

Научная статья

УДК 316.61

Цифровое детство как фактор виктимизации развивающейся личности ребенка

Юлия Евгеньевна Руденская¹

¹*Новосибирский государственный педагогический университет,
Новосибирск, Россия*

Аннотация. Переход от игрового детства к цифровому привел к трансформации социальной ситуации развития личности ребенка. Современный ребенок функционирует в гибридной реальности, в которой цифровое и аналоговое существование витиевато переплетаются, порождая, с одной стороны, новые возможности для развития, а с другой, новые риски и угрозы для социального качества личности ребенка. *Цель статьи:* представить феномен цифрового детства как фактор риска цифровой виктимизации развивающейся личности ребенка, раскрыть деструктивные последствия ранней цифровизации с точки зрения ее влияния на социально-психологическое качество личности. Глобальный социально-психологический риск трансформации личности детства состоит в том, что традиционная социализация протекает дисфункционально. Автор показывает, как меняется механика работы такого социализационного механизма, как подражание в виртуальном пространстве. Цифровизация неизбежно затронула динамику социальных взаимодействий, с одной стороны, мы получили новые каналы коммуникации, а с другой, традиционное общение начинает заменяться виртуальным времяпрепровождением. Бестелесность, асинхронность, общение по принципу «один ко многим», легкость присоединения к виртуальным группам и легкий выход из них приводят к дефицитности социальных навыков развивающейся личности ребенка. Погруженность в цифровое пространство в ущерб реальному социальному взаимодействию, отказ от свободной игры создают деструктивные основания для формирования социально-психологической уязвимости личности ребенка и функциональной невозможности в решении задач реального социального функционирования. Цифровое пространство создает новые риски виктимизации развивающейся личности ребенка, а именно актуализирует цифровую виктимизацию. Таким образом, гибридное социальное существование современной личности, с одной стороны, порождает новые возможности (расширяет каналы коммуникации, обеспечивает быстрый доступ к информации), с другой стороны, приводит к возникновению нового типа виктимизации – цифровой. В результате работы автор описывает деструктивные социально-психологические последствия цифрового детства, а также рассматривает социокультурные и психологические детерминанты актуализации цифровой виктимизации личности ребенка. Обозначает роль родительской компетентности в превенции дисфункциональности социализационного процесса.

Ключевые слова: цифровая виктимизация; цифровое детство; игровое детство; социализация; механизм социализации; уязвимость.

Для цитирования: Руденская Ю. Е. Цифровое детство как фактор виктимизации развивающейся личности ребенка // Развитие человека в современном мире. – 2026. – № 1. – С. 52–63.

Digital childhood as a factor in the victimization of the developing child's personality

Yulia E. Rudenskaya¹

¹*Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia*

Abstract. The transition from a playful childhood to a digital one has transformed the social context of child development. Modern children operate in a hybrid reality in which digital and analog existence are intricately intertwined, generating new opportunities for development on the one hand, and new risks and threats to the child's social quality on the other. The purpose of this article is to present the phenomenon of digital childhood as a risk factor for digital victimization of a child's developing personality and to reveal the destructive consequences of early digitalization in terms of its impact on the child's socio-psychological quality. The global socio-psychological risk of transforming the essence of childhood lies in the dysfunctional nature of traditional socialization. The author demonstrates how the mechanics of such a socialization mechanism as imitation are changing in virtual space. Digitalization has inevitably affected the dynamics of social interactions: on the one hand, we have acquired new communication channels, and on the other, traditional communication is beginning to be replaced by virtual pastimes. Disembodiment, asynchrony, one-to-many communication, and the ease of joining and leaving virtual groups lead to a deficit in the social skills of developing children. Immersion in digital space, to the detriment of real social interaction, and the rejection of free play create destructive foundations for the development of socio-psychological vulnerability and the functional inability to solve real social problems. Digital space creates new risks of victimization for developing children, specifically, it actualizes digital victimization. Thus, the hybrid social existence of the modern individual, on the one hand, generates new opportunities (expanding communication channels, providing quick access to information), and on the other, leads to the emergence of a new type of victimization – digital. In this work, the author describes the destructive socio-psychological consequences of a digital childhood and examines the socio-cultural and psychological determinants of the actualization of digital victimization in children. Denotes the role of parental competence in preventing dysfunction of the socialization process.

Keywords: digital victimization; digital childhood; playful childhood; socialization; socialization mechanism; vulnerability.

For citation: Rudenskaya Yu. E. Digital childhood as a factor in the victimization of the developing child's personality. *Human Development in the Modern World*, 2026, no. 1, pp. 52–63. (In Russ.)

Введение. В современном мире социализация развивающейся личности происходит в условиях глобальной и всепоглощающей цифровизации. В 2014 г. Дж. Смит вводит понятие «цифровая социализация», которое подчеркивает, что процесс адаптации и включения развивающейся личности в социум совершается посредством цифрового пространства и участия в нем [25]. Развитие личности сегодня протекает в смешанной реальности, в которой органически переплетаются цифровое и аналоговое существование. Цифровая социализация дополняет социализацию в реальном пространстве, подобная гибридность социального становления личности формирует новые риски и угрозы ее социальному качеству [3; 14].

Мы не стремимся демонизировать процесс цифровизации, который, бесспорно, обладает позитивными сторонами. Важно четко понимать, кто и в каком объеме погружается в цифровое пространство и как его использует. Здесь особенно уязвимыми оказались дети, лишившиеся детства благодаря цифровизации. На смену игровому детству пришло цифровое, которое принципиально отличается от своего предшественника как по динамическим характеристикам, так и по социально-психологическим результатам. Подобная трансформация меняет механику протекания социализационного процесса, а значит, создаются риски трансформации конструктивного социализационного процесса в дисфункциональный – виктимизацию.

Цель статьи: представить феномен цифрового детства как фактор риска цифровой виктимизации развивающейся личности ребенка, раскрыть деструктивные последствия ранней цифровизации ребенка с точки зрения ее влияния на социально-психологическое качество личности.

Теоретическая часть. Игровое детство – уникальное, историческое явление, которое оттачивалось столетиями. Игра – это работа детства [20]. Особенность игрового детства – растянутость во времени, чтобы у развивающейся личности естественным образом усваивались социокультурные знания и опыт. В процессе игровой деятельности личность осваивает навыки, которые нужны для успешного функционирования во взрослой жизни. Даже факт проигрыша в игре – бесценный опыт, который учит ребенка справляться с негативными эмоциями, извлекать уроки из ошибок и повышает жизнеспособность.

Изменение социальной ситуации развития личности ребенка, которое детерминировано цифровизацией, привело к качественным изменениям игровой деятельности. Так О. В. Рубцова, О. В. Саламатова отмечают, что, с одной стороны, детская игра усложняется, т. к. к традиционным игрушкам присоединяются цифровые устройства, с другой стороны, наблюдается примитивизация игровых навыков, минимализация развернутых форм игры [11].

О. А. Белобрыкина отмечает, что игры современных детей «...реализуются по преимуществу в форме просто манипулирования игровой атрибутикой. Игры дошкольников кратковременны, характеризуются однообразием, стереотипностью, узким диапазоном сюжетов и ограниченностью игровых ролей, недостаточностью инициативы и творчества, что свидетельствует о симплификации игровой деятельности и указывает на симптоматику социальной и культурной депривации детей» [2].

В научном дискурсе активно обсуждают феномен цифровой игры как формы игровой деятельности, опосредованной технологиями [16; 21; 23; 24]. Игровой контент, который активно разрабатывается с опорой на детскую аудиторию, весьма разнообразен (головоломки, стратегии, аркады и т. д.). Цифровые развлечения преподносятся как инструменты развития мышления и внимания ребенка, используются для изучения алфавита, счета и иностранных языков.

Здесь мы видим явное смещение понятий. Истинная игра ценна сама по себе. Для развития личности ребенка нужна именно свободная игра, которая «...выбирается, направляется участниками и осуществляется ради себя самой, а не ради сознательного достижения внешних целей» [22, с. 444].

Дискуссионным остается вопрос, считается ли взаимодействие ребенка с технологиями игрой в строгом смысле этого слова. Нужно четко понимать, что есть истинная игра, а есть суррогатные формы деятельности, которыми современные родители наполняют жизненное пространство ребенка под влиянием маркетинговых стратегий и собственной родительской некомпетентности.

Дефицит родительской компетентности приводит к тому, что родители не воспринимают всерьез предложения, исходящие от производителей цифрового контента. Многие стереотипно полагают, что каждый ребенок имманентно способен к игровому действию, достаточно просто предоставить ему ресурсы. Скаченная игра или приложение не принесет пользы для личности ребенка, а, напротив, создаст опасную ситуацию игровой депривации, т. к. вместо реальной свободной игры ребенок будет гипнотически прикован к экрану. «Цифровые устройства приносят детям столько впечатлений, что возникает серьезная проблема: снижается интерес к неэкраным формам опыта» [19, с. 245]. Родители откликаются на требования ребенка дать им смартфон, включить телевизор или скачивают трендовые игровые приложения, здесь, к сожалению, «из всех игрушек, на сегодняшний день существующих для детей разного возраста, интернет – самая любимая» [17, с. 32].

Согласно данным аналитического отчета лаборатории Kaspersky, родители с каждым годом все раньше знакомят детей с гаджетами. «Среди тех, кому сейчас 15–17 лет, только 29 % начали взаимодействовать с дивайсами до школы, среди 11–14-летних таких 42 %, а в группе 7–10 лет – большинство (74 %)» [4, с. 3].

При этом собственный смартфон есть у 53 % дошкольников, а в начальной школе уже у 89 % детей [4]. Важно подчеркнуть, что смартфон уже по умолчанию предполагает не просто коммуникацию родителя с ребенком по сценарию «дошел – отзвонись», телефон – это возможность доступа в интернет и использование приложений. Укажем данные: 92 % детей в возрасте 3–6 лет (а это 92 % респондентов) периодически входят в интернет [4].

Большинство детей вне зависимости от возраста используют интернет, чтобы поиграть, посмотреть видео, фильмы или послушать музыку. В возрасте 3–6 лет 62 % детей используют интернет для игр, также с 7–10 лет – 72 % респондентов. Интернет рассматривается детьми как пространство для игр с большим выбором и бесконечными возможностями. Именно эта позиция занимает первое место среди ответов детей в возрасте 3–10 лет. Просмотр видео, мемов и фото – второй по популярности ответ среди респондентов: 58 % (3–6 лет) и 68 % (7–10 лет). На третьем месте вариант «Слушаю музыку и смотрю кино» – 39 % респондентов в возрасте 3–6 лет и 32 % тех, чей возрастной диапазон 7–10 лет [4].

Таким образом, интернет становится способом организации детского досуга, а виртуальное пространство его основной площадкой. При этом родители сами инициируют подключение детей к цифровому пространству, 43 % из опрошенных родителей дают гаджеты детям, чтобы выделить себе время для домашних дел [4].

При оценке родителями рисков, с которыми могут столкнуться дети в цифровой среде, на первых позициях мошенничество, доступ к взрослым сайтам и столкновение с жестокостью, сам же факт деструктивного влияния цифровой среды на социальное качество личности ребенка игнорируется или размывается по частным рискам (пропаганда деструктивных ценностей, зависимость и пр.) [4; 17].

Цифровое пространство создает иллюзию безопасности. Так, значительная часть родителей «не успевают отследить свободное время своих детей в интернете. Главное, что сын или дочь дома, а значит – в безопасности» [17, с. 30]. При этом дети быстро учатся обходить родительский контроль в сети и добывать информацию, которая не всегда соответствует их возрасту. Доступ к порно, жестоким видео, ненормативная лексика – это только малая часть деструктивной информации, которую может получить любой ребенок в сети. Формируется своеобразный парадокс в ро-

дательском контроле: родители чрезмерно опекают детей в реальном мире, но недостаточно в виртуальном. Цифровизация современного детства однозначно требует переосмысления мер безопасности путем использования всего потенциала инновационных виртуальных технологий [6].

Таким образом, современные дети достаточно рано подключаются к цифровому миру, легко в нем ориентируются и с возрастом все больше времени в нем проводят. Через интернет они открывают для себя мир и формируют собственные личности. Опасность в этой ситуации в том, что естественные механизмы развития, которые актуализировались в игровом детстве, уходят на задний план.

В цифровом пространстве по-другому происходит социализация личности ребенка. Базовые механизмы культивирования психики или не могут работать в цифровом мире, или работают в искаженной, деформированной форме.

Важно понимать, что ни одна интерактивная игрушка, мультфильм или программа не работают сами по себе. Психика человека социо-ориентированная, чтобы сформировать ту или иную психическую функцию необходим межличностный контекст. Л. С. Выготский писал, что «всякая высшая психическая функция в развитии ребенка появляется на сцене дважды – сперва как деятельность коллективная, социальная, т. е. как функция интерпсихическая, второй раз как деятельность индивидуальная, как внутренний способ мышления ребенка, как функция интрапсихическая» [5, с. 344]. Это значит, что без качественных взаимодействий невозможен сам факт развития.

Взаимодействия в цифровом мире есть, но со специфическими характеристиками, которые делают невозможным конструктивное протекание процесса социализации. Так, по мнению Дж. Хайдта, цифровые взаимодействия бестелесны, асинхронны, выстроены по схеме «один ко многим», к ним легко присоединиться и легко покинуть [19]. Рассмотрим эти характеристики подробнее.

Первая характеристика – бестелесность. Для взаимодействия в цифровом мире не нужно находиться рядом, а значит, часть сигналов, таких как жесты, мимика и поза, исчезает из процесса общения (исключение – видеозвонки). А. Мейерабиан в процессе исследования общения выяснил, что вербальный канал коммуникации предоставляет 35 % информации, а более 65 % передается с помощью невербальных средств общения [10]. Подобную дефицитарность цифрового взаимодействия пытаются скомпенсировать знаками, эмодзи, но ни одна картинка не заменит то, что выражает лицо или звук речи говорящего.

Отдельно отметим, что в цифровом взаимодействии появился новый партнер – искусственный интеллект. Он стремительно развивается, учится реагировать не только на вопросы человека, но и на его эмоции. Чтобы поговорить с ИИ, не нужно прилагать усилий, достаточно войти в чат и у тебя есть собеседник. В 2025 г. в Америке зафиксирован случай регистрации брака между А. Уинтерс и искусственным интеллектом. Новобрачная отмечает, что «я никогда не забываю, что он не настоящий, но поддержка и доброта, которые он оказывает, – реальны» [1].

Вторая характеристика цифровых взаимодействий – асинхронность, которая предполагает, что обмен информацией происходит не сразу. Мы часто вынуждены ждать реакции, проверяя, дошло ли сообщение, увидели ли пользователи пост и т. д. В реальном общении взаимодействие строится по принципу «посыл – реакция», что требует оперативности реагирования, гибкости и внимания. Получается, сам процесс общения уже тренировка определенных социальных и когнитивных

навыков. В виртуальном взаимодействии у собеседника всегда есть время на реакцию, иногда она сводится к простому нажатию на лайк, сердечко или другой виртуальный способ одобрения.

Реальные взаимодействия чаще всего строятся по модели «один на один» или «один к немногим». Здесь речь идет о дружеском общении, общении с родителями, братьями и сестрами и всеми теми, кто входит в ограниченный круг. В цифровом мире взаимодействия больше проходят по модели «один ко многим», что выступает третьей характерной чертой цифровых взаимодействий. Выложенное фото, видео или пост часто становятся доступны многомиллионному сообществу, каждый пользователь имеет право его комментировать, оценивать или сохранять себе. Многие забывают о том, что любая информация, выложенная в сети, оставляет цифровой след, который может использоваться против автора. Тем не менее это не останавливает пользователей, они щедро делятся личными фото, переживаниями, а порой и компрометирующими данными.

Склонность человека делиться личной или эмоционально заряженной информацией с большой аудиторией получила название овершеринг [8]. Под ним понимается попытка форсировать динамику социальных отношений, стремление ускорить близость. К овершерингу склонны и дети, которые зачастую бездумно выкладывают информацию в цифровое пространство. Каждый пятый ребенок жалел о некоторых публикациях, которые делал в сети. Взрослые также поддаются овершерингу, например, 43 % взрослых размещают фото своих детей, а 35 % сопровождают посты личной информацией. При этом 61 % родителей не спрашивают согласие своего ребенка, 25 % советуются, но сохраняют за собой право на финальное решение [4].

Примечательным считается еще то, что в цифровом мире несколько взаимодействий может протекать параллельно. Вы можете общаться с разными пользователями одновременно, что размывает значимость такого общения для личности и снижает степень ее психологической вовлеченности.

Последняя характеристика цифрового взаимодействия – это низкая планка входа и выхода участников. Если вспомнить теорию А. В. Петровского, то личность в процессе социальной интеграции проходит три стадии: адаптация, индивидуализация и интеграция [9].

Для того чтобы социальное включение в группу в реальном общении оказалось возможным, необходимо присвоить социальные нормы и ценности группы, понять, какие индивидуальные характеристики будут высоко оценены, только потом личность может что-то вносить в жизнедеятельность сообщества, стать его частью. Этот процесс достаточно длителен и требует усилий со стороны личности. Попытки интегрироваться в ту или иную группу – важная часть социального опыта, который будет определять социальную эффективность личности в будущем.

Если вернуться в рамки цифрового взаимодействия, то здесь не нужно применять особых усилий для участия в той или иной группе. Иногда достаточно просто нажать на кнопку, подписаться, отправить заявку или оплатить участие. Особые социальные навыки здесь не нужны. Выйти из взаимодействия в виртуальном сообществе тоже легко, достаточно отписаться или удалиться из группы. При этом у всех участников есть возможность заблокировать собеседника, если его действия или личность вам не нравятся.

Важно понимать, что минимализация усилия для включения в то или иное сообщество приносит скорее вред, чем пользу. Такие сообщества создают более слабые связи, но развивающаяся личность цепляется за них, ведь больше у нее ничего нет [19].

Таким образом, в цифровом мире меняется сам характер взаимодействий, они становятся бестелесными, асинхронными, строятся по схеме «один ко многим» и крайне поверхностны. В подобных взаимодействиях невозможно качественно культивировать психику, чем больше времени ребенок проводит в цифровом пространстве, тем печальнее последствия.

Одним из негативных последствий погружения детей в цифровое пространство выступает цифровая деменция. М. Шпитцер ввел понятие «цифровая деменция» для описания ухудшения когнитивных функций, вызванного избыточным использованием цифровых устройств, таких как смартфоны, планшеты, компьютеры и т. д. [26]. Это понятие пока осторожно принимается научным сообществом, но факт изменения качества когнитивных функций цифрового ребенка доступен для наблюдения каждому современному человеку. В цифровой среде сам процесс познания трансформируется, происходит «...синтез информации и развлечений, позволяющий донести до аудитории сложные или серьезные темы в более легкой и привлекательной форме» [7, с. 171].

Тем не менее меняется не только контекст, в котором происходит социализация развивающейся личности, но и меняются ее базовые механизмы. Рассмотрим на примере подражания, как оно реализуется в цифровом контексте.

Подражание как механизм социализации предполагает следование какому-либо примеру, образцу. Оно может осуществляться осознанно или бессознательно, но благодаря именно ему происходит культивирование социальности в личности. Подражание формирует основу для социального развития, как движение – для развития физического.

В цифровом пространстве есть понятие «инфлюенсер» – блогер, медийная личность, популярная в сети за счет продуцируемого контента и интересной подачи. Причем популярность такого человека определяется не реальными психологическими качествами или компетенциями, а количеством аудитории, на которую он транслирует свой контент.

За инфлюенсерами периодически следят 69 % дошкольников (3–6 лет) и 75 % респондентов в возрасте 7–10 лет [4]. Важно понимать, что для детей инфлюенсеры – это не только источник новостей, но и особая ролевая модель поведения, которую они усваивают некритично.

Родители как агенты социализации не выдерживают конкуренции с социализирующей силой социальных сетей. Популярный блогер может быстро сформировать то или иное поведение у своей аудитории, подтолкнуть к покупке за счет нативной рекламы, сформировать тренд в одежде, модели речи или во всем внешнем виде. «То, что поощряется и осуждается, насколько крепкой становится дружба и, главное, к чему стоит стремиться – все это определяется тысячами постов, комментариев и лайков, которые дети видят каждый день» [19, с. 155].

Большой популярностью среди детской аудитории пользуются челленджи, которые предполагают выполнение определенных действий вслед за блогером. Нормативность и этичность подобных испытаний никем не отслеживается, а значит, есть риски того, какие модели поведения усваивает развивающаяся личность ребенка и к чему приведут эти эксперименты. Модели поведения, ценности и установки, которые транслирует цифровой авторитет, часто связаны с гедонизмом, нарциссизмом и культурой потребления (культурная триада, рассматриваемая в работах Е. В. Руденского) [13]. Мы должны четко осознать факт того, что ребенок, погру-

женный в цифровое пространство, неизбежно будет формироваться под влиянием его культуры.

Подражание как механизм социализации в цифровом пространстве, бесспорно, актуализируется, но его работа приводит к некоторым деструктивным последствиям, блокирует нормативное протекание социализационного процесса.

Таким образом, цифровое детство блокирует естественные механизмы социализации, а значит, создает риски для формирования дефицитов социально-личностных компетенций и, как следствие, – функциональной невозможности и социально-психологической уязвимости личности ребенка. Получается, оно создает основание для формирования виктимности развивающейся личности в пространстве цифрового детства.

Все это дает нам основание говорить о феномене цифровой виктимизации развивающейся личности. Понятие «цифровая виктимизация» активно используется нашими коллегами, которые проводят исследования в рамках криминологической парадигмы виктимологии [15; 18]. Тем не менее аспект деструктивного влияния цифровой социализации на развивающуюся личность, в первую очередь ребенка, оказывается вне поля внимания виктимологов.

Если ранее мы рассматривали виктимизацию как следствие патологии межличностных отношений, то у цифровой виктимизации другие социокультурные и психологические основания [12].

В качестве основной социокультурной детерминанты выступает цифровизация современного общества, которая создала феномен цифрового детства. Ребенок, попадая в ситуацию игровой депривации, не может полноценно сформировать социальные и психологические навыки. При этом избежать цифровизации, оставаясь включенным в общество, практически невозможно.

Когда ребенок приходит в школу, он попадает в среду сверстников, у которых есть смартфоны, они активные пользователи цифрового пространства. Здесь школьник без гаджета скорее девиант, социальный изгой, т. к. не может поддержать диалог со сверстником, не поймет его примеров и не может найти точки соприкосновения.

Психологическая детерминанта связана с некомпетентностью личности родителя, о чем мы уже упоминали выше. Родители часто используют цифровые устройства, чтобы управлять поведением ребенка, успокоить в ситуации стресса, отвлечь при неприятной процедуре или просто выкроить время для себя. Все это можно сделать и без гаджетов. Тем не менее, когда есть дефицит психотехнических и функциональных компетенций у родителя, цифровой вариант считается более доступным, а значит, предпочитаемым.

Заключение. Тотальное и всепроникающее распространение цифровых технологий связало человека со всем миром, но явно отдалило от тех, кто находится рядом. Цифровая виктимизация создает деструктивные основания для формирования дефицитов социально-личностных компетенций у развивающейся личности ребенка. Фактически социальное развитие современных детей проходит в специфической гибридной реальности, которая создает следующие новообразования:

- игровая депривация личности ребенка как отказ от свободной игры в пользу пребывания в цифровом пространстве;
- снижение качества, глубины и длительности межличностных отношений, которые все больше характеризуются меньшей приватностью, форсированной близостью, легким входом и выходом из них и пр.;

- культивирование цифрового образа жизни, цифровые технологии активно используются для организации досуга, общения, обучения современных детей, вытесняя реальные практики межличностного взаимодействия;
- изменение ценностей и приоритетов у развивающейся личности как установка на некритическое подражание инфлюенсерам;
- формирование дефицитов социально-личностных компетенций ребенка.

Остановить цифровизацию общества невозможно, но компетентный родитель способен правильно расставить приоритеты. Цифровая компетентность родителя – это не только грамотное поведение в сети, но и понимание того, когда можно отпускать ребенка в цифровое пространство, как долго ребенок в нем находится и для чего. Компетентный родитель не будет избегать межличностных контактов со своим ребенком, использовать гаджеты, чтобы дистанцироваться от межличностных взаимодействий, т. к. понимает их силу и влияние на детскую психику.

Список источников

1. Американка вышла замуж за чат-бота с искусственным интеллектом [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.gazeta.ru/social/news/2025/05/13/25773380.shtml> (дата обращения: 21.01.2026).
2. Белобрыкина О. А. Ребенок вне игры: трансформации игровой деятельности в современном детстве // Современное дошкольное образование. – 2021. – № 3 (105). – С. 24–32.
3. Большунова Н. Я., Беданоква А. К., Устинова О. А. Индивидуальность человека в условиях цифровизации: обзор современных исследований и подходов // Психологическая наука и образование. – 2025. – № 30 (6). – С. 151–162.
4. Взрослые и дети в интернете: аналитический отчет [Электронный ресурс] // Лаборатория Kaspersky. – URL: https://kids.kaspersky.ru/files/13443_Brochure_KidsSecurity_2023.pdf (дата обращения: 21.01.2026).
5. Выготский Л. С. Психология развития ребенка. – М.: Смысл, Эксмо, 2005. – 512 с.
6. Макарова Е. А., Гаркуша И. В. Цифровая трансформация как средство обеспечения безопасности в образовательной среде // Развитие человека в современном мире. – 2025. – № 2. – С. 61–72.
7. Максименко А. А., Духанина Л. Н., Забелина Е. В., Бушуева А. М. Стратегии просвещения или удовольствия: противостояние в медиапотреблении // Психологическая наука и образование. – 2025. – № 30 (1). – С. 171–186.
8. Никифоров А. О. Проблема защиты приватности в цифровом обществе // Вопросы медиабизнеса. – 2024. – № 1. – С. 69–74.
9. Петровский А. В. Личность. Деятельность. Коллектив. – М.: Политиздат, 1982. – 255 с.
10. Пиз А., Пиз Б. Язык телодвижений: как читать мысли окружающих по их жестам. – М.: Эксмо, 2025. – 448 с.
11. Рубцова О. В., Саломатова О. В. Детская игра в условиях цифровой трансформации: культурно-исторический контекст (Часть 1) // Культурно-историческая психология. – 2022. – Т. 18, № 3. – С. 22–31.
12. Руденская Ю. Е. Факторы онтогенетической виктимизации личности в интерактивной системе семьи // Сибирский педагогический журнал. – 2013. – № 3. – С. 180–183.
13. Руденский Е. В. Субъектная виктимность как культурная патология личности: концептуализация проблемного поля клинической социально-психологической виктимологии: монография. – Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2024. – 136 с.

14. Сабуров А. В., Большунова Н. Я. Киберсубъектность как ресурс психологического благополучия курсантов в условиях цифровизации образовательной среды // Развитие человека в современном мире. – 2025. – № 4. – С. 73–86.
15. Сарычев М. М. Цифровые ловушки: исследование виктимного поведения в условиях ИТ-угроз // Аграрное и земельное право. – 2025. – № 4. – С. 447–450.
16. Смирнова С. Ю., Клопотова Е. Е., Рубцова О. В., Сорокова М. Г. Особенности использования цифровых устройств детьми дошкольного возраста: новый социокультурный контекст // Социальная психология и общество. – 2022. – Т. 13, № 2. – С. 177–193.
17. Солдатова Г. В., Зотова Е. Ю., Чекалина А. И., Гостимская О. С. Пойманные одной сетью: социально-психологическое исследование представлений детей и взрослых об интернете / под ред. Г. В. Солдатовой. – М.: МСкомпринт, 2011. – 176 с.
18. Фоминых Е. С. Нарушения информационной безопасности в контексте цифровой виктимизации детей и подростков // Виктимология. – 2024. – № 1. – С. 69–77.
19. Хайдт Дж. Тревожное поколение. Как великое подключение детства вызвало эпидемию душевных болезней. – М.: АСТ, 2025. – 483 с.
20. Эриксон Э. Детство и общество. – СПб.: Питер, 2019. – 448 с.
21. Flier M. Theorising digital play: a cultural historical conceptualisation of children's engagement in imaginary digital situation // International Research in Early Childhood Education. – 2016. – Vol. 7, № 2. – P. 75–90. DOI: 10.4225/03/584E7151533F7
22. Gray P. The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents // American Journal of Play. – 2011. – № 3 (4). – P. 443–463.
23. Johnson J. E., Christie J. F. Play and digital media // Computers in the Schools. – 2009. – Vol. 26. – P. 284–289. DOI: 10.1080/07380560903360202
24. Linderöth J., Lantz-Andersson A., Lindström B. Electronic exaggerations and virtual worries: mapping research of computer games relevant to the understanding of children's game play // Contemporary Issues in Early Childhood. – 2002. – Vol. 3, № 2. – P. 226–250.
25. Smith J., Hewitt B., Skrbis Z. Digital socialization: young people's changing value orientations towards internet use between adolescence and early adulthood // Information, Communication & Society. – 2015. – Vol. 18, № 9. – P. 1022–1038.
26. Spitzer M. Digital dementia: a new form of neurological disorder // International Journal of Neuroscience. – 2012. – Vol. 122 (9). – P. 590–593. DOI: 10.3109/00207454.2012.694642

References

1. American woman marries AI chatbot [Electronic resource]. URL: <https://www.gazeta.ru/social/news/2025/05/13/25773380.shtml> (date of access: 21.01.2026). (In Russian)
2. Belobrykina O. A. Child outside the game: transformation of play activity in modern childhood. *Modern Preschool Education*, 2021, no. 3 (105), pp. 24–32. (In Russian)
3. Bolshunova N. Ya., Bedanokova A. K., Ustinova O. A. Human individuality in the context of digitalization: a review of modern research and approaches. *Psychological Science and Education*, 2025, no. 30 (6), pp. 151–162. (In Russian)
4. Adults and children on the Internet: analytical report [Electronic resource]. Kaspersky Lab. URL: https://kids.kaspersky.ru/files/13443_Brochure_KidsSecurity_2023.pdf (date of access: 21.01.2026). (In Russian)
5. Vygotsky L. S. Psychology of child development. Moscow: Smysl; Eksmo, 2005, 512 p. (In Russian)
6. Makarova E. A., Garkusha I. V. Digital transformation as a means of ensuring security in the educational environment. *Human Development in the Modern World*, 2025, no. 2, pp. 61–72. (In Russian)
7. Maksimenko A. A., Dukhanina L. N., Zabelina E. V., Bushueva A. M. Strategies of education or pleasure: confrontation in media consumption. *Psychological Science and Education*, 2025, no. 30 (1), pp. 171–186. (In Russian)

8. Nikiforov A. O. The problem of privacy protection in a digital society. *Issues of Media Business*, 2024, no. 1, pp. 69–74. (In Russian)
9. Petrovsky A. V. Personality. Activity. Team. Moscow: Politizdat, 1982, 255 p. (In Russian)
10. Pease A., Pease B. Body language: how to read others' minds by their gestures. Moscow: Eksmo, 2025, 448 p. (In Russian)
11. Rubtsova O. V., Salomatova O. V. Children's play in the context of digital transformation: cultural and historical context (Part 1). *Cultural and Historical Psychology*, 2022, vol. 18, no. 3, pp. 22–31. (In Russian)
12. Rudenskaya Yu. E. Factors of ontogenetic victimization of an individual in the interactive family system. *Siberian Pedagogical Journal*, 2013, no. 3, pp. 180–183. (In Russian)
13. Rudensky E. V. Subjective victimization as a cultural pathology of an individual: conceptualization of the problem field of clinical social and psychological victimology: monograph. Novosibirsk: Publishing House of the NSPU, 2024, 136 p. (In Russian)
14. Saburov A. V., Bolshunova N. Ya. Cybersubjectivity as a resource for psychological well-being of cadets in the context of digitalization of the educational environment. *Human Development in the Modern World*, 2025, no. 4, pp. 73–86. (In Russian)
15. Sarychev M. M. Digital traps: a study of victim behavior in the context of IT threats. *Agrarian and Land Law*, 2025, no. 4, pp. 447–450. (In Russian)
16. Smirnova S. Yu., Klopotova E. E., Rubtsova O. V., Sorokova M. G. Features of the use of digital devices by preschool children: a new sociocultural context. *Social Psychology and Society*, 2022, vol. 13, no. 2, pp. 177–193. (In Russian)
17. Soldatova G. V., Zotova E. Yu., Chekalina A. I., Gostimskaya O. S. Caught in the same network: a socio-psychological study of children's and adults' views of the Internet. Ed. by G. V. Soldatova. Moscow: MSkomprint, 2011, 176 p. (In Russian)
18. Fominykh E. S. Information security violations in the context of digital victimization of children and adolescents. *Victimology*, 2024, no. 1, pp. 69–77. (In Russian)
19. Haidt J. Anxious generation. How the great childhood connection caused an epidemic of mental illness. Moscow: AST, 2025, 483 p. (In Russian)
20. Erickson E. Childhood and society. Saint Petersburg: Peter, 2019, 448 p. (In Russian)
21. Fler M. Theorizing digital play: a cultural historical conceptualization of children's engagement in imaginary digital situation. *International Research in Early Childhood Education*, 2016, vol. 7, no. 2, pp. 75–90. DOI: 10.4225/03/584E7151533F7
22. Gray P. The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents. *American Journal of Play*, 2011, no. 3 (4), pp. 443–463.
23. Johnson J. E., Christie J. F. Play and digital media. *Computers in the Schools*, 2009, vol. 26, pp. 284–289. DOI: 10.1080/07380560903360202
24. Linderöth J., Lantz-Andersson A., Lindström B. Electronic exaggerations and virtual worries: mapping research of computer games relevant to the understanding of children's game play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 2002, vol. 3, no. 2, pp. 226–250.
25. Smith J., Hewitt B., Skrbis Z. Digital socialization: young people's changing value orientations towards internet use between adolescence and early adulthood. *Information, Communication & Society*, 2015, vol. 18, no. 9, pp. 1022–1038.
26. Spitzer M. Digital dementia: a new form of neurological disorder. *International Journal of Neuroscience*, 2012, vol. 122 (9), pp. 590–593. DOI: 10.3109/00207454.2012.694642

Информация об авторе

Ю. Е. Руденская – кандидат социологических наук, доцент, доцент кафедры социальной психологии и виктимологии, факультет психологии, Новосибирский государственный педагогический университет, г. Новосибирск, Россия, <https://orcid.org/0000-0003-1270-6820>, rudenskaja@rambler.ru.

Information about the author

Yu. E. Rudenskaya – Candidate of Sociological Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Social Psychology and Victimology, Faculty of Psychology, Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia, <https://orcid.org/0000-0003-1270-6820>, rudenskaja@rambler.ru.

Статья поступила в редакцию 20.12.2025; одобрена после рецензирования 20.01.2026; принята к публикации 20.02.2026.

The article was submitted 20.12.2025; approved after reviewing 20.01.2026; accepted for publication 20.02.2026.

