимодействия и социальных контактов человека из-за избыточной поглощенности активностью в телефоне. Это может быть как преднамеренное игнорирование собеседника, так и не имеющее специального замысла отвлечение на телефон. Чаще всего в этом ракурсе обсуждается проблема фаббинга как формы социальной изоляции или остракизма (Chotpitayasunondh, Douglas, 2018).

Распространенность фаббинга у старших подростков может достигать 49,3%

среди подростковой группы (Davey et al., 2018).

Фаббинг травматичен для всех его участников. И у непосредственных участников, и у наблюдателей фаббинга наблюдаются снижение позитивного и повышение негативного эффекта, повышается уровень стресса. Ущерб возникает потому, что социальная изоляция угрожает потребности подростка в значимой межличностной связи с другим человеком. Не только остракизм в отношении жертвы, но и в отношении наблюдателей этого процесса нарушает чувство безопасности (Nunez et al., 2020).

Следует заметить, что оценка степени вреда от фаббинга различна у взрослых и детей: современные подростки не считают фаббинг явлением, нарушающим процессы коммуникации. В одном из недавних российских исследований, выполненных в формате школьной этнографии, было показано, что межличностное общение современных подростков характеризуется параллельностью онлайн и цифрового взаимодействия, а постоянное переключение внимания подростков на смартфоны не нарушает хода взаимодействия и не воспринимается собеседником негативно (Ярошевская, Сысоева, 2023).

Факторы среды, ближнего и дальнего окружения подростков продуцируют модели неконструктивного использования мобильных устройств. Изучение факторов фаббинга и его последствий показало, что поведение родителей в отношении фаббинга выступает одним из самых мощных факторов как его поддержания, так и противостояния (Vanden, 2020). В одном из немногих российских обзоров показано, что родительский фаббинг как

в отношении детей, так и в отношении других людей нарушает привязанность подростка к родителям, формирует чувство отвержения, разрушает ощущение социальной поддержки, стимулирует развитие депрессивных состояний (Рагозинская, 2021). Общим трендом многих исследований подросткового фаббинга является доказательство того, что фаббинг развивается путем моделирования поведения в семейной среде. Во многих случаях ответственность за ненадлежащее использование мобильного телефона несут родители, поскольку они сами характеризуются высоким уровнем фаббинга (Hong et al., 2019).

### **Net-дружба**

Net-дружба – это основанные на взаимных интересах и потребностях в понимании, признании и принятии сверстниками отношения, но существующие исключительно в виртуальном пространстве и благодаря цифровым коммуникационным технологиям. Относительная анонимность и дистантность общения рождают в сознании подростка ощущение безопасности и снимают физические (телесные маркеры, внешняя привлекательность) и социальные (необходимость следования установленным нормам или контексту взаимодействия) ограничения в самораскрытии. А особое внимание к своей персоне, обусловленное разницей в географии проживания и социальным окружением, побуждает к общению уже не на повседневные темы, а к обсуждению личностных переживаний, развитию доверительных разговоров о самом волнующем. Net-дружба привлекает подростков отсутствием обязательств перед

своим «другом», легкостью и непринужденностью общения, когда каждый волен выбирать время и тему общения, когда столкновение точек зрения может закончиться не выяснением отношений, а уважительным сохранением *status quo* (Щекотуров, 2013). Потребности быть услышанным и понятым, принадлежать к некоторому сообществу остаются ведущими мотивами Net-дружбы так же, как и подростковой дружбы в ее традиционном понимании.

Количество виртуальных друзей возрастает как с возрастом подростка, так и в каждом новом поколении пропорционально развитию цифровых технологий. По данным 2016 г. (исследование подростков г. Москвы и Московской области) в виртуальной среде у половины старших подростков 15–16 лет и чуть меньше (43%) у детей 13–14 лет находилось 100 пользователей. За шесть лет в данных возрастных группах почти вдвое выросло количество школьников, имеющих в социальной сети более 100 «френдов» (Солдатова, Теславская, 2018). Половина подростков 13–16 лет имеет такое количество социальных связей, которое практически эквивалентно среднестатистическому числу таких связей у взрослого человека. Важно, что только в каждом пятом случае (20%) подростки знают пользователей, которых они добавляют в друзья, лично и поддерживают коммуникацию с большинством из них (Солдатова, Теславская, 2018), то есть виртуальные друзья, с которыми нет непосредственных личных отношений, составляют большую часть социальных контактов современных подростков.

Ощущение «совместного присутствия» в Сети и публичного общения

происходит через размещение своих фотографий с друзьями, сообщения на страницах друг друга, указание друзей в своих профилях. Группы друзей часто используют схожий тон и стиль в своих профилях. Друзья склонны влиять на содержание блогов друг друга, например, используя похожие термины и публикуя одни и те же интернет-викторины. Net-дружба отличается легкостью и поверхностью контактов, представляет собой онлайн-тусовку, которая, как и ее онлайновый аналог, позволяет подросткам удовлетворить свою потребность в связанности с другими людьми, закрепить свое членство в группе сверстников и определить себя по отношению к сверстникам (Davis, 2012).

Net-дружба стимулирует и интимное самораскрытие подростков перед своими друзьями. Самораскрытие в Сети особенно распространено среди девочек, а также социально тревожных или одиночных подростков. Исследования показали, что общение в Сети более эффективно для самораскрытия интимной информации, чем общение вне Сети. Подростки считают, что обмен сообщениями позволяет им лучше контролировать то, как и что они сообщают о себе (Davis, 2012).

Предсказуемость отношений и управляемость Net-дружбы подчеркивают их искусственный и фрагментарный характер, однако виртуальный друг подросткам необходим, и обсуждение личных, интимных вещей безопаснее с виртуальным другом. Кроме того, виртуальному взаимодействию подростки приписывают более высокий уровень осведомленности и компетентности, особенно в вопросах интимного характера (Солдатова, Теславская, 2018).

## Обсуждение результатов

Предполагается, что социализация — это процесс воспроизведения, усвоения и порождения общественно полезного, общественно значимого опыта, обеспечивающего поступательное развитие общества в соответствии с неким общественным идеалом, процесс развития просоциального поведения. Напротив, нарушения социализации связаны с асоциальным поведением: девиантностью, делинквентностью, то есть с поведением, не отвечающим общественному идеалу. Однако, как показывают исследования, оценить новые социальные феномены (например, хакерство, Net-дружбу, фаббинг, компьютерную игру) как негативные или позитивные явления сегодня невозможно. Оценки влияния этих феноменов на развитие личности подростка неоднозначны и противоречивы. Некоторые явления, например, цифровое самоповреждение, представляют собой нарушение просоциальности и обнаруживают признаки неблагополучия подростков; хакерство выступает видом делинквентности. Другие явления могут рассматриваться как позитивные, так и негативные в контексте социализации.

Феномены цифровой социализации современных подростков имеют много общих черт, обусловленных процессами интеграции виртуальной и реальной среды жизни в жизненное пространство нового типа. Исследования показывают, что поведение в Сети является продолжением жизни и отношений подростка вне цифровой среды. Феномен кибербуллинга наглядно демонстрирует связность травли в школьной жизни подростка и в онлайн-среде (Волкова, Волкова, 2017; Hemphill et al., 2012; Kowalski, Limber,

2013). «Зависание» подростка в телефоне является продолжением реальных взаимоотношений и происходит одновременно с реальным взаимодействием (Ярошевская, Сысоева, 2023). Хакерство во многом напоминает особенности подросткового вандализма (Aiken et al., 2024). Новые феномены цифровой социализации подтверждают существование жизненного пространства нового типа у современных подростков. Это принципиально новый тип объективной реальности с интеграцией цифровых и виртуальных сред в целостную общность, реальную по своим ощущениям и переживаниям для подростка и виртуальную по способу опосредования его взаимодействия со сверстниками и взрослыми.

Тренды распространенности феноменов цифровой социализации подростка различны и во многом связаны с развитием цифровых технологий. Так же, как появление и широкое распространение компьютеров в первом десятилетии нового века привело к росту увлеченности компьютерными играми, так и появление смартфонов привело к количественному росту фаббинга. Новые феномены социализации подростков обладают определенной чувствительностью к распространенности соответствующего явления во взрослой популяции и отношением общества к этому явлению. Существует прямая связь между увлеченностью компьютерными играми у родителей и детей (King, Delfabbro, 2020), между способами преследования и реакцией на травлю у родителей и подростков (Солдатова, Ярмина, 2019; Kowalski et al., 2014), социальной допустимостью и привлекательностью хакерства и стремлением подростков к хакерству (Back et al., 2018;

Chotpitayasunondh, Douglas, 2018; Hoeven et al., 2016), между фаббингом у взрослых и фаббингом у подростков (Рагозинская, 2021; Hong et al., 2019; Vanden, 2020). С этой точки зрения моделирование взрослыми конструктивного отношения к цифровым технологиям и поведения в гибридной реальности является условием позитивных исходов цифровой социализации современных подростков.

Гибридная реальность привлекательна для подростка. Это связано с отсутствием временных и пространственных ограничений, энергетически выгодно, снижает необходимость самоконтроля и саморегуляции для удовлетворения желаний и разрядки различных аффектов. Поэтому, например, компьютерная игра, «зависание» в смартфоне или контакты в рамках Net-дружбы заполняют время и пространство жизни подростка с относительной легкостью, о чем свидетельствует их широкая распространенность. Одним из важных факторов для прогнозирования исходов социализации подрастающего поколения является фактор экранного времени, включающий характеристики зрительного контакта с мониторами компьютеров, планшетов, ноутбуков, экранами телевизоров, телефонов и смартфонов. Экранное время, на наш взгляд, может выступать критерием для оценки исходов цифровой социализации подростков как параметр, фиксирующий количество и наполненность времени жизни подростка. Доказанным является тот факт, что большое количество экранного времени связано с пагубным влиянием на раздражительность, плохое настроение, физическое здоровье, когнитивное развитие, социальную адаптацию подростков и молодежи, их академиче-

ские достижения (Screen time..., 2017). В этой связи, например, бессмысленность времяпрепровождения подростков в цифровой среде — кибербезделье — приводит к деструктивным эффектам их личностного и социального развития (Zincir et al., 2023). Кроме того, в исследованиях подчеркивается, что негативные исходы цифровой социализации в связи с количеством экранного времени должны рассматриваться в свете недостаточного понимания подростком содержания информации или контекста использования цифровых экранов.

Один из ярких парадоксов цифровой социализации заключается в том, что она разворачивается в совмещенной онлайн- и офлайн-реальности, успешность функционирования в разных компонентах которой различна у молодого и старшего поколения. Если взрослые (родители, педагоги) имеют опыт успешного функционирования в реальной жизни и не всегда успешны и тем более эффективны в виртуальной среде и во взаимодействии с цифровыми технологиями, то подростки компетентны в цифровой среде, но неопытны в реальной жизни. Этим можно объяснить, например, различия в отношении к новым явлениям у подростков и взрослых: успешность социализации подростков для взрослых связана с одними критериями, а для самих подростков — с другими, как, например, при оценке влияния фаббинга, компьютерных игр и даже кибербуллинга. Часто сами подростки считают успешность в компьютерных играх, участие в кибербуллинге в качестве агрессора или его помощника, в хакерстве, широкий круг кибердрузей свидетельством собственной состоятельности, в то время как

взрослые — родители, педагоги — ориентированы, скорее, на негативную оценку этих явлений.

Тенденция к позитивной оценке подростками феноменов цифровой социализации связана с особенностями нового жизненного пространства, обусловленными цифровыми технологиями. Среди этих особенностей важным является расширение сфер взаимодействия подростка и возможности посредством цифровых технологий формировать новый коммуникативный опыт. Сетевые компьютерные игры и Net-дружба удовлетворяют потребности подростка, помогают убежать от одиночества, ощутить принадлежность к сообществу, установить новые социальные связи (Гаврилова и др., 2023; Солдатова, 2018; Davis, 2012; Vanden, 2020).

Гибридная среда выступает своеобразным зеркалом в развитии личности подростка. С использованием цифровых технологий у подростка появляются неограниченные возможности экспериментирования с собственным Я, что имеет для подростка принципиальное значение. Решая актуальную задачу возраста — задачу личностного самоопределения, в виртуальном пространстве подросток пробует новые или перестраивает уже имеющиеся у него в наличии опытные образцы поведения и отношений к другим людям, к самому себе, к окружающему миру. С этой точки зрения компьютерные игры и даже кибербуллинг представляют собой тренировочные площадки нового опыта отношений и открытия в себе граней собственного Я. Этот опыт социальных экспериментов позволяет создавать несколько виртуальных личностей, экспериментировать с соци-

альными ролями и с помощью обратной связи особой природы с параметрами быстроты, образности, множественности выбирать и структурировать образ наиболее успешного Я (Волкова, Волкова, 2017; Гаврилова и др., 2023; Голубева, 2020; Davis, 2012).

Гибридная среда предстает и как вид неформального образования, открывая возможности для развития и удовлетворения познавательной потребности подростка, насыщая потребность в новых впечатлениях и даже приобретении знаний, например, в компьютерных играх, обучая в непринужденной форме, например, освоению компьютерного языка или освоению элементов программирования (Гаврилова и др., 2023).

Однако содержание и исходы социализации современных детей зависят от способности взрослых выступать агентами социализационных влияний. Исследования развивающих возможностей компьютерных игр, так же как и определение проективных факторов кибербуллинга, факторов снижения риска хакерства, цифрового самоповреждения, связанны с особенностями родительского контроля и внимания к подростку, со стилями воспитания, родительской привязанностью.

Уникальную роль в предотвращении негативных исходов цифровой социализации подростков играют родительские правила в отношении поведения в цифровой среде. Это связано прежде всего с феноменами кибербуллинга (Ma et al., 2019), хакерства (Wissink et al., 2023), цифрового самоповреждения (Patchin, Hinduja, 2017). Однако и снижение угроз в игровых практиках подростков (Минюрова и др., 2022) и фаббинге (Vanden, 2020)

также связано с наличием родительских правил и контроля за их соблюдением.

Важным моментом для развития про-социального поведения подростка и в качестве фактора, повышающего управляемость процессами социализации подростков в виртуальном пространстве, может выступать родительская медиация (Руднова и др., 2023), а также поведение взрослых, например, педагогов, направленное на поддержку подростка. Это не просто переживания родителей по поводу опасностей и угроз цифровой социализации подростков, а действенное участие в жизни современного подростка в новом жизненном пространстве.

### Заключение

Современные подростки живут в мире, который динамично и интерактивно переплется с онлайн-контекстом, образуя жизненное пространство нового типа. 95% подростков владеют или имеют доступ к смартфону, а 46% указывают, что они «почти постоянно» онлайн; за последние 10 лет значительно выросла доступность планшетов; доступ к другим цифровым устройствам, таким как стационарные компьютеры или игровые консоли, остался на том же уровне, что и десятилетие назад, но при этом на высоком уровне пользования и легкости доступа (Teens and Internet..., 2024). Российские исследователи подчеркивают широкую распространенность и доступность цифровых устройств для современных подростков, с помощью которых реализуется огромный функционал, как связанный, так и не связанный с доступом к интернету, который интегрируется в самые разные ежедневные занятия подростка и фор-

мирует круг его «цифровых друзей» (Ярошевская, Сысоева, 2023).

Цифровая социализация современных детей и подростков характеризуется иными, чем прежде, условиями протекания, атрибутами и критериями успешности. Процесс сращивания человека с гаджетами и цифровыми устройствами происходит все быстрее и легче с каждым новым поколением. Технологии мобильной связи пятого поколения (5G) развиваются и меняют уже и саму цифровую эпоху, создавая еще более технологичное и взаимосвязанное общество.

Феномены цифровой социализации современных подростков являются индикаторами происходящих перемен. Позитивная или негативная оценка этих феноменов связана с тем, насколько управляемыми со стороны взрослых они оказываются. Цифровые технологии и новое пространство жизни подростка, безусловно, содержат возможности для его личностного развития и социализации, однако они также несут в себе серьезные риски, как в случае с кибербуллингом, игровой компьютерной зависимостью, фаббингом, хакерством, цифровым самоповреждением, Net-дружбой.

В связи с этим вполне вероятно, что гиперсвязь 5G может усилить негативные исходы цифровой социализации. В частности, это не просто появление новых электронных устройств, телефонов или компьютеров, замкнутых в локальную сеть, а широкая доступность гаджетов, имеющих потенциально безграничный и легкий доступ к любой сети и к любому человеку. Вопрос лишь в уровне компьютерной грамотности, технической оснащенности и времени, необходимом для решения задачи. В отсутствии направленных

социализационных воздействий отстранение взрослых и всего общества от управления и контроля за поведением подростков в новом жизненном пространстве усилит риски негативных исходов социализации.

Напротив, активное участие и включение взрослых в новую реальность снизит уровень угроз и будет способствовать просоциальному использованию подростками цифровых технологий.

### Список источников / References

1. Белинская, Е.П. (2013). Информационная социализация подростков: опыт пользования социальными сетями и психологическое благополучие. *Психологические исследования*, 6(30). <https://doi.org/10.54359/ps.v6i30.679>  
Belinskaya, E.P. (2013). Informational socialization in adolescents: experience of using social networks and psychological well-being. *Psychological Studies*, 6(30). (In Russ.). <https://doi.org/10.54359/ps.v6i30.679>
2. Волкова, Е.Н., Волкова, И.В. (2017). Кибербуллинг как способ социального реагирования подростков на ситуацию буллинга. *Вестник Мининского университета*, 3(20), 17. <https://doi.org/10.26795/2307-1281-2017-3-17>  
Volkova, E.N., Volkova, I.V. (2017). Cyberbullying as a method of social addressing teenagers on the bulling situation. *Vestnik of Minin University*, 3(20), 17. (In Russ.). <https://doi.org/10.26795/2307-1281-2017-3-17>
3. Гаврилова, Е.В., Шепелева, Е.А., Валуева, Е.А., Хуснутдинова, М.Р. (2023). Успешность совместного решения игровых компьютерных задач учащимися подросткового и юношеского возраста: вклад социального интеллекта. *Психологическая наука и образование*, 28(4), 20–31. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/pse.2023000003>  
Gavrilova, E.V., Shepeleva, E.A., Valueva, E.A., Khusnutdinova, M.R. (2023). Efficiency of Collaborative Computer Problem Solving by the Students of Adolescence and Youth: The Contribution of Social Intelligence. *Psychological Science and Education*, 28(4), 20–31. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/pse.2023000003>
4. Голубева, Н.А. (2020). Особенности цифровой идентичности подростков и молодежи в современном технологическом обществе. *Вестник РГГУ. Серия «Психология. Педагогика. Образование»*, 1, 130–150.  
Golubeva, N.A. (2020). Features of the digital identity of adolescents and young people in modern technological society. *Bulletin of the RSUH. Series “Psychology. Pedagogy. Education”*, 1, 130–150. (In Russ.).
5. Лаптева, Н.М. (2023). Обзор современных исследований влияния видеоигр на когнитивные процессы. *Современная зарубежная психология*, 12(4), 111–122. <https://doi.org/10.17759/jmpf.2023120410>  
Lapteva, N.M. (2023). The Impact of Video Games on Cognitive Processes. Review of Modern Research *Journal of Modern Foreign Psychology*, 12(4), 111–122. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/jmpf.2023120410>
6. Минюрова, С.А., Кружкова, О.В., Вороб'ева, И.В., Матвеева, А.И. (2022). Аддиктивное поведение подростков и юношей в системе образования: обзор психолого-педагогических исследований. *Образование и наука*, 24(6), 84–121. <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2022-6-84-121>  
Minyurova, S.A., Kruzhkova, O.V., Vorob'eva, I.V., Matveeva, A.I. (2022). Addictive behaviour of adolescents and young men in the education system: Review of psychological and

- pedagogical research. *The Education and science journal*, 24(6), 84–121. (In Russ.). <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2022-6-84-121>
7. Рагозинская, В.Г. (2021). The problem of fabbing in psychology: a review of scientific literature. *News of higher educational institutions. Ural region*, 2, 67–95.  
Ragozinskaya, V.G. (2021). Gender-specific manifestations of phubbing in cadets of higher education institutions of the Ministry of Internal Affairs of Russia. *Russian Journal of Deviant Behavior*, 2, 67–95. (In Russ.).
8. Руднова, Н.А., Корниенко, Д.С., Волкова, Е.Н., Исаева, О.М. (2023). Цифровая родительская медиация и ее связь с показателями психологического благополучия детей школьного возраста. *Наука телевидения*, 19(1), 175–198. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.1-175-198>  
Rudnova, N.A., Kornienko, D.S., Volkova, E.N., Isaeva, O.M. (2023). Parental Digital Mediation and Its Association with the Psychological Well-Being in School-Age Children. *The Art and Science of Television*, 19(1), 175–198. (In Russ.). <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.1-175-198>
9. Солдатова, Г.У. (2018). Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире. *Социальная психология и общество*, 9(3), 71–80. <https://doi.org/10.17759/sps.2018090308>  
Soldatova, G.U. (2018). Digital socialization in the cultural-historical paradigm: a changing child in a changing world. *Social Psychology and Society*, 9(3), 71–80. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/sps.2018090308>
10. 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>
11. Солдатова, Г.У., Теславская, О.И. (2018). Особенности межличностных отношений российских подростков в социальных сетях. *Национальный психологический журнал*, 3(31), 12–22. <https://doi.org/10.11621/npj.2018.0302>  
Soldatova, G.U., Teslavskaya, O.I. (2018). Interpersonal relations of Russian adolescents in social networks. *National Psychological Journal*, 3(31), 12–22. (In Russ.). <https://doi.org/10.11621/npj.2018.0302>
12. Солдатова, Г.У., Ярмина, А.Н. (2019). Кибербуллинг: особенности, ролевая структура, детско-родительские отношения и стратегии совладания. *Национальный психологический журнал*, 3(35), 17–31. <https://doi.org/10.11621/npj.2019.0303>  
Soldatova, G.U., Yarmina, A.N. (2019). Cyberbullying: features, role structure, parent-child relationships and coping strategies. *National Psychological Journal*, 3(35), 17–31. (In Russ.). <https://doi.org/10.11621/npj.2019.0303>
13. Федосеева, Т.Е., Иванова, И.А., Емельянова, А.М., Терехина, А.Е., Сущева, С.М. (2017). Проблема влияния средств массовой информации на развитие личности современных подростков. *Проблемы современного педагогического образования*, 57, 336–342.  
Fedoseeva, T.E., Ivanova, I.A., Emel'yanova, A.M., Terekhina, A.E., Sushcheva, S.M. (2017). The problem of the influence of mass media on the personality development of modern adolescents. *Problems of Modern Teacher Education*, 57, 336–342. (In Russ.).
14. Хломов, К.Д., Давыдов, Д.Г., Бочавер, А.А. (2019). Кибербуллинг в опыте российских подростков. *Психология и право*, 9(2), 276–295. <https://doi.org/10.17759/psylaw.2019090219>

- Khlomov, K.D., Davydov, D.G., Bochaver, A.A. (2019). Cyberbullying in the Experience of Russian Teenagers. *Psychology and Law*, 9(2), 276–295. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/psylaw.2019090219>
15. Щекотуров, А.В. (2013). Net-дружба в структуре конструирования виртуальной идентичности подростков. *Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского*, 3, 441–445.  
Shchekoturov, A.V. (2013). Net-friendship in the structure of constructing virtual identity of teenagers. *Bulletin of the Lobachevsky University*, 3, 441–445. (In Russ.).
16. Ярошевская, С.В., Сысоева, Т.А. (2023). Смартфоны в школьной повседневности подростков: исследование при помощи включенного наблюдения. *Национальный психологический журнал*, 18(4), 177–187. <https://doi.org/10.11621/npj.2023.0415>  
Yaroshevskaya, S.V., Sysoeva, T.A. (2023). Smartphones in Everyday School Life of Adolescents: Participant Observation Study. *National Psychological Journal*, 18(4), 177–187. (In Russ.). <https://doi.org/10.11621/npj.2023.0415>
17. Aiken, M.P., Davidson, J.C., Walrave, M., Ponnet, K.S., Phillips, K., Farr, R.R. (2024). Intention to Hack? Applying the Theory of Planned Behaviour to Youth Criminal Hacking. *Forensic Sciences*, 4, 24–41. <https://doi.org/10.3390/forensicsci4010003>
18. Back, S., Soor, S., LaPrade, J. (2018). Juvenile hackers: an empirical test of self-control theory and social bonding theory. *International Journal of Cybersecurity Intelligence & Cybercrime*, 1(1), 40–55. <https://www.doi.org/10.52306/01010518VMDC9371>
19. Busch, P.A., McCarthy, S. (2021). Antecedents and consequences of problematic smartphone use: A systematic literature review of an emerging research area. *Computers in Human Behavior*, 114. 106414. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106414>
20. Celik, I., Bektas, M. (2023). Effects of digital game addiction on cardiovascular health behavior on secondary school students during the COVID-19 pandemic. *Journal of Pediatric Nursing*, 70(1), 117–125. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2023.03.001>
21. Chotpitayasunondh, V., Douglas, K.M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, 48(6), 304–316. <https://doi.org/10.1111/jasp.12506>
22. Davey, S., Davey, A., Raghav, S.K., Singh, J.V., Singh, N., Blachnio, A., Przepiorkaa, A. (2018). Predictors and consequences of “Phubbing” among adolescents and youth in India: An impact evaluation study. *Journal of Family and Community Medicine*, 25, 35–42. [https://doi.org/10.4103/jfcm.JFCM\\_71\\_17](https://doi.org/10.4103/jfcm.JFCM_71_17)
23. Davis, K. (2012). Friendship 2.0: Adolescents' experiences of belonging and self-disclosure online. *Journal of Adolescence*, 35(6), 1527–1536. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2012.02.013>
24. Englander, E. (2012). DSH: Frequency, type, motivations, and outcomes. Massachusetts: Bridgewater State University. Paper 5. [https://vc.bridgew.edu/marc\\_reports/5](https://vc.bridgew.edu/marc_reports/5)
25. Errygers, S., Symons, M., Vandebosch, H., Pabian, S. (2022). Fictitious online victimization: Exploration and creation of a measurement instrument. *New Media & Society*, 24(1), 156–177. <https://doi.org/10.1177/1461444820960079>
26. Fisher, B.W., Gardella, J.H., Teurbe-Tolon, A.R. (2016). Peer cybervictimization among adolescents and the associated internalizing and externalizing problems: A meta-analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 45(9), 1727–1743. <https://doi.org/10.1007/s10964-016-0541-z>
27. Garrido, E.C., Esteban, P.G., Delgado, S.C. (2021). A descriptive literature review of phubbing behaviors. *Heliyon*, 7(5), e07037. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07037>
28. Goh, C., Jones, C., Copello, A. (2019). A further test of the impact of online gaming on psychological well-being and the role of play motivations and problematic use. *Psychiatric Quarterly*, 90(4), 747–760. <https://doi.org/10.1007/s11126-019-09656-x>

29. Hemphill, S.A., Kotevski, A., Tollit, M., Smith, R., Herrenkohl, T.I., Toumbourou, J.W., Catalano, R.F. (2012). Longitudinal predictors of cyber and traditional bullying perpetration in Australian secondary school students. *Journal of Adolescent Health*, 51, 59–65. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2011.11.019>
30. Hoeben, E.M., Meldrum, R.C., Walker, D., Young, J.T. (2016). The role of peer delinquency and unstructured socializing in explaining delinquency and substance use: a state-of-the-art review. *Journal of Criminal Justice*, 47, 108–122. <https://doi.org/10.1016/j.jcrimjus.2016.08.001>
31. Holt, T.J., Bossler, A.M., May, D.C. (2012). Low self-control, deviant peer associations, and juvenile cyberdeviance. *American Journal of Criminal Justice*, 37, 378–395. <https://doi.org/10.1007/s12103-011-9117-3>
32. Holt, T.J., Navarro, J.N., Clevenger, S. (2019). Exploring the moderating role of gender in juvenile hacking behaviors. *Crime & Delinquency*, 66(1). <https://doi.org/10.1177/0011128719875697>
33. Hong, W. et al. (2019). Parents' Phubbing and Problematic Mobile Phone Use: The Roles of the Parent–Child Relationship and Children's Self-Esteem. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 22(12), 779–786. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0179>
34. King, D.L., Delfabbro, P.H. (2020). Video game addiction. *Adolescent addiction*, 2(1), 185–213. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818626-8.00007-4>
35. Kowalski, R.M., Giumetti, G.W., Schroeder, A.N., Lattanner, M.R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073–1137. <https://doi.org/10.1037/a0035618>
36. Kowalski, R.M., Limber, S.P. (2013). Psychological, physical, and academic correlates of cyberbullying and traditional bullying. *Journal of Adolescent Health*, 53, 13–20. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2012.09.018>
37. Ma, T.-L., Meter, D.J., Chen, W.-T., Lee, Y. (2019). Defending behavior of peer victimization in school and cyber context during childhood and adolescence: A meta-analytic review of individual and peer-relational characteristics. *Psychological Bulletin*, 145(9), 891–928. <https://doi.org/10.1037/bul0000205>
38. Modecki, K.L., Minchin, J., Harbaugh, A.G., Guerra, N.G., Runions, K.C. (2014). Bullying prevalence across contexts: A meta-analysis measuring cyber and traditional bullying. *Journal of Adolescent Health*, 55, 602–611. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2014.06.007>
39. Nunez, T.R., Radtke, T., EimlerS, C. (2020). A third-person perspective on phubbing: Observing smartphone induced social exclusion generates negative affect, stress, and derogatory attitudes. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 14(3). Article 3. <https://doi.org/10.5817/CP2020-3-3>
40. Patchin, J.W., Hinduja, S. (2017). DSH among adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 61(6), 761–766. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2017.06.012>
41. Screen time and young children: Promoting health and development in a digital world. *Pediatrics & Child Health*, 2017, 461–468. <https://doi.org/10.1093/pch/pxx123>
42. Sharpening the focus on gaming disorder (2019). *Bulletin of the World Health Organization*, 97(6), 383–383. <https://doi.org/10.2471/BLT.19.020619>
43. Teens and Internet, Device Access Fact Sheet [Электронный ресурс]. Pew Research Center. Washington DC, USA, 2024. URL: <http://www.pewresearch.org/internet/fact-sheet/teens-and-internet-device-access-fact-sheet> (дата обращения: 7.05.2024).
44. Vanden, A. (2020). The social consequences of phubbing: A framework and a research agenda. In R. Ling, G. Goggin, L. Fortunati, S.S. Lim, Y. Li (Eds.), *Handbook of Mobile Communication, Culture and Information* (pp. 158–174). Oxford University Press.

Волкова Е.Н. (2025)  
Феномены социализации современных  
подростков: Pro et contra  
Социальная психология и общество,  
2025. 16(2), 23–42.

Volkova E.N. (2025)  
Socialization' phenomenas of modern  
adolescents: Pro et contra  
Social Psychology and Society,  
2025. 16(2), 23–42.

- 
45. Wissink, I., Asscher, J., Stams, G.J.J.M. (2023). Online Delinquent Behaviors of Adolescents: Parents as Potential "Influencers"? *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*. <https://journals.sagepub.com/doi/epub/10.1177/0306624X231206521>
  46. Young, K. (1996). Caught in the Net. N.-Y.: John Wiley and Sons.
  47. Zincir, S., Sapmaz, F., Hamutoglu, N.B., Topal, M. (2023). The relationship between digital game addiction, cyberloafing and psychological well-being in primary school students. *Anatolian Current Medical Journal*, 5(4), 511–517. <https://doi.org/10.38053/acmj.1361982>

### **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), Full professor, Leading Researcher, 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

Поступила в редакцию 23.05.2024

Received 2024.05.23.

Поступила после рецензирования 15.10.2024

Revised 2024.10.15.

Принята к публикации 13.06.2025

Accepted 2025.06.13.

Опубликована 30.06.2025

Published 2025.06.30.