

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

На правах рукописи

ФУРСОВА ДАРЬЯ АВЕТИСОВНА

**ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНАЯ СРЕДА СОВРЕМЕННОЙ
РОССИИ КАК КУЛЬТУРНЫЙ ФАКТОР ДЕТЕРМИНАЦИИ ДЕТСТВА**

Специальность 24.00.01. – Теория и история культуры (культурология)

Диссертация

на соискание учёной степени кандидата культурологии

Научный руководитель –
Доктор философии,
Профессор Ю.В. Китов

Москва – 2020

Оглавление

Введение	3
Глава 1. Сущность информационно-коммуникативной среды как фактора детерминации культуры детства	17
1.1. Информационно-коммуникативная среда как культурное явление	17
1.2. Детство как время человека и пространство его культуры	38
Глава 2. Информационно-коммуникативная среда как фактор конструирования и существования культуры детства	75
2.1. Информационно-коммуникативная среда и духовный мир ребёнка	75
2.2. Информационно-коммуникативная среда как фактор социализации ребёнка	88
2.3. Социальные сети как фактор конструирования и экзистенции детства	101
Заключение	152
Список литературы	161

Введение

Актуальность темы исследования обусловлена необходимостью проанализировать процесс трансформации информационно-коммуникативных технологий в среду, которая становится агентом и пространством социализации и инкультурации современного ребёнка, оказывая влияние на становление его личности и формирование этнокультурной идентичности.

Современная информационно-коммуникативная среда – уникальное культурное явление, являющееся фактором детерминации культуры в целом, и культуры детства в частности. Информационно-коммуникативная среда представляет собой новый вид культурного пространства, специфика которого состоит в неразрывном единстве технических средств производства информации и способов её коммуникации с нецифровым пространством культуры. В данном случае информационно-коммуникативная среда оказывается, с одной стороны, несводимой к внецифровым формам существования культуры, с другой – она не равна виртуальной реальности как противостоящей материальной форме культуры.

Информационно-коммуникативная среда в данном исследовании рассматривается в приложении к детству, так как именно детство является как временным периодом в жизни каждого человека, так и пространством становления его культуры. Детство – это не только важнейший онтогенетический этап, но и филогенетический. Уникальность детства как социокультурного феномена состоит в том, что оно одновременно и базируется на культуре и детерминируется ею, является её фундаментом и основанием для культурной динамики.

Будущее каждого общества определяется отношением к ребёнку и интерпретацией детства. XX век отмечен повышением интереса к детству и всесторонним его изучением. Изменение статуса детства дало начало выделению его в особый мир в мире культуры, в том числе и особую область исследования. Появились культурологические исследования, отражающие и осмысляющие

взаимосвязь процессов, происходящих в детстве, процессов воспроизводства культуры, факторов, обуславливающих культурную динамику и становление субъекта культуры.

Информационно-коммуникативная среда, безусловно, является фактором конструирования и детерминации культуры детства. Её роль в формировании духовного мира очень высока: по сути, она становится новым социализатором ребёнка и средой его экзистенции. Во многих странах осознание этого факта стало причиной усиления мер контроля со стороны государства в отношении структур, участвующих в создании и распространении информационно-коммуникативной среды.

Так как информационно-коммуникативная среда в настоящее время все в большей степени становится экзистенциальным пространством детства, особое внимание в научном дискурсе должно уделяться анализу её сущности, форм, способов воздействия на ребёнка, а также осознанию рисков, связанных с конвенциональным закреплением за данным феноменом средового статуса. Необходимо, проанализировав новое явление, ограничить его инструментальным статусом, акцентируя необходимость обучения ребёнка методам использования данного технологически сложного инструмента для получения информации и осуществления коммуникации.

Принципиальным отличием организации социализации современного ребёнка является трансформация структуры социализации и инкультурации: с одной стороны – появление в структуре нового агента – информационно-коммуникативной среды, а с другой – снижение роли традиционных агентов. При этом социализация, детерминированная либеральной интерпретацией детства, изменяется в сторону допущения выбора ребёнком источников социализации, а также в сторону совмещения традиционной и новой структур социализации.

Механизм воздействия информационно-коммуникативной среды на духовный мир ребёнка вне его институциональных, санкционированных обществом и семьёй форм, представляет собой полисубъектное, логически

непоследовательное, нелинейное (не принимающее во внимание возраст и индивидуальное развитие ребёнка), дискретное воздействие на его разум и психику, способное как активизировать его мыслительную деятельность и эмоциональную реакцию, так и затормозить их.

Экзистирование в информационно-коммуникативной среде влияет на процесс социализации и инкультурации ребёнка: посредством копирования несоответствующих (чуждых) социокультурным традициям российского общества продуцируемых информационно-коммуникативной средой фреймов и моделей поведения ребёнок утрачивает русскую и российскую социокультурную идентичность, приобретая цифровую. Усвоенные, осознанно или не осознанно, инокультурные паттерны, ребёнок включает свои жизненные стратегии, соответствующие новому антропологическому типу. При этом отношение традиционных агентов социализации к данной проблематике неоднозначно, что, вероятно, приведёт к усилению в российском обществе социокультурного напряжения, поводом для которого будет онтологическое различие между людьми традиционного и нового антропологического типов.

Степень научной разработанности проблемы. Истоки проблемы формирования личности в условиях развития информационно-коммуникативных технологий уходят в 60-е гг. XX в., когда в связи с развитием средств массовой коммуникации появились первые работы, анализирующие масс-медиа как детерминирующий фактор. Одним из первых авторов, обратившихся к данной проблематике, был М. Маклюэн, рассматривавший информационно-коммуникативные технологии как некий апогей «расширения» человека, к которому человек, используя различные инструменты, стремится на протяжении всей человеческой истории. Информационно-коммуникативные технологии, по М. Маклюэну, – выведение во вне нервной системы и мозга человека, с целью управления ими. Влияние новых технологий на детей рассматривается в работах Н. Постмана, отмечавшего негативные последствия стремительно развивающегося информационного пространства для детства, оказавшего в результате этого под угрозой исчезновения. Влияние масс-медиа на детей

анализируется в работах Р. Пацлафа, считавшего телевидение инструментом по «выключению» детей, проявлением снижения родительской культуры. Проблема массовой фрагментации личности и формирования мозаичной культуры под влиянием масс-медиа как основного инструмента формирования культуры представлена в работах Е. В. Мареевой. Проблемы информационного интереса личности, проявляющегося в различных сферах культуры, а также в межличностной и массовой коммуникации, в том числе и в интернете, рассматриваются в работах Ю. В. Китова, поднимавшего также проблему верификации информации, полученной через СМИ.

Изучением информационно-коммуникативной среды в отечественной науке занимались М. В. Бештоков, В. В. Зотов, Б. М. Кузнецов. В. В. Зотов рассматривает институциональные и социальные аспекты информационно-коммуникативной среды, вызывающей определённую трансформацию современного общества, в частности изменение роли традиционных социальных институтов. Социокультурный анализ глобальной информационно-коммуникативной среды, под которым понимается интернет, применительно к российской молодежи представлен в работах Б. М. Кузнецова. Своеобразный взгляд на информационно-коммуникативную среду предложен в работе М. В. Бештокова, рассматривающего информационно-коммуникативную среду как результат функционирования компьютерно-интерактивной социальной системы. Следует особо подчеркнуть тот факт, что, несмотря на частое использование понятия «информационно-коммуникативная среда» в научном дискурсе, определение данного понятия требует уточнения.

Проблема экзистирования детей в информационно-коммуникативной среде рассматривается в разных исследовательских аспектах: в контексте социокультурной адаптации и киберсоциализации, когнитивного развития, обеспечения физической безопасности, гражданско-правового регулирования интернета.

Проблемой киберсоциализации занимались С. В. Бондаренко, М. Вейзер, М. В. Воропаев, И. П. Кужелева-Саган, А. В. Мудрик, Т. А. Нестик, С. Пейперт,

В. А. Плешаков, М. Е. Сандомирский, Г. У. Солдатова, Н. А. Сучкова, А. В. Чистяков. Один из наиболее активных исследователей – В. А. Плешаков – помимо положительных последствий киберсоциализации, таких как расширение возможности реализации культурных, коммуникативных, образовательных потребностей, исследователь отмечает также негативные, в частности, кибераддикцию. М. В. Воропаев считает, что это влияние информационно-коммуникативных технологий на процессы социализации и инкультурации не затрагивает сущностных характеристик этих традиционных процессов. И. П. Кужелева-Саган отмечает проблему доверия к детям интернет-ресурсам.

Большое внимание проблеме когнитивного развития современных детей в условиях тотальной гаджетизации уделяется в работах и публичных выступлениях А. В. Курпатова, А. Сигмана, М. Шпитцера. А. В. Курпатов неоднократно указывал на то, что традиционные формы социализации и инкультурации, в отличие от киберформ, в значительно большей степени способствуют формированию сложных структур мозга. Для описания комплекса когнитивных, поведенческих и культурных изменений под влиянием цифровой среды в научный дискурс были введены термины «псевдодебильность» и «цифровое слабоумие», автором которых является М. Шпитцер. О снижении когнитивных способностей и повышенной агрессивности современных детей, активно использующих информационно-коммуникативные технологии, пишет К. Роан. Изменениям в культуре поведения детей уделено большое внимание в работах М. Пренски, предложившего термины «цифровой абориген» и «цифровой мигрант» для дифференциации представителей поколения, выросшего в условиях тотальной гаджетизации, и тех, кто развивался без компьютера. М. Пренски, в отличие от многих авторов, дает положительную оценку данным изменениям.

Рискодержающий аспект информации, ее травматический для психического или физического здоровья детей потенциал рассматривается в работах Е. Ю. Зотовой, М. И. Лебешевой, Т. А. Нестика, Е. И. Рассказовой, Г. У. Солдатовой. В их исследованиях уделено большое внимание поведению детей в

интернете, а также влиянию гаджетов на поведение детей в офлайн среде. Поведение подростков в социальных сетях с медицинской (психиатрической) точки зрения анализирует М. Е. Сандомирский, который ввел понятия «селфидемия» и «селфицид» для обозначения крайне негативных последствий, связанных с новой потребностью – делать селфи (в том числе с риском для жизни) для публикации в соцсетях.

Вопросами обеспечения безопасности детей в интернете активно занимаются И. С. Ашманов, Г. Г. Почепцов, О. Н. Четверикова, заявляющие о необходимости обеспечения цифрового суверенитета государства и считающие современную ситуацию информационной войной. Вопросы киберпреступности, к которой можно также отнести распространение контента, представляющего (популяризирующего) девиантное, маргинальное поведение, а также кибербуллинг, занимались Д. Атон, М. Гудман, И. Робертсон и др. М. Я. Сараф отмечает необходимость разработки мер защиты от агрессивного интерфейса и виртуальной реальности асоциального содержания, от психо-энерго-информационного давления на людей, побуждающего к социально опасным действиям. А. А. Мельникова анализирует взаимосвязь масс-медиа и терроризма, отмечая определенные изменения в культуре, базирующиеся, в частности на таких феноменах как эстетика шокирующего, морталитрия и социальная некрофилия, и оказывающие влияние на формирование личности.

Рискосодержащий аспект информации, заложенная в ней возможность нанести ущерб психическому или физическому здоровью детей рассматривается в работах Д. Н. Архипова, Е. Ю. Бадалянц, Л. Н. Воеводиной, Е. Ю. Зотовой, Ю. Г. Ищучник, М. И. Лебешевой, Д. Е. Некрасова, Т. А. Нестика, А. В. Польщикова, Е. И. Рассказовой, Г. У. Солдатовой, В. С. Соловьёва, А. В. Фёдорова, О. Н. Чистотна, Г. С. Шхабина.

С точки зрения использования в коммерческих целях данных о поведении детей и формирования их потребительского спроса интернет анализировали В. Н. Антошкин, Ж. дель Веккьо, К. Вербах, Г. Грачев, И. Мельник, Г. Г. Муфтиев, Д. Рашкофф, М. С. Филь, Д. Хантер, Д. С. Экофф. Проблема геймификации как

действенного способа вовлечения и управления людьми освещается в работах К. Вербаха и Д. Хантера. М. С. Филь рассматривает социальные сети как инструмент управления обществом, пребывающем при этом в иллюзии относительно своей свободы. В. В. Чижиков констатирует необходимость использования информации как инструмента технологий управления в социокультурной сфере.

Вопросами поведения в Интернете занимались К. Андерсон, Дж. Боканфусо, Н. Бушман, С. Гринфилд, К. Кросс, Н. Кузнецова, Ю. М. Кузнецова, Р. М. Либерт, Р. У. Поулос, В. С. Собкин, Д. Н. Спрафкин, Дж. Сулер, Н. В. Чудова и другие.

Анализом влияния интернета и различных его сегментов на личность занимались в отечественной науке занимались М. Л. Бутовская, В. И. Буркова, И. Бурлаков, С. Палмер, Г. Г. Петрусь, Е. О. Смирнова, Ю. В. Съедин, М. В. Тендрякова, С. А. Шапкин, А. Г. Шмелев и др. Проблеме онлайн игр и геймерства посвящены работы Н. В. Богачевой, А. Е. Войскунского, И. В. Девтерова, Г. Грезийон, К. Керделлан, Дж. Макгонигал, Н. А. Никишиной, Л. В. Черемошкиной. Современному детству и его субкультуре посвящены работы Л. В. Басенковой, Ю. А. Бревновой, Е. Н. Суворкиной и др. Ю. А. Бревнова рассматривает проблему необходимости сохранения и возрождения традиций русской игровой культуры в условиях информатизации общества. С. Палмер констатирует вытеснение традиционных игр как основы формирования личности ребенка компьютерными играми.

Т. О. Лефман анализирует образ детства в визуальной культуре, фиксируя трансформацию в культуре детства и отмечая, в частности, изменение стиля детско-родительских отношений, смещение в сторону демократичности.

В последние годы информационно-коммуникативная среда стала предметом рассмотрения ряда диссертаций на соискание степени кандидата и доктора наук в области культурологии, социологии, педагогики, психологии. Между тем следует отметить, что большинство работ рассматривают данный феномен в узком аспекте, что, по всей видимости, обусловлено, с одной

стороны, отсутствием четких границ описываемого феномена, а с другой – недостаточно четким определением данного понятия. Кроме того, отсутствуют диссертационные исследования, посвященные проблеме детерминации детства информационно-коммуникативной средой.

Объект диссертационного исследования: информационно-коммуникативная среда современной России.

Предмет диссертационного исследования: информационно-коммуникативная среда как детерминанта детства.

Цель исследования – выявить факторные характеристики информационно-коммуникативной среды как культурформирующей реальности детства

Задачи диссертационного исследования:

1. Описать информационно-коммуникативную среду как культурное явление.
2. Рассмотреть детство как время человека и пространство его культуры.
3. Выявить механизм воздействия информационно-коммуникативной среды на духовный мир ребёнка.
4. Проанализировать информационно-коммуникативную среду как фактор социализации ребёнка.
5. Изучить социальные сети как фактор конструирования и экзистенции детства

Теоретико-методологические основания исследования

В основу данной диссертации легли фундаментальные работы М. Кастельса, М. Маклюэна, Н. Постмана, Ф. Уэбстера, Х. Энценсбергера и др., описывающие информацию и коммуникацию как культурологические феномены.

Для глубокого понимания процессов, связанных с глобализацией, мы обращались к работам Н. П. Безугловой, А. В. Костиной, А. А. Мельниковой, А. И. Арнольдова, О.Н. Астафьевой, Т. Н. Суминовой, О. Н. Чумакова и др.

Для осмысления человека в постмодернистском пространстве мы использовали труды З. Баумана, С. Л. Гертнер, Ю. В. Китова, Е. В. Мареевой, А. С. Панарина, Н. Постмана, Г. Хармана, М. М. Шибасево.

С целью глубокого анализа противоречий развития современной культуры, возникающих в связи с развитием информационно-коммуникативных технологий, мы обращались к исследованиям В. А. Есакова, А. В. Костиной, О. В. Мороз.

В вопросах исследования влияния информационно-коммуникативных технологий на социокультурную среду мы использовали работы Дж. Бека, С. Голубева, П. Киршнера, Т. Компернолле, А. В. Курпатов, Е. В. Мареевой, Д. Рашкоффа, М. Е. Сандомирского, А. Сигмана, С. Палмер, Р. Пацлафа, М. Уэйд, Д. И. Фельдштейна, О. Н. Четвериковой, О. В. Шлыковой.

Опора на работы М. В. Бештокова, В. В. Зотова, В. А. Ремизова, В. М. Розина помогла выявить сущностные характеристики информационно-коммуникативной среды. По проблеме формирования и развития культурной политики мы обращались к исследованиям С. Л. Гертнер, Ю. В. Китова.

При написании данной работы были использованы культурологические концепции детства, представленные в работах Ф. Арьеса, Л. Демоза, А. Г. Кислова, М. Мид.

Психолого-педагогические исследования феномена детства представлены работами А. Бандуры, В. В. Зеньковского, Я. Корчака, А. Б. Орлова, М. В. Осориной, Е. Субботского, Д. И. Фельдштейна, Д. Б. Эльконина, и др.

По вопросам виртуальности как изначального природного свойства человека мы обращались к работам И. Гарина (И. И. Папирова), Н. А. Носова, М. Ю. Опенкова.

В области физиологии мы использовали работы Д. Каннемана, Т. Компернолле, С. В. Савельева, М. Шпитцера.

Методы исследования. В ходе работы над данным диссертационным исследованием использовались следующие методы:

компаративный метод, с помощью которого был проведён сравнительный анализ существующих дефиниций понятия «информационно-коммуникативная среда»;

диалектический метод, применение которого позволило обозначить двойственную природу информационно-коммуникативной среды;

структурно-функциональный метод, опора на который в работе помогла проанализировать информационно-коммуникативную среду;

системный метод, посредством которого рассматриваемые в исследовании феномены детство и информационно-коммуникативная среда представлены в исследовании в совокупности свойств и подходов;

герменевтический метод, применение которого дало возможность интерпретировать конкретные факты влияния информационно-коммуникативной среды на детство;

феноменологический метод, посредством которого осуществлялся отбор материала для описания и анализа;

историко-типологический метод, применяя который можно было классифицировать педагогические концепции и подходы.

Гипотеза исследования. Поскольку информационно-коммуникативная среда становится одновременно и пространством экзистирования современных детей и агентом их социализации, изменяя структуру, нарушая процесс традиционной социализации и сдвигая конфигурацию базовой и виртуальной реальностей, необходимо чётко обозначить её онтологические и функциональные свойства, в том числе и риски, с целью закрепления за ней инструментального статуса; в случае неприменения ограничительных «санкций» в отношении информационно-коммуникативной среды будет происходить формирование нового антропологического типа; конвенциональное признание за так называемой информационно-коммуникативной средой статуса нового современного технологически сложного инструмента получения информации и реализации коммуникации остановит негативные процессы адалтизации и инфантилизации, активно протекающие в информационно-коммуникативной

среде; переоценка функциональных свойств информационно-коммуникативного инструмента создаст предпосылки для осознания необходимости обучения ребёнка эффективному использованию нового инструмента.

Научная новизна исследования заключается в теоретико-методологическом обосновании необходимости конвенционального закрепления за информационно-коммуникативной средой инструментального статуса.

1. Информационно-коммуникативная среда представлена как сфера пересечения цифрового и материального пространства культуры.

2. Информационно-коммуникативная среда рассмотрена как пространственно-временная характеристика детства.

3. Механизм воздействия информационно-коммуникативной среды на духовный мир ребёнка представлен как неоднородный, нелинейный и дискретный процесс информирования и коммуникации.

4. Социализация ребёнка под воздействием информационно-коммуникативной среды состоит в смещении и совмещении его цифровой и физической реальности.

5. Факторная роль социальных сетей в конструировании детства и экзистенции ребёнка определена как набор заимствованных из сети способов поведения и общения и перенесение их ребёнком в физическую реальность.

Теоретическая значимость исследования состоит в определении феномена «информационно-коммуникативная среда», проведении сравнительного анализа понятий «информационно-коммуникативная среда», «цифровая среда», «виртуальная среда», «интернет»; в выявлении сущности информационно-коммуникативной среды; в описании информационно-коммуникативной среды как нового агента социализации.

Теоретическая значимость диссертации заключается также в дополнении теоретико-культурного понимания информационно-коммуникативных технологий, процессов становления информационно-коммуникативной среды и её влияния на современную культуру детства; в проведённом анализе информационно-коммуникативной среды современной России, в изучении,

описании и осмыслении контента, созданного для детей, и контента, созданного детьми.

Практическая значимость исследования заключается в том, что эмпирические данные и теоретические выводы, полученные в результате проведённого исследования, нашли своё отражение в Международной онлайн акции «Лента памяти», проводившейся с 2017 по 2020 гг.

Материалы, положения и выводы диссертации использованы в преподавании курсов «Прикладная культурология», «Основы государственной культурной политики и права», «Современные культурные процессы и проблемы», «Введение в культурологию», «Современные исследования культуры в России», «Социальная и культурная антропология» на кафедре культурологии Московского государственного института культуры.

Соответствие диссертации по паспорту научной специальности

Тема и содержание диссертации соответствуют научной специальности 24.00.01 – Теория и история культуры и отрасли науки культурология согласно пунктам 1.8 «Генезис культуры и эволюция культурных форм», 1.9 «Историческая преемственность в сохранении и трансляции культурных ценностей и смыслов», 1.12 «Механизмы взаимодействия ценностей и норм в культуре», 1.14 «Возникновение и развитие современных феноменов культуры», 1.23 «Личность и культура» и 1.24 «Культура и коммуникация» паспорта научной специальности 24.00.01 – Теория и история культуры (культурология).

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Информационно-коммуникативная среда представляет собой новый вид культурного пространства, специфика которого состоит в неразрывном единстве технических средств производства информации и способов её коммуникации с нецифровым пространством культуры. В данном случае информационно-коммуникативная среда оказывается, с одной стороны, несводимой к внецифровым формам существования культуры, с другой – она не

равна виртуальной реальности как противостоящей материальной форме культуры.

2. Информационно-коммуникативная среда как пространство и время существования детства представляет собой пространство функционирования культурных средств, соответствующих интересам и потребностям детей и лиц, чей возраст выходит за пределы детского возраста, но их культурные интересы и потребности удовлетворяются предметами и способами, свойственными детям.

3. Механизм воздействия информационно-коммуникативной среды на духовный мир ребёнка вне его институциональных, санкционированных обществом и семьёй форм, представляет собой полисубъектное, логически непоследовательное, нелинейное (не принимающее во внимание возраст и индивидуальное развитие ребёнка), дискретное воздействие на его разум и психику, способное как активизировать его мыслительную деятельность и эмоциональную реакцию, так и затормозить её.

4. Если классический процесс социализации и инкультурации ребёнка в основном санкционировался заключающимися в культуре традициями и нормами, то современная информационно-коммуникативная среда создаёт ситуацию, в которой процесс социализации протекает в смещении норм в сторону свободы выбора ребёнком источников социализации, а также в совмещении традиционного и нового.

5. Процесс социализации ребёнка через его участие в социальных сетях влияет на процесс его инкультурации посредством копирования шаблонов и моделей поведения ролевых моделей и продуцируемых информационно-коммуникативной средой линий поведения. В дальнейшем социализация протекает в форме поведения и деятельности ребёнка, которую он, наряду с транслируемой ему институционально (школой, семьёй и сверстниками), осознанно или не осознанно включает в свою жизненную стратегию. Тем самым информационно-коммуникативная среда включается в сознание ребёнка как образ желаемого будущего.

Апробация и внедрение результатов исследования

1. Основное содержание публикации нашло отражение в 11 публикациях, в том числе в 5 статьях, опубликованных в научных изданиях, рекомендованных ВАК при Министерстве образования и науки РФ, а также в научно-исследовательской работе «Блог как сфера порождения и генезиса культурных смыслов». Регистрационный номер АААА-А20-120022630014-7 (научный руководитель Ю. В. Китов).

2. Основные результаты диссертационного исследования получили апробацию на конференциях: международная научно-практическая конференция «Науки о культуре: современное состояние и перспективы развития», 2019; межрегиональная конференция «Динамика изменений и оценка успешности реализации проекта по повышению качества образования», 2017; Московские областные педагогические чтения им. И.И. Брагинского, ноябрь, 2016.

3. Диссертация обсуждена и рекомендована к защите кафедрой культурологии Московского государственного института культуры 30 июня 2020 года, протокол №11.

Структура диссертации обусловлена целью и поставленными задачами исследования, состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы.

Глава 1. Теоретические основы анализа информационно-коммуникативной среды в дискурсе детерминации детства

1.1. Информационно-коммуникативная среда как культурное явление

Выявление сущности информационно-коммуникативной среды должно, по нашему мнению, базироваться на чётком определении понятия «информационно-коммуникативная среда». С этой целью рассмотрим, во-первых, такие понятия как «информация» и «коммуникация», поскольку они являются основообразующими для дефиниции изучаемого феномена и понимания сущности информационно-коммуникативной среды: проследить историю возникновения информационно-коммуникативной среды принципиально важно, так как, по словам М. Кастельса «историческая обусловленность разработки какой-либо технологии определяет её сущность»¹. А во-вторых, рассмотрим, имеющиеся в научном дискурсе определения информационно-коммуникативной среды.

Необходимо отметить, что сама информационно-коммуникативная среда выросла из информационно-коммуникативных технологий, что произошло благодаря их интенсивной интеграции в культурные и социальные практики, что свидетельствует о неотделимости технологий от социального². В связи с процессами глобализации и развитием сначала теории информационного общества, а затем теории масс-медиа понятие «информация» стало предметом исследования различных областей науки и рассматривалось с различных аспектов.

¹Кастельс, М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе: монография / М. Кастельс; Перевод с английского А. Матвеева. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004 г. С. 22.

² Уэбстер, Ф. Теории информационного общества / Ф. Уэбстер. – М. : Аспект Пресс, 2004. С. 17

Начиная со второй половины XX века термин «информация» потерял свою «человекоотнесенность» и стал употребляться также в естественно-научном дискурсе. Развитие информационно-коммуникативных технологий стало причиной повышения интереса к изучению информационных процессов и развитию научных областей, в которых информация играет основную роль (информатика, кибернетика). Для данных областей науки большое значение имели скорость и способы передачи информации. Информация, напротив, рассматривалась ими как уменьшение неопределённости в результате передачи сведений, данных, сообщений.

Повышение роли информации как основы информационных процессов и развитие информационно-коммуникативных технологий привело к развитию теории информационного общества. В рамках данной теории «информация» рассматривалась как сырьё. Однако, далеко не все учёные придерживались подобного подхода. Критикуя идею информационного общества, Ф. Уэбстер отмечал, что увеличение какого-либо параметра не может говорить о смене типа общества и разрыве связей с предыдущими социальными структурами. Количественное увеличение информации в большей степени реализующейся посредством масс-медиа, говорит, по мнению Ф. Уэбстера, скорее о существовании «медиаперенасыщенного» общества³. Т. Розак отмечал «всеядность» представителей теории информационного общества в отношении информации: «Для теоретиков информационного общества совершенно не важно, передаем ли мы факт, суждение, плоское «общее место», глубокое учение, высокую истину или грязную непристойность»⁴.

Следует отметить, что в связи с увеличением роли и количества информации в обществе стало наблюдаться снижение статуса знания. Уменьшение роли знания Ф. Уэбстер связывает с утратой смысловой нагрузки

³ Уэбстер, Ф. Там же, с. 28

⁴ Roszak, T. The Cult of Information: The Folklore of Computers and the True Art of Thinking. Cambridge, 1986. С. 14.

знака⁵. Об этом говорит и Жан Бодрийяр: «Информации становится все больше, а смысла все меньше»⁶. Д. Ланьер отмечает, что в антигуманистическом прочтении представителей кибернетического тоталитаризма информация представлена неким живым существом, тяготеющим к автономии, однако, по мнению самого Д. Ланьера, «информация не заслуживает свободы»⁷.

Не углубляясь в различия между подходами к информации, обозначим, что в рамках данного исследования под «информацией» мы понимаем любые сведения, данные или сообщения, передаваемые посредством сигналов⁸.

При этом способность интерпретировать – декодировать – информацию является (и всегда являлась) ключевым условием для реального участия в информационно-коммуникативных процессах. Мы полностью разделяем точку зрения Д. Ланьера, который, отмечая роль человека в информационно-коммуникативных процессах, утверждает, что информация есть лишь «артефакт человеческой мысли», отчужденный опыт, и она реальна лишь в случае существования человека, способного ее декодировать: «...биты ничего не значат без образованного человека, способного их интерпретировать»⁹.

Параллельно с теорией информационного общества развивалась теория масс-медиа. На первый план в эпоху масс-медиа вышли средства массовой информации, в первую очередь телевидение и радио как способ осуществления быстрой и масштабной коммуникации. М. Маклюэн, отмечая глобальность и всеохватность электронных средств коммуникации, а также скорость распространения информации, предложил термин «глобальная деревня»¹⁰.

⁵ Уэбстер, Ф. Там же, с. 29

⁶ Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция. М., 2010.

⁷ Ланьер, Д. Вы не гаджет. Манифест / Д. Ланьер ; перевод с английского М. Кононенко. – М.: Corpus, 2011. – 320 с.

⁸ Энциклопедия культурологии. – Текст : электронный. – URL : https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture/383/%D0%98%D0%9D%D0%A4%D0%9E%D0%A0%D0%9C%D0%90%D0%A6%D0%98%D0%AF (дата обращения 15.10.2016).

⁹ Ланьер, Д. Там же.

¹⁰ Маклюэн, М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего / М. Маклюэн ; перевод с английского А. Юдина. – М. : Академический проект, 2005. – 496 с.

Отметим, что коммуникация с приходом этих новых достижений, стала рассматриваться в двух планах: в семантическом (традиционном) и физическом (как электронная сеть для осуществления коммуникации). В данной работе делается акцент на семантический аспект коммуникации, так как именно данный аспект, реализуясь в феномене речи, определяет социокультурное пространство человека.

Акцент на коммуникацию как основу социокультурного пространства стал причиной развития теории коммуникации¹¹. По мысли Н. Лумана, М. Кастельса, Ю. Хабермаса одной из существенных характеристик (детерминант) общества является коммуникативность. Н. Луман обозначал коммуникацию как синтез трех селекций: информации, сообщения и понимания¹².

М. Маклюэн полагал, что коммуникация основывается на принципе самоампутации, так как современные информационно-коммуникативные (или электронные, как называет их Маклюэн) технологии, позволили человеку вынести за пределы себя живую модель центральной нервной системы. Центральная нервная система, таким образом, опирается уже не на физические органы и рецепторы, но на различные гаджеты и компьютеры¹³.

На становление теории масс-медиа большое влияние оказали идеи Х. Энценсбергера, считавшего масс-медиа практическим средством в индустрии сознания. Х. Энценсбергер отмечал, что господство в эпоху масс-медиа или «индустрии сознания» определяется именно «влиянием на сознание»¹⁴. Термин «индустрия сознания», возможно, гораздо более ёмко описывает то, что принято называть масс-медиа, так как по утверждению Д. Ланьера, невозможно заниматься технологиями и не заниматься социальной инженерией¹⁵.

Среди характеристик новых медиа Х. Энценсбергер выделял нацеленность на текущий момент и коллективную структуру, позволяющую каждому быть

¹¹ Уэбстер, Ф. Там же, с. 30.

¹² Луман, Н. Медиа коммуникации. – М., 2005.

¹³ Маклюэн, М. Понимание медиа: внешние расширения человека. – М., 2007.

¹⁴ Энценсбергер, Х.М. Индустрия сознания. Элементы теории медиа. – М., 2016. С. 15.

¹⁵ Ланьер, Д. Там же.

производителем информации. Притягательность электронных медиа, по Энциенсбергеру, заключается в глубинной мощи социальных потребностей, в реализации коммуникативного потенциала. Однако Энциенсбергер отмечал двойственность медиа: являясь ответом на потребность в мобильности и нематериальном многообразии, они в свою очередь эксплуатируют их¹⁶.

Ж. Бодрийяр, говоря об обществе масс-медиа, отмечал, что увеличиваемая «молчаливым большинством» информация, лишь ослабляет «поле социальности»¹⁷, не выполняя своих структурирующей и формирующей функций, а уровень социализации измеряется не столько степенью институциональных связей, сколько количеством циркулирующей информации.

Заявляемые политической и медийной элитой гуманные цели (гарантировать равные возможности по информированию, получению образования и т.д.) на практике не только не реализуются, но и не могут быть реализованы, так как рациональная коммуникация и массы несовместимы¹⁸. Согласно утверждению Ж. Бодрийяра, массы «не приемлют диалектику смысла», они ориентированы на знак. С появлением информационно-коммуникативной среды «молчаливое большинство» получает голос. Однако тот месседж, который большинство передает в информационно-коммуникативное пространство является трансляцией незначительных, мелких событий, которые, однако, благодаря мощи средств распространения получают социальный и «исторический» размах. Для обозначения искусственной реальности, обладающей «избытком реальности» и являющейся разрушительной для настоящей реальности, Ж. Бодрийяр ввел термин «гиперреальность»¹⁹. Характеризуя новое социальное пространство, З. Бауман называл его «гигантским экраном, на который проецируются частные проблемы»²⁰.

¹⁶ Энциенсбергер Х.М.. Там же.

¹⁷ Бодрийяр, Ж. Реквием по масс-медиа. Спб., 1999. С. 200-228.

¹⁸ Бодрийяр, Ж. В тени молчаливого большинства, или конец социального. Екатеринбург, 2000.

¹⁹ Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция. – М., 2010.

²⁰ Бауман, З. Глобализация. Последствия для человека и общества / З. Бауман ; перевод с английского М. Л. Коробочкиной. – М. : Изд-во «Весь Мир», 2004. – 188 с.

Специфика современной социализации, по Бауману, заключается в бесконечном соотношении индивидом собственной жизни с тем, что проецируется на экран, а в контексте социализации в информационно-коммуникативной среде, это не только соотношение с «гигантским экраном», но ещё и непрерывное проецирование собственной частной жизни, публичное свидетельство того, что микро-частное соответствует макро-частному. Д. Ланьер, подчеркивает, что многие сферы человеческой деятельности находятся в зависимости от программного обеспечения²¹.

Обобщая представленные выше результаты исследований в сфере информации и коммуникации, можно отметить, что коммуникация как обмен смыслами, сведениями, данными, а также их кодирование и декодирование, является естественной для человека потребностью и присущим человеку способом экзистирования. Смещение в сторону технической стороны осуществления коммуникации, создаёт предпосылки для «ущемления», упрощения семантической стороны, которая является более важным фактором успешной коммуникации, чем скорость передачи информации и широта её распространения.

В современном научном и общественном дискурсе достаточно часто используется понятие «информационно-коммуникативная среда». Однако, несмотря на частотность его употребления, с его использованием, на наш взгляд, связано несколько проблем. Это проблемы, на наш взгляд, не только терминологические, хотя касаются они вопроса дефиниции. Это проблемы, скорее, эпистемологические, они касаются определения сущности феномена. Прежде всего, следует отметить, что во многих научных работах термин «информационно-коммуникативная среда» используется по умолчанию, без его определения (М. В. Бештоков, Т. А. Головина). Кроме того, немногие существующие определения, на наш взгляд, не в полной мере отражают сущность и свойства информационно-коммуникативной среды на настоящем

²¹Ланьер, Д. Там же.

этапе её развития. И наконец, с нашей точки зрения, многие исследователи осуществляют терминологические подмены, что, очевидно, прежде всего, можно объяснить трудностями, естественно возникающими у современных исследователей, оказавшихся непосредственно в информационно-коммуникативной среде, а не наблюдающих её отстраненно, как научный объект.

Следует отметить, что, несмотря на высокий дискурсивный рейтинг данного понятия, оно практически не отражено в словарях. Нам удалось найти определение понятия «информационно-коммуникативная среда» только в «Словаре по технологиям обучения». В данном словаре под «информационно-коммуникативной средой» понимается «совокупность условий, обеспечивающих осуществление деятельности пользователя с информационным ресурсом с помощью интерактивных средств информационно-коммуникативных технологий»²². Следует обратить внимание на то, что в данном словарном определении отмечается только такой параметр, как «деятельность пользователя с информационным ресурсом», при этом игнорируется взаимодействие программ, основанных на искусственном интеллекте, с человеком. Между тем коммуникация искусственного интеллекта с человеком является важнейшим условием существования человека в новой среде – информационно-коммуникативной, – специфика которой состоит в возможности такого типа коммуникации, где человеку предлагается выступать в роли объекта. Можно отметить также недостаточность и даже определённую противоречивость данного определения, которая состоит в том, что с одной стороны, в нём отражён только технологический компонент; а с другой – используется слово «среда», которое, согласно толковому словарю, означает не только совокупность условий, но и «вещество, заполняющее пространство, окружение, социально-

²² Словарь по технологиям обучения. – Текст : электронный // NDCE : [сайт]. – URL: www.ndce.edu.ru (дата обращения 15.10.2018)

бытовые условия»²³. То есть в представленном определении рассматриваемого в диссертации термина акцент смещен в сторону технологий, а гуманитарный аспект среды игнорируется. Между тем, информационно-коммуникативная среда содержит в себе как гуманитарный, так и технологический аспекты²⁴.

Именно поэтому использование понятия «среда» в данном контексте оправдано, так как термин «информационно-коммуникативная среда» описывает процессы, действительно происходящие в среде, причём не в одной, а в двух: офлайн и онлайн. Это проявляется в том, что, с одной стороны, происходит активное внедрение информационно-коммуникативных технологий в реальную, так называемую, офлайн среду (появление новых средств коммуникации, хранения и передачи информации). Это и есть технологическая составляющая, которая отражена в приведённом выше определении. С другой стороны, наблюдается активная цифровизация традиционных социокультурных практик. То есть происходит трансформация социокультурных и социально-бытовых условий жизни человека, его жизненной среды. При этом происходит взаимовлияние и взаимопроникновение двух сред, в результате чего и появляется то, что можно назвать информационно-коммуникативной средой.

Таким образом, на наш взгляд, «информационно-коммуникативную среду» можно определить как сферу пересечения онлайн и офлайн сред, в которой основообразующим «веществом» можно считать информацию; интернет и множество цифровых устройств – совокупностью условий; а социальным окружением, детерминирующим социокультурные условия, – субъектов информационно-коммуникативной среды, которые представлены как людьми, так и не-людьми (различными программами искусственного интеллекта).

При этом важно отметить, что в информационно-коммуникативной среде человек выступает одновременно как субъект информационного общения

²³ Ефремова, Т. Ф. Современный толковый словарь русского языка Ефремовой / Т. Ф. Ефремова. – Текст : электронный // Dic.Academic : [сайт]. – URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/efremova/249351> (дата обращения 13.10.2016).

²⁴ Мороз, О. В. Как цифровые технологии изменили среду обитания человека? / О. В. Мороз. – [видеоматериал] // Постнаука : [сайт]. – 2017. – 27 апреля. – URL: <https://postnauka.ru/video/75092> (дата обращения 15.02.2019).

(цифровой субъект информационно-коммуникативной среды) и как личность. Его личность, с одной стороны, может не совпадать с его цифровым субъектом, а с другой – одна личность может быть представлена несколькими цифровыми субъектами²⁵.

Рассмотрим определение, представленное в работах В. В. Зотова. Под информационно-коммуникативной средой он понимает «сетевое распределение информационно-коммуникативных субъектов, удовлетворяющих информационно-коммуникативные потребности с помощью информационно-телекоммуникационных технологий»²⁶. Раскрывая данное определение, В. В. Зотов называет информационно-коммуникативную среду одной из детерминант развития современного российского общества, отмечая встраивание информационно-коммуникативной среды в социальные отношения на правах нового социального института, трансформирующего существующий социальный порядок, формирующего новые социальные практики в рамках существующих институтов. В. В. Зотов отмечает, что информационно-коммуникативная среда является также средством удовлетворения информационно-коммуникативных потребностей субъектов. К информационно-коммуникативным потребностям он прежде всего относит потребности в общении и в познании, а также в социальном признании, развлечении, эмоциональной разрядке. Помимо этого, согласно В. В. Зотову, информационно-коммуникативная среда является сетью для осуществления коммуникации между отдельными субъектами посредством информационных технологий, а также хранилищем массивов знания и информации²⁷.

²⁵Turkle, S. Life on the screen: Identity in the age of the internet. - New York: Simon & Schuster, 1995. - С. 17

²⁶ Зотов, В. В. Становление информационно-коммуникативной среды как основание общественных трансформаций / В. В. Зотов. – Текст : непосредственный // Общество: политика, экономика, право. – 2008. – №2. – С. 6-9.

²⁷ Зотов, В. В. Информационно-коммуникативные основы институциональных изменений современного российского общества : специальность 22.00.04 «Социальная структура, социальные институты и процессы» : диссертация на соискание ученой степени доктора социологических наук / Зотов Виталий Владимирович ; Московский государственный университет им. М.В Ломоносова – Москва, 2009 г. – 334 с.

Таким образом, В. В. Зотов в своем определении информационно-коммуникативной среды отмечает следующие компоненты значения слова «среда»: социальное окружение и совокупность условий. И, хотя остается не очевидным, что имеется в виду под информационно-коммуникативными субъектами: только люди или также программы искусственного интеллекта, в целом можно отметить, что определение, данное В. В. Зотовым, значительно более четкое, чем словарное определение, рассматривавшееся нами выше, так как оно даёт достаточно полное и релевантное представление об информационно-коммуникативной среде.

Обратимся к ещё одной проблеме, которую можно назвать эпистемологической «разбалансировкой», ведущей к терминологической «избыточности». Так, в ряде работ используются такие термины, как «информационно-коммуникативное поле» (Д. Ю. Астапенко), «информационно-коммуникативное пространство» (Д. А. Журавлев, А. А. Копытов), «информационно-коммуникативная система» (Е. Н. Юхвид), «инфосфера» (С. А. Дятлов), «виртуальная социально-коммуникативная среда» (Р. В. Леушкин), «информационная реальность» (В. М. Розин), «digital-среда» (в англоязычном научном дискурсе). Терминологическая разрозненность, с одной стороны, свидетельствует о многомерности исследуемого явления, о разнообразии подходов к его изучению, а с другой – о несформированности в научном сознании единого представления о сущности и свойствах информационно-коммуникативной среды.

В работах В.М. Розина упоминается об использовании также таких терминов, как «Интернет-вселенная» или «Планета Интернет», под которыми понимается «интеллектуальная техногенная система, в которой реализуются интерактивные функции коммуникации как людей, так и интернет-роботов и смарт-устройств»²⁸ – термины, вероятно, родившиеся под влиянием «Галактики Интернет» М. Кастельса. Комментируя эти термины, В.М. Розин предлагает

²⁸ Розин, В. М. Интернет – новая информационная технология, семиозис, виртуальная среда / В. М. Розин. – URL: <https://iphras.ru/page48296943.htm> (дата обращения 15.01.2018).

использовать термин «урбанистика Интернета», так как «вселенная» или «планета» имеют нерукотворный характер, они не созданы человеком, в то время как интернет – продукт человеческой мысли²⁹. Соглашаясь с В.М. Розиным в том, что критикуемые им термины излишне метафоричны, отметим, что предлагаемый им термин «урбанистика», в свою очередь, представляется нам слишком ограниченным в силу акцентирования идеи «рукотворности». Информационно-коммуникативная среда все же представляет собой синтез рукотворного и нерукотворного. Кроме того, введение В.М. Розиным в научный дискурс нового термина по сути не решает проблемы терминологической избыточности.

В работах некоторых исследователей под «информационно-коммуникативной средой» понимается интернет (Кузнецов Б.М., Головина Т.А.), что также, на наш взгляд, не вполне корректно. Тем более, что интернет сам по себе, как глобальная информационная система, объединяющая компьютерные сети³⁰, является в большей степени инструментом, чем средой.

Своеобразный взгляд на информационно-коммуникативную среду предложен в работе М.В. Бештокова. Он полагает, что информационно-коммуникативная среда – результат функционирования компьютерно-интерактивной социальной системы (КИСС), под которой он понимает «опосредованную техническими устройствами систему взаимодействия социальных акторов, обеспечивающую создание, функционирование и воспроизводство высокотехнологичной информационно-коммуникативной среды»³¹. Хотелось бы отметить основное противоречие определения, предлагаемого М.В. Бештоковым: согласно его определению, система порождает

²⁹ Розин, В.М., там же.

³⁰ Социологическая энциклопедия/ под ред. Г.Ю. Семигина. – М.: Мысль, 2003. – С. 383.

³¹ Бештоков, М. В. Компьютерно-интерактивная система как среда социализации современной молодежи: структура, потенциал и социализационные риски : специальность 22.00.04 «Социальная структура, социальные институты и процессы» : диссертация на соискание ученой степени кандидата социологических наук: / Бештоков Магомед Владимирович ; ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет». – Ростов-н/Дону, 2018. – 203 с.

среду³². Однако на самом деле система существует внутри среды и неразрывно связана с ней, проявляя свою целостность именно во взаимоотношениях со средой. Кроме того, при редуцировании определения понятия «компьютерно-интерактивная социальная система» становится очевидно, что оно сводится к формуле «интернет + люди», а между тем, взаимодействие людей и интернета реализуется внутри информационно-коммуникативной среды.

Для обозначения информационно-коммуникативной среды в ряде исследований можно встретить еще и такие термины, как «виртуальная реальность» или «виртуальная среда». Термин «виртуальная реальность» связан с именем Д. Ланьера, который подразумевает под ним искусственно созданную компьютерными средствами среду, в которую можно проникать и изменять её, испытывая реальные ощущения, при помощи специальной экипировки (очки, шлем виртуальной реальности и т.п.)³³. Термин «виртуальная реальность» Д. Ланьера соответствует термину «киберпространство», введённому У. Гибсоном в романе «Нейромант».³⁴ Таким образом использование термина «виртуальная реальность/среда» в значении «информационно-коммуникативная среда» представляется не вполне корректным. Впрочем, использование этого термина в работах, посвященных информационно-коммуникативной среде, можно объяснить влиянием школы виртуалистики Н.А. Носова и принадлежностью некоторых исследователей к этой школе. Так, например, Р.В. Леушкин рассматривает «виртуальное социальное пространство» (виртуальная социально-коммуникативная среда) как эволюционную новую форму социальной коммуникации³⁵. При этом И.И. Папиров высказывается против использования термина «виртуальный» применительно к информационно-коммуникативным

³² Бештоков М. В., там же

³³ Ланьер, Д. Там же.

³⁴ Гибсон, У. Нейромант: роман / У. Гибсон ; перевод с английского М. Пчелинцева. – СПб. : Азбука, 2015. – 480 с.

³⁵ Леушкин, Р. В. Виртуальная социальная коммуникация: социально-онтологические условия существования : специальность 09.00.01 «Онтология и теория познания» : диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук / Леушкин Руслан Викторович ; ФГБОУ ВПО «Ульяновский государственный технический университет». – Ульяновск, 2015. – 189 с.

технологиям, так как подобный контекст упрощает виртуальность, сводит её к игре, развлечению, делает понятие примитивным³⁶. Он высказывает гипотезу, что виртуальность фундаментальнее и глубже материальной реальности, так как она богаче объективной реальности, её функция – прояснять реальное. И.И. Папилов предлагает разделять физическую (относящуюся к актуальному бытию) и культурную виртуальность (относящуюся к человеческому творчеству и сознанию).

Обращение к понятиям «компьютерной», «виртуальной» и «информационной реальностей», а также виртуальных состояний человека-пользователя встречается также в работах В. М. Розина,³⁷ рассматривающего информационную реальность в четырех планах: как специфическую технологию, семиозис, широкий спектр средств решения социальных и индивидуальных задач, а также фактор и аспект современной среды обитания человека. Таким образом, «информационная реальность», по В. М. Розину, на наш взгляд, совпадает с понятием «информационно-коммуникативная среда».

Подводя итог, отметим, что использование термина «информационно-коммуникативная среда» сопряжено с определёнными проблемами терминологического характера, в частности с недостаточностью, неполнотой имеющихся определений данного понятия, а также с терминологической избыточностью. Нам представляется крайне важным прийти к единому, максимально полному и точному определению понятия «информационно-коммуникативная среда».

Исходя из данного нами определения «информационно-коммуникативной среды», мы выделяем следующие её сущностные характеристики: виртуальность, гибридность, ризоматичность, антропосоотнесенность. Виртуальность информационно-коммуникативной среды реализуется в цифровой своей составляющей, вход в которую возможен посредством неких

³⁶ Гарин, И. (И. И. Папилов). Что такое виртуальность? / И. Гарин. – Текст : электронный // «Proza.ru» : [сайт]. – 2012. – 27 марта. – URL : <https://proza.ru/2012/03/27/672> (дата обращения 23.01.2019).

³⁷ Розин, В.М. Там же.

технических портов. Гибридность информационно-коммуникативной среды проявляется в сочетании реального и виртуального, цифрового и нецифрового, человека и машины. Отсутствие жёсткой структурированности, иерархии, чётких границ; глобальность, стохастичность свидетельствуют о ризоматичности информационно-коммуникативной среды. Антропосоотнесенность информационно-коммуникативной среды реализуется в изоморфности структуре человеческой нервной системы, человеческого социума.

Специфические характеристики информационно-коммуникативной среды послужили началом дискуссий на тему готовности современного человека к существованию в новой среде. Некоторые наиболее радикальные авторы, в частности, Д. Харауэй³⁸ даже предложили свои модели нового человека: на смену человеку должен прийти киборг – лишенный гендера с помощью биотехнологий гибрид машины и человеческого организма. Футуристические идеи киборгизации человека разделяют далеко не все учёные, однако изменения, происходящие в культуре и затрагивающие в том числе и онтологические свойства человека, фиксируют многие.

Свидетельством осмысления культурных изменений, порожденных развитием информационно-коммуникативных технологий, является появление в научном дискурсе таких терминов, как «techno-nomad» и «digital-nomad», или «цифровые кочевники». К цифровым кочевникам чаще всего относят людей, работающих удаленно, – блоггеров, программистов, дизайнеров и пр. – и осуществляющих свою деятельность благодаря развитию информационных технологий и использованию номадических предметов, к которым, согласно Ж. Аттали, относятся мобильные телефоны, ноутбуки и пр.³⁹. Термин «цифровые (или digital) кочевники» интересный и перспективный, однако, с нашей точки зрения, его целесообразнее использовать для обозначения другой категории

³⁸ Харауэй, Д. Манифест киборгов / Д. Харауэй. – Текст : электронный. – URL: https://vk.com/doc-180324222_496616931 (дата обращения 26.09.2019).

³⁹ Аттали, Ж. На пороге нового тысячелетия / Ж. Аттали. – Текст : электронный // RoyalLib : [сайт]. – 2019. – март. – URL: https://royallib.com/read/attali_gak/na_poroge_novogo_tisyacheletiya.html#309390 (дата обращения 18.04.2019).

людей – «жителей» информационно-коммуникативной среды, всех тех представителей различных национальных, возрастных, гендерных и иных групп, которых З. Бауман назвал «скачущими» с канала на канал или по интернету⁴⁰. Это люди с кочующим/номадическим сознанием, с одной стороны, постоянно перемещающиеся внутри информационно-коммуникативной среды (из цифрового пространства в реальное, и обратно), а с другой – по цифровому пространству (с одного сайта на другой). Неономадизм есть кочевание физическое, в то время как цифровой номадизм – кочевание ментальное. Поэтому люди, работающие удаленно и свободно перемещающиеся по миру, на наш взгляд, принадлежат к категории неономадов. При этом, мы не исключаем, что определенная часть неономадов может одновременно являться и digital-номадами. Этот кластер широко представлен в том числе (или прежде всего) детьми и подростками.

В связи с использованием нами термина «digital-номад» для обозначения людей (детей) с кочующим сознанием, нам представляется необходимым рассмотреть и информационно-коммуникативную среду как пространство существования digital-номада. Парадоксальность неономадизма, на наш взгляд, заключается в том, что этот вид кочевничества формируется внутри оседлой культуры. Выше мы упоминали о классификации, предлагаемой З. Бауманом: два вида странников внутри оседлой культуры – туристы и бродяги. При схожести внешних проявлений – пересечение границ, выход за рамки локуса – можно говорить о разных причинах преодоления осёдлости. Так, бродяга кочует, реагируя на изменения среды, под влиянием внешних факторов-«раздражителей», его мотиваций эндогенна; а турист отправляется в путь, побуждаемый экзогенными причинами, в поисках новых впечатлений. По аналогии с такой классификацией мы предлагаем разделить digital-номадов на digital-бродяг и digital-туристов.

⁴⁰ Бауман, З. Там же, с. 50

Как для оседлой, так и для номадической культур важнейшей категорией является пространство. Ж. Делёз и Ф. Гваттари разделяли пространство на гладкое и рифленое⁴¹. Представители классов digital-бродяги и digital-туристы скользят по гладкому цифровому пространству, кочуют внутри информационно-коммуникативной среды: бродяги бесцельно, реагируя на внешние раздражители в виде рекламы, постов и репостов в новостной ленте, сообщений в социальных сетях и т.д., туристы – в поисках развлекательного контента (фильмов, музыки, онлайн игр и пр.).

Сравнивая номадическую культуру с неономадической, обратим внимание на различия осваиваемого пространства и, соответственно, на разницу в его освоении. Для традиционной номадической культуры характерно скольжение по гладкому геометрическому пространству и отсутствие привязанности к месту при наличии этнокультурной идентичности. В неономадической культуре привязанность к номадическим предметам сочетается с отсутствием привязанности к месту и этнокультурной идентичности. Неслучайно А. Хеллер, говоря о неономадах, отмечает, что они существуют внутри «культуры абсолютного настоящего»⁴². «Чтобы строить будущее – говорил П. Бурдьё, – нужно уметь управлять настоящим»⁴³. Именно этой способности, согласно З. Бауману, практически лишён современный человек, прежде всего digital-номад, живущий в слишком гибкой и неустойчивой, плохо поддающейся планированию, структурированию и рефлексии среде, представляющей собой лишь «цепь эпизодов»⁴⁴.

Digital-номады, так же как и неономады, по мнению А. Хеллер, существуют в абсолютном настоящем, поскольку у них нет привязки к этнокультурной идентичности; она заменяется на цифровую. Что касается

⁴¹ Делез, Ж. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения / Жиль Делез, Феликс Гваттари; пер. с франц. и послесл. Я.И. Свирского; науч. ред. В.Ю. Кузнецов. - Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. -895 с.

⁴² Бауман, З. Там же, с. 50.

⁴³ Бауман, З. Там же.

⁴⁴ Бауман, З. Там же С. 51.

пространства, то они осуществляют два вида кочевания: с одной стороны, это кочевание из цифрового пространства в реальное и обратно, с другой стороны – кочевание по цифровому пространству. При этом перемещение в геометрическом пространстве, которое они естественно осуществляют, не является в этом случае определяющим культуробразующим фактором. Гораздо важнее фактор мобильности сознания, его способности перемещаться в информационно-коммуникативной среде. Таким образом, digital-номадизм – это прежде всего кочевание сознания, или ментальное кочевание.

Отличительной особенностью любой номадической культуры является ориентация на потребление и разрушение. Это связано с тем, что в гладком пространстве нет необходимости трансформировать среду. Культура digital-номадов, разворачивающаяся в рамках информационно-коммуникативной среды, помимо физического потребления, присущего неономадической культуре, породила, с одной стороны, явление цифровой / информационной булимии, бесконтрольного потребления информации, а с другой – ее беспредельное, избыточное производство (различный контент в соцсетях). Однако это производство не имеет созидательного характера, потому что оно не направлено на преобразование среды. Количество информации не трансформируется в качество. Поэтому как бесконтрольность потребления, так и беспредельность производства, по сути, деструктивны; объектом же разрушения в случае цифрового неономадизма является сознание цифрового неономада, превращающееся в гладкое / не превращающееся в рифлёное.

Между тем, именно рифлёность является маркером преобразования, трансформации. «Осёдлость» сознания формирует рифлёное пространство прежде всего в головном мозге ребёнка (формируются новые извилины, увеличиваются определённые зоны)⁴⁵. Усложнению «ландшафта» мозга

⁴⁵ Савельев, С. Изменчивость мозга / С. Савельев. – Текст : электронный // WindowEdu : [сайт]. – 2017. – URL: <http://window.edu.ru/resource/259/42259/files/gl12.pdf> (дата обращения 16.03.2019).

способствует осознанная работа со сложно структурированной информацией⁴⁶. «Рельеф» сложной информации не предполагает скольжения; оно возможно только в том случае, если игнорируется сложность информации, т.е. не происходит её семантического декодирования. Если же оно происходит, то, соответственно, происходит и процесс, декодирования, который в рамках наших аналогий можно назвать вторичным рифлением информационного пространства. Поскольку организация пространства, его рифление – это деятельность субъекта по освоению объекта: без познающего субъекта свойства объекта потенциальны и не актуализированы.

А. Тойнби отмечал интересную особенность гладкого пространства – в нем невозможно движение, в силу отсутствия границ, а любое движение, с его точки зрения, может осуществляться только относительно чего-либо. В этом смысле Тойнби считает, что кочевники обездвижены⁴⁷. В таком случае, digital-номады также обездвижены. Об их культурной обездвиженности свидетельствует информационное потребление и замусоривание информационного пространства мелким нарративом.

Одним из инструментов превращения гладкого пространства в рифлёное является «дом» как граница между Я и окружающей средой. Очевидно, домом digital-номада можно считать его аккаунт. При этом таких виртуальных домов у одного digital-номада может быть несколько одновременно, и хозяин «домов» может быть представлен в каждом аккаунте под разными никами, ни один из которых не свидетельствует о реальной личности.

Идеи формирования нового типа сознания, digital-номадического по сути, активно продвигаются Римским клубом. В докладе 2018 года отмечено, что формирование нового человека в соответствии со всеми внесёнными в это

⁴⁶Черниговская, Т. В. О гениальности и о том, как развивать мозг /Т. В. Черниговская // Narfu : [сайт] – 2018. – 28 ноября. – URL: https://narfu.ru/life/news/persona/?ELEMENT_ID=327922 (дата обращения 28.03.2019).

⁴⁷Филиппов, А. Парадоксальная мобильность / А. Филиппов. – Текст : электронный // GorkyMedia : [сайт]. – 2012. – 5 мая. – URL: <https://magazines.gorky.media/oz/2012/5/paradoksalnaya-mobilnost.html> (дата обращения 28.01.2020).

понятие, в связи с цифровизацией, изменениями является важнейшей задачей современного общества. Стать этим новым типом человека предстоит современным детям, которых постепенно выводят из системы традиционного образования, характеризующееся в докладе как навязывающее границы и заключающее детей в монашеское заточение⁴⁸. Очевидно, авторами доклада намеренно игнорируется тот факт, что навязывание границ является одной из основных функций культуры, существующей в оппозиции «свой» / «чужой» и в системе табу. Растабуирование, отмена этических табу, снятие границ между «своим» и «чужим» для ребёнка чревато утратой идентичностей – этнической, социокультурной, национальной и др., или формированием иных идентичностей. Д. Ланьер подчеркивает, что человечество стоит перед парадоксом: самосохранение при отсутствии самости, и совершает самоубийство духовности⁴⁹. Причем дети в ситуации утраты самости и тождественности находятся в гораздо более уязвимом положении, чем взрослые, поскольку детское восприятие тождественности своего Я гораздо менее определено, чем у взрослых⁵⁰.

Радикальный пересмотр понятия «индивид» предлагается и объектно-ориентированной онтологией, предлагающей человеку добровольно отказаться от своей субъектности, руководствуясь делёзовской совестливой логикой – сознательным принятием, доминирующим стороны угнетаемого (стать объектом ради других объектов). Человеку (собственно, прежде всего ребёнку) предлагается выбрать «небытие в качестве человека», следуя логике, предложенной Делёзом, полагавшим, что быть человеком означает переставать быть человеком, превращаясь в ребёнка, животное, атом⁵¹.

Объектно-ориентированная онтология предлагает возможность трансформации информационно-коммуникативной среды в некую новую

⁴⁸ E. von Weizsäcker, A. Wijkman. Там же.

⁴⁹ Ланьер, Д. Там же.

⁵⁰ Хоркхаймер, М. Затмение разума. К критике инструментального разума / М. Хоркхаймер ; перевод с немецкого А. Юдина. – М. : Канон+, 2011. – 224 с.

⁵¹ Кутырев, В.А. Бытие или ничто. – Москва-Берлин, 2015. С. 89

сущность, в объекто-субъект, где объектная составляющая будет представлена множеством пользователей, утративших свою субъектность, а субъектная – антроподобными программами и иными формами искусственного интеллекта, контролирующими объекты, управляемыми технологической, интеллектуальной и финансовой элитой.

Объектно-ориентированная онтология, рассматривающая человека как один из объектов, вступает в противоречие не только с теоцентрической парадигмой, представляющей человека как образ и подобие Божие, но и с антропоцентрической парадигмой, представляющей человека как творца вещного мира. Традиционные философские парадигмы, основанные на идее примата человека над вещью, не допускают паритета в коммуникации между человеком и машиной. Равноправная, полноценная коммуникация с машиной требует от человека машинного мышления, а это возможно лишь при упрощении и технологизации последнего. Растворенный в объектной действительности, потерявший свою субъектность человек будущего в перспективе, рисуемой объектно-ориентированной онтологией, становится опцией, дополнением к объектной действительности⁵².

Таким образом, информационно-коммуникативные технологии, базирующиеся на новейших научно-технических идеях, создают квазирелигию, в которой Бога заменяет искусственный интеллект. Как отмечает Д. Ланьер, технологическая элита – сторонники искусственного интеллекта – торопится вперед, на свой страх и риск пренебрегая скептической, научной работой, однако громкими публичными обещаниями/прогнозами стимулируют стремительную цифровизацию всего⁵³. Современные дети – первое поколение, родившееся и социализирующееся в условиях установившейся информационно-коммуникативной среды, в эпоху устойчивого её тяготения в сторону деонтологизации человека и обретению собственной сущности.

⁵² Harman, G. Object- Oriented Ontology: A New Theory of Everything / G. Harman. – UK : Penguin Random House, 2017. – 197 с.

⁵³ Ланьер, Д. Там же.

Необходимыми когнитивным / экзистенциальным качеством нового человека, гражданина мира (global citizen), нового мира, портрет которого предлагается в упомянутом выше докладе Римского клуба, является умение ориентироваться в информации, а не обладать данными (не хранить их)⁵⁴, т.е. человечеству в лице нового поколения предлагается номадический способ освоения информационно-коммуникативного пространства (скольжение по гладкому пространству), в отличие от традиционного способа, который в рамках выбранной нами метафоры можно было бы назвать когнитивно оседлым, или когнитивной оседлостью, под которой мы понимаем способность «рифлить» информационно-коммуникативную среду: ограничивать количество потребляемой информации и, главным образом, инструментализировать среду.

Таким образом, с целью выявления сущности информационно-коммуникативной среды были рассмотрены понятия «информация» и «коммуникация», содержание которых частично менялось в зависимости от научной теории, в рамках которой данные понятия рассматривались. В рамках данного исследования под «информацией» понимаются любые сведения, данные или сообщения, передаваемые посредством сигналов,⁵ а под «коммуникацией» – обмен смыслами, сведениями, данными, а также их кодирование и декодирование, являющиеся естественной для человека потребностью, при этом умение декодировать информацию является ключевым условием для реального участия в информационно-коммуникативных процессах.

Под «информационно-коммуникативной средой» понимается зона пересечения онлайн и офлайн сред, где основообразующим «веществом» можно считать информацию; интернет и множество цифровых устройств – совокупностью условий; а социальным окружением, детерминирующим социокультурные условия, – субъектов информационно-коммуникативной среды, которые представлены как людьми, так и не-людьми (различными андроид-программами).

⁵⁴ E. von Weizsäcker, A. Wijkman. Там же.

Человек в информационно-коммуникативной среде выступает одновременно как цифровой субъект информационно-коммуникативной среды и как личность, которая может не совпадать с его цифровым субъектом, а может быть представлена несколькими цифровыми субъектами. Обитатели информационно-коммуникативной среды – это новый тип людей, утрачивающих (утративших) свою традиционную идентичность и формирующих новую; их можно назвать цифровыми кочевниками (digital-nomads). Цифровой номадизм – это кочевание ментальное. Категория цифровых кочевников широко представлена детьми и подростками, среди которых можно выделить digital-бродяг (кочующих внутри информационно-коммуникативной среды бесцельно, реагирующих на внешние раздражители) и digital-туристов (кочующих в поисках развлекательного контента).

Информационно-коммуникативные технологии, базирующиеся на новейших научно-технических идеях, создают квазирелигию. Современные дети – первое поколение, родившееся и социализирующееся в условиях информационно-коммуникативной среды, в эпоху устойчивого тяготения в сторону деонтологизации человека, рассматриваемого в рамках объектно-ориентированная онтология как один из объектов.

1.2. Детство как время человека и пространство его культуры

Детство – особый, можно сказать, сакральный период жизни человека, в нем «соединены две тайны: тайна человека и тайна начала (любого)»⁵⁵. Детство выделено в любой культуре и для понимания культуры важно понимать место детства в ней. Иными словами, понимание детства в культуре определяет отношения между взрослыми и детьми, культурные практики, способы социализации.

⁵⁵Кислов, А. Г. Социокультурные смыслы детства : монография / А. Г. Кислов. – Екатеринбург : Банк Культурной Информации, 1998. С. 58

В науке не существует единого подхода к периодизации детства. Границы детства рассматриваются с психологической, педагогической, физиологической, юридической точек зрения. Классическими психолого-педагогическими возрастными периодизациями являются периодизации Л. С. Выготского, П. П. Блонского, А. Н. Леонтьева, Д. Б. Эльконина. Последняя возрастная периодизация считается наиболее общепринятой в отечественной психологии. По мнению Д. Б. Эльконина, следует разделять раннее детство, детство и отрочество⁵⁶. В рамках данной работы под детством мы понимаем период с рождения до 14 лет, объединяя таким образом раннее детство, детство и отрочество. Под социокультурными границами детства, которые обладают психофизиологическим и символическим выражением, подразумевается ценностно-нормативная система, детерминирующая внешние атрибуты детства, а также основные виды деятельности, которые определяются социокультурным и историческим контекстом.

В зависимости от культуры, а также от её устойчивости и стабильности определяют различные хронотопы, границы для мира детства. Конвенциональные границы детства можно объяснить тем, что в разных социокультурных системах существуют различные представления о содержании понятия детства, функциональной нагруженности этого возрастного периода, модели развития ребёнка, его психофизиологическом и когнитивном развитии.

В настоящее время существует несколько культурологических классификаций концепций детства. Авторство одной из первых принадлежит М. Мид, видевшей основу связки «культура-индивид» в том, какое место занимает ребёнок в социуме и как происходит процесс взросления ребёнка, передачи ему социокультурного опыта, культурно детерминированных поведенческих паттернов и анализирувавшей изменение диспозиции взрослого и ребёнка, а, следовательно, и их взаимоотношений. М. Мид, исходя из диспозиции взрослого и ребёнка и их взаимоотношений, выделяет три типа культур:

⁵⁶ Эльконин, Д. Б. Избранные психологические труды / Д. Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1989. – С. 497

постфигуративный, конфигуративный, префигуративный⁵⁷. Идеи, близкие М.Мид, высказывает и американский исследователь Л. Демоз, автор психоисторической теории. Пытаясь разобраться в причинах культурного развития, отец психоистории приходит к выводу о том, что они обусловлены главным образом психогенными изменениями, зависящими от детско-родительских отношений. Историю человечества в соответствии с типом (стилем) отношения к ребёнку, он делит на шесть периодов: инфантицидный (с древности до IV в. н.э.), бросающий, или отстраненный (с IV в. до XIII в.), для которого характерна практика передачи родителями детей на воспитание третьим лицам, амбивалентный (XIV–XVII вв.), характеризующийся началом отмены практики физических наказаний; навязчивый, или принудительный (XVIII в.), характеризующийся пониманием потребностей ребёнка; социализирующий (с XIX до середины XX в), для которого характерно распространение педагогических знаний; помогающий (вторая половина XX века), отличающийся индивидуализацией воспитания, равноправными отношениями между родителями и детьми, отказом от физических наказаний⁵⁸.

В основу классификации А. Г. Кислова, занимавшегося анализом педагогических концепций, положен социокультурный контекст. На этом основании он выделяет четыре типа осмысления детства – языческий, христианский, секуляризованный и синергетический, которые частично коррелируют с классификациями М. Мид и Л. Демоза.

Для языческой культуры характерно представление о ребенке (новорожденном) как о пограничном явлении, относящемся к бытию и к небытию одновременно. Этим пониманием детства обусловлено амбивалентное отношение к нему – мистическое, так как ребенок является «пришельцем» из небытия (этим объясняется и то, что детей приносили в жертву, что дало основание Л. Демозу назвать этот период инфантицидным), и

⁵⁷Мид, М. Культура и мир детства: Избранные произведения / М. Мид ; перевод с английского Ю. А. Асеева. – М. : 1988.

⁵⁸Демоз, Л. Психоистория детства. Ростов-на-Дону: Феникс, 2000.

пренебрежительное, так как ребенок неполноценен в сравнении с взрослым, он еще не совсем человек⁵⁹ (этим объясняется отсутствие бережного отношения к детям). Представления о неполноценности ребёнка распространяются на понимание детства как неполноценного периода человеческой жизни, являющейся подготовкой к взрослой жизни, вход в которую происходит посредством различных инициаций. Презрительное отношение к детству закономерно выражается в стремлении сократить данный период через раннее наложение на ребёнка обязанностей и минимализацию педагогического воздействия.

В рамках христианской системы представлено диаметрально противоположное понимание детства. Ребенок мыслится как чистый и непорочный сосуд, как существо, максимально приближенное к Богу, еще экзистенциально безгрешное, не имеющее в своем опыте личного грехопадения; в ребенке больше подлинного бытия. Подобное отношение заложено в Евангелии. Кроме того, христианство разворачивается в парадигме панпедагогизма, родительско-детских отношениях, в которых Бог – Отец, а все люди – дети Его. Любовь родителей к детям является проекцией любви Бога к людям. Отношения отцовства / сыновства пронизывают все социокультурные отношения в средневековом обществе (биологический отец, духовный отец, глава государства как отец народа). Работа Ф. Арьеса⁶⁰, опубликованная в 60-е годы XX века, базирующаяся на анализе произведений европейских художников, обращавшихся к образу детства, содержит несколько резкие тезисы об отсутствии детства в средневековом социуме⁶¹. Как отмечает, А. Г. Кислов, не все утверждения и аргументы Ф. Арьеса можно считать убедительными, в частности, его утверждение «о неразвитости эмоционального отношения к детям», поскольку источники фиксируют чувство родительского горя,

⁵⁹ Кислов, А. Г. Там же.

⁶⁰ Арьес, Ф. Ребёнок и семейная жизнь при Старом порядке / Ф. Арьес ; перевод с французского Я. Ю. Старцева [и др.]. – Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 1999. – С. 44-59, 136-141.

⁶¹ Кислов, А. Г. Там же.

вызванного, например, смертью ребёнка. А. Г. Кислов обращает внимание еще и на тот существенный факт, что изображение Христа-младенца является не чем иным, как свидетельством избранности детей, особого их положения в обществе, однако при этом акценте на избранность не упускается из виду факт причастности каждого человека (в том числе и в детском возрасте) к греху, от которого каждый человек потенциально спасён искупительной жертвой Христа.

Смена теоцентрической парадигмы на антропоцентрическую отразилась в том числе и на отношении к детству. Ребёнок начинает пониматься как потенциал взрослого, реализующегося в будущем здесь, а не в Царстве Небесном, и происходит смещение акцентов в отношении ребёнка с воспитания на образование. На смену панпедагогизму приходит панэволюционизм. В гуманистической парадигме происходит частичное возвращение к языческой парадигме в понимании ребёнка и выстраивании детско-взрослых отношений – «актуальная ущербность ребёнка перед взрослым»⁶², усложняемая при этом его потенциальными преимуществами, обусловленными полученными им знаниями. Именно это двойственное понимание ребёнка создает гуманистический дуализм в понимании детства: патернализм (основанный на языческой идее ущербности ребёнка и проявлявшийся преимущественно в социобытовом опыте большинства людей) vs педагогического романтизма (основанного на идеи потенциальности ребёнка и отраженного преимущественно в философских текстах).

Поскольку человек в имманентноориентированной парадигме гуманизма понимается как «продукт и катализатор эволюционного процесса», его творческий потенциал рассматривается как реализация имманентного⁶³. Поэтому вопрос, определения точки перехода из детства во взрослость и ключевого фактора этого перехода, превращения в иное состояние – раскрытия имманентного, является важным. Такими факторами могут считаться общество,

⁶² Кислов, А. Г. Там же.

⁶³ Лойфман, И. Я. Мировоззренческие штудии / И. Я. Лойфман. – Екатеринбург : Изд-во Урал, ун-та, 1994. – С.5

биология / природа и личностная уникальность. Так, в рамках гуманизма появляются три трактовки детства и ребёнка и три педагогических концепции – дитя времени (социоцентризм; авторитарная педагогика), дитя природы (биоцентризм; адаптивная педагогика) и дитя самого себя (индивидуализм; либеральная педагогика).

Безусловно, в педагогической практике были комбинированные варианты: авторитарно-адаптивные, адаптивно-либеральные и авторитарно-либеральные⁶⁴. Как отмечает А. Г. Кислов, картина педагогических концепций усложнялась ещё и различными биологизаторскими и либералистскими уклонами в трактовке социальности, биологизаторскими и социоцентрическими – в трактовке индивидуальности, которые существовали как параллельно, так и последовательно.

Однако, если обобщить многообразие педагогических подходов, то можно отметить, что в целом представители социоцентристской ориентации интерпретировали ребёнка как *tabula rasa*, на которой мудрый воспитатель с целью превращения ребёнка в человека, пишет то, что соответствует идеалам общества. Идеи *tabula rasa*, провозглашенные Дж. Локком и Я. Коменским, затем варьировались, но ключевым оставалась установка на «регулируемую изоляцию ребёнка от мира» и регламентацию взрослыми форм контактов ребёнка с миром. Эта идея лежит в основе педагогических идей таких разных мыслителей, как Д. Дефо, Э. Кондильяк, Ж. Кондорс, Дж. Милль, И. Г. Песталоцци, Ж.-Ж. Руссо, Л. Н. Толстой, Б. Франклин.

Различия определялись педагогическими целями: Дж. Локк был сторонником элитарного воспитания джентельмена в семье; Я. Коменский, напротив, – эгалитарного в массовой школе; Ж.-Ж. Руссо пропагандировал элитарное природосообразное воспитание, не коррелирующее с искусственной классно-урочной школьной системой; Л. Толстой выступал за школьную

⁶⁴ Кислов, А. Г., там же

систему в целом, отвергая при этом ее искусственность в частности; Ж. Пиаже обосновывал систему природосообразностью.

Начиная с работ А. Бине, в педагогической теории и практике стала проявляться тенденция конвергенции эгалитарного и элитарного воспитания и образования. Так появилась и просуществовала до середины XX в. мангеймская система, трансформировавшая идеи Я. А. Коменского в направлении дифференциации детей по их способностям, проверяемых посредством тестирования⁶⁵. Идеи Я. Коменского развивал и И. Песталоцци, ушедший, однако от узкого утилитаризма профессиональной школы, отстаивая принципы трудовой школы, ставившей своей целью развитие личности ребёнка в широком социокультурном контексте (где профессиональные навыки являются одним из компонентов). Похожие идеи развивал О. Глекель, выступавший против начётничества габсбургских школ за принцип самостоятельности. Эти же принципы отстаивал и Дж. Дьюи, под влиянием которого в конце XIX в. была создана мюнхенская школа Г. Кершенштейнера, практика которой отрицала идею ценности предмета самого по себе. Аналогичные идеи были популярны и в первые годы советской власти в постреволюционной России. П. П. Блонский на идеи К. Кершенштейнера наложил индустриальные требования времени. К концу 20-х гг. трудовая компонента явно стала превалировать над личностной. Идеи трудового воспитания развивал А.С. Макаренко, а затем его последователи.

Идеи педагогического романтизма в российской педагогике актуализируются с В. А. Сухомлинского: начинается обсуждение воспитания духовной компоненты ребёнка; интерес вызывают педагогические идеи Ш. А. Амонашвили, В. Ф. Шаталова, Е. И. Ильина, С. Н. Лысенковой и др. Однако творческие поиски так называемых педагогов-новаторов базировались на той же антропологической концепции: ребёнок должен встроиться в общество, усвоив

⁶⁵Гребенюк, О. С. Педагогика индивидуальности : курс лекций / О. С. Гребенюк. – Калининград: Изд-во Калинингр. ун-та, 1995. С. 3

существующие в нем социокультурные практики⁶⁶. Личность инкорпорируется в ребёнка, интериоризируется в него из общества, а ребёнок – природный материал, из которого общество создаёт личность, т.е. ребёнок – это потенциальная, но не актуальная личность. В этом плане педагогическая проблематика сводится к вопросу технологии формирования у ребёнка когнитивных структур, а личность редуцируется до этих структур.

На этом философском фундаменте базируются самые, казалось бы, разные подходы. Сторонники структурно-функционального подхода – Т. Парсонс и Р. Мертон – рассматривают человека как исполнителя социально полезных функций или социально значимых ролей; поведение того, кто отклоняется от определяемого обществом сценария, считается девиантным и требующим медицинской или государственно-правовой корректировки. Задача образовательно-воспитательных институтов при таком подходе ограничивается социализацией ребенка⁶⁷.

Представители так называемого нового гуманизма (П.Херст, Дж.Вильсон, М.Уорнок, Л.Кольберг, А.Харрис и др.) считают, что личность не способна без специальных педагогических целенаправленных усилий усвоить поведенческие нормативы, поскольку совесть – это социально запускаемый, а не имманентный механизм⁶⁸. Новые гуманисты уверены, что моральные категории и стадии морального развития локально и хронологически универсальны.⁶⁹ Способ усвоения этических норм не отличается от способа усвоения любого знания.⁷⁰

Однако радикальный социоцентризм, способствующий нивелированию личности, несмотря на различные имевшие место в истории входящих в христианский ареал культур социальные эксперименты, в целом не характерен этих культур. Не случайно, с конца 60-х гг. XX в. обосновывается внутренняя автономия индивида, реализующего свою свободы в выборе из среды того, что

⁶⁶ Эльконин, Д.Б. Там же, с. 497.

⁶⁷ Кислов, А. Г. Там же.

⁶⁸ Hirst, P. Moral Education in a Secular Societi / P. Hirst. – L. : Allen Unwin, 1974. С. 71.

⁶⁹ Moral Development, Moral Education and Kohiberg. – Birmingham : Holt, 1980. С. 36.

⁷⁰ Wilson J. Practical Methods of Moral Education / J. Wilson. – L. : Academic Press, 1972. С. 228.

ему надо (Ю. Хабермас (критическая теория социализации), В.Орбан (теория эмансипирующей социализации). В 70-е гг. в США развиваются идеи неопрагматизма (А. Маслоу, А. Комбс, Э. Келли, К. Роджерс, Т. Брамелд, С. Хук и др.), в рамках которого акцентируется значение индивидуального начала, опора на которое является основой педагогического воздействия⁷¹.

На смену социодетерминизму пришел биодетерминизм, интерпретирующий культуру как вид биологической адаптации с негенетическим способом наследования⁷². Наиболее ярко биодетерминизм проявился в бихевиоризме (П. М. Блау, Дж. Б. Уотсон, Б. Ф. Скиннер, Дж. К. Хоманс, Р. Эмерсон и др.), предлагающем рассматривать человека как биологический автомат или естественное кибернетическое устройство, работающее по модели «стимул-реакция», а, следовательно, достаточно хорошо программируемое и управляемое. Функционал педагога – программировать ребёнка, дождавшись его природной готовности к усвоению программы, заложенной в него природой. Ответственность при таком подходе на среде, способствующей / тормозящей работу программ. Необихевиоризм (Э.Ч.Толмен, К.Халл) акцентирует наследственный фактор. На тех же методологических основаниях строится и теория поэтапного формирования умственных способностей П.Я.Гальперина, Н.Ф.Талызиной и др.

Немецкая педагогическая антропология, выросшая из философской антропологии и психоанализа, предлагает минимизировать теоретические конструкции и максимально вжиться в ситуацию истолкования⁷³. З. Фрейд понимал ребёнка как «либидоизный вулкан», проходящий в процессе своего пробуждения несколько циклов «драматического столкновения» с жёсткой, остужающей социокультурной реальностью, приводящих к психологическим

⁷¹ Кислов, А. Г. Там же.

⁷² Новоженев, Ю. И. Статус-секс и эволюция человека / Ю. И. Новоженев. – Екатеринбург : Изд. Урал, ун-та, 1991. С. 12.

⁷³ Кислов, А. Г. Там же

травмам (комплексам)⁷⁴. Педагогическая практика при таком подходе к детству ориентирована на то, чтобы ребёнка – актуально незащищенное существо, с творческим потенциалом, – адаптировать к внешнему миру. Несмотря на внимание, которое уделено индивидуальным особенностям ребёнка, он в рамках данного подхода рассматривается как точка пересечения двух детерминант – генетической и социокультурной (со всеми уточнениями и оговорками такова интерпретация и Э. Берна, и Э. Эриксона, и К. Юнга). С точки зрения такого подхода уникальность человека не субстанциальна, что не вполне коррелирует на самом деле с антропоцентризмом.

С развитием психоанализа, возвысившего детство в глазах учёных и сделавшего его крайне важным социокультурным феноменом, ключевым как для понимания культурных систем, так и для понимания индивидуальной культуры, детство стало выступать в качестве автономного объекта научного анализа. Именно поэтому появление либеральной интерпретации детства вполне закономерно. Собственно, эти идеи берут начало из презумпции конвенционального авторитета, признать который можно лишь при наличии двух условий: разумном обосновании необходимости сделать это и разумном (и соответственно) добровольном принятии аргументов.

Целью педагогики, с точки зрения К. Роджерса, спорившего с А. Маслоу, классифицировавшим потребности, на основе признания возможности реализации более высоких структур только при условии удовлетворения более низких, является самореализация ребёнка, а социальные потребности, утверждал Роджерс, являются свойством живого⁷⁵. В неопрагматическом ключе он также утверждает актуальность и ценность не знания как такового, а трансформацию чувственно-когнитивного уникального опыта ученика. Предложенный им способ обучения формирует у ученика ответственность за процесс получения опыта. Задача учителя при таком подходе состоит в том, чтобы ребёнку создать

⁷⁴ Фрейд, А., Фрейд, З. Психология раннего детства : монография / А. Фрейд, З. Фрейд ; перевод с немецкого В. Коган. – М.: Изд. группа «Прогресс», 1996. – 295 с.

⁷⁵ Роджерс, К. Взгляд на психотерапию. Становление человека : монография / К. Роджерс ; перевод с английского М. М. Исениной. – М. : Прогресс, Универс, 1994. С.10

условия для самообучения⁷⁶. Педагогика либерального типа, минимизируя дидактогению, руководствуется девизом – не навреди. Однако в либеральной трактовке детства, утверждающей самореализацию ребёнка, нельзя не усмотреть противоречия, поскольку условия самореализации – это условия конкурентной борьбы, требующей определённых качеств от её участников – и нравственная чуткость, наряду с эстетической тонкостью едва ли могут быть считаться подходящими конкурентными преимуществами. Поэтому либеральная концепция детства либо замыкается на безысходном экзистенциализме, либо на фаталистическом био-/социоцентризме⁷⁷.

А. Г. Кислов отмечает, что смена педагогических подходов внутри секулярного антропоцентризма свидетельствует о методологической исчерпанности гуманистической педагогики, способной, кроме последовательного чередования подходов, предложить интегральный подход как венец своей методологии. Однако вершина, не стремящаяся к трансцендентности, вполне закономерно в рамках постмодерна окончательно развенчивается. Сам человек утрачивает свой богоподобный статус. Антропологическая концепция Нового времени, начав свой путь с наивно оптимистического обожествления человека, закончила «смирненным» признанием того, что тварность – единственное основание для его демиургических порывов⁷⁸. И, следовательно, у человека нет никаких оснований претендовать на особое место в мироздании. Из этих методологических оснований и вырастает интегральный подход, учитывающий все, что есть, поскольку нет иерархии и все равнозначно, то возможно сосуществование элементов всех педагогических концепций и интерпретаций детства⁷⁹.

⁷⁶ Гребенюк, О. С. Там же, с. 3.

⁷⁷ На Западе у социоцентризма есть очередная педагогическая экспликация – социал-реконструктивизм (Х.Рагг, Т.Брамелд, Ч.Лукас, Дж.Чайлдс, Л.Хаймовитц), предлагающий в качестве критерия правильности педагогической системы считать его адаптивные возможности, степень приспособляемости к условиям времени.

⁷⁸ Лобок, А. М. Подсознательный Маркс: Книга-гипотеза, или Евангелие, которое не состоялось / А. М. Лобок. – Екатеринбург : Сред.-Урал. кн. изд., 1993. С. 56.

⁷⁹ Прикот, О. Г. Педагогика отождествления и педагогическая системология / О.Г. Прикот – СПб. : Изд-во ТВП инк., 1995. С. 74-75

Постмодернистский «зазор» открывает возможность реабилитации сакрального. Если интегральный подход не сужается рамками суммы подходов модерна, а расширяется до включения в него сакрального, то такой подход А. Г. Кислов и предлагает считать синергийным⁸⁰.

В рамках данного подхода детство рассматривается как ступень к становлению человека человеком, т.е. существом ответственным за себя и окружающий мир. В такой интерпретации детства не только интергируются все три подхода модерна: социоцентристский (ответственность перед другими), биоцентристский (готовность к ответственности, обусловленная биологическими факторами) и либеральный (готовность к ответственности, обусловленная индивидуальными факторами), но и происходит интеграция с сакральным. Синергийный подход, с точки зрения А. Г. Кислова, настраивает на признание не только самоценности ребёнка и детства, но и на признание «онтологической необходимости ребёнка взрослому»⁸¹.

Одно из основных онтологических свойств природы, мира, акцентуированных постмодерном, – спонтанность, непредсказуемость. Именно эти качества становятся ключевыми в интерпретации детства и ребёнка. Так, для Э. Фромма ценность детства заключается в спонтанности, непредсказуемости, непосредственности, являющихся значительно более важными онтологическими свойствами, чем организованность, регламентированность⁸². По сути, с этих идей начинается формирование синергийной концепции детства. Спонтанность, стохастичность ребёнка являются не чем иным, как маркером его свободы. Чтобы вхождение в культуру как в систему табу и ограничений, норм и регулятивов было для ребёнка безболезненным, необходимо, чтобы при переходе он не утратил спонтанности, являющейся гарантом его уникальности.

XX век отмечен повышенным интересом к детству и всесторонним его изучением. Изменение статуса детства дало начало выделению его в особый мир

⁸⁰ Кислов, А. Г. Там же, с. 58

⁸¹ Кислов, А. Г. Там же

⁸² Фромм, Э. Бегство от свободы : монография / Э. Фромм. – М. : изд. группа «Прогресс», 1995. С. 216

в мире культуры, отдельную область культуры человечества, в которой есть место загадкам, закономерностям, правилам поведения⁸³. Появились культурологические исследования, отражающие и осмысляющие взаимосвязь процессов, происходящих в детстве и процессов воспроизводства культуры. Уникальность детства как социокультурного феномена состоит в том, что, базируясь на всем том, что предшествовало ему в культуре, и, будучи детерминировано той культурой, в рамках которой оно существует (так как бесспорно, что в процессе социализации и инкультурации ребёнок остаётся под влиянием культурного контекста и существующих норм, регулятивов и стратегий поведения), оно в то же время является фундаментом и базой для культуры, детерминируя её развитие⁸⁴.

Цикл культурных парадигм, пройдя этапы – сакральный в двух его вариантах (имманентно-эманативном (натуроцентрическом / пантеистическом) и теоцентрическом), профанный – антропоцентрической (имманентно-эволюционной), переходит к синергетийному (с доминантой трансцендентного Смысла), реабилитируя сакральность. Трансцендентность Смысла предполагает встречу с ним, открытие его. С этой потенциальной встречи, которая может и не состояться, начинается жизнь, именно поэтому М. Хайдеггер, Ж.-П. Сартр, Г. Марсель видят ценность пограничных ситуаций, имеющих потенциал встреч, в том числе и в педагогическом аспекте. О Смысле и встрече с ним, правда, в ином экзистенциальном ключе, говорит и О.Ф. Больнов, утверждающий, ценность «бытия-в-спокойствии»⁸⁵. Его педагогика, требующая эмпатии от педагога, направлена на помощь ребенку, в «его человеческом становлении в условиях неустойчивости бытия»⁸⁶.

⁸³ Белик, А. А. Культурная (социальная) антропология: учебное пособие / А. А. Белик. – М. : РГГУ, 2009. – 613 с.

⁸⁴ Кудрявцев, В. Т. Идея субъекта – основание единства отечественного психологического знания? / В. Т. Кудрявцев. – Текст : электронный // Вопросы психологии : [сайт]. – URL : http://www.voppsy.ru/journals_all/issues/1999/991/991123.htm (дата обращения 16.12.2017).

⁸⁵ Кислов, А. Г. Там же, с. 80

⁸⁶ Куликов, В. Б. Педагогическая антропология: истоки, направления, проблемы : монография / В. Б. Куликов. – Свердловск : Изд-во Урал, ун-та, 1988. С. 93–95.

Большое влияние на осмысление феномена детства оказали такие исследователи как В. В. Зеньковский, Я. Корчак⁸⁷. Что касается идей В. В. Зеньковского, то следует отметить, что центральным феноменом его исследований была «душа ребёнка», которая для него не являлась объектом научного препарирования (т.к. находилась во «внеэмпирической сфере») и которую он рассматривал как «живое и органическое единство», утверждая, что врождённая уникальность личности «достигает своего полного и адекватного выражения» в темпоральном измерении. Он считал ошибочным, с методологической точки зрения, отождествлять психические процессы, характерные для ребёнка, с психическими процессами, характерными для взрослых. Описывая феноменологию детства В. В. Зеньковский, указывал на такое его (детства) свойство, как «настоящая духовная свобода», благодаря чему оно является уникальным периодом, вскрывающим «истинный смысл человеческого существования». В. В. Зеньковский полагал, что детская иррациональность свидетельствует о доминировании в детстве эмоциональной сферы, тогда как интеллект и воля, в этот период человеческой жизни занимают служебное положение⁸⁸.

Экзистенциальную значимость и темпоральную обусловленность детства отмечал и Я. Корчак, понимая значимость для развития личности ребёнка процессов освоения ребёнком своего социокультурного пространства через присвоение культурно адаптированных поведенческих паттернов и аксиологических ориентиров, и через индивидуализацию как творческую самореализацию и выражение единичных свойств и качеств, определяющих уникальность личности⁸⁹.

⁸⁷ Гогоберидзе, А. Г., Деркунская, В. А. Детство как социокультурный феномен и категория дошкольной педагогики / А. Г. Гогоберидзе, В. А. Деркунская. – Текст : непосредственный // Сборник научных трудов «Педагогика детства: Петербургская научная школа». – СПб., 2005.

⁸⁸ Зеньковский, В. В. Психология детства : монография / В. В. Зеньковский. – Екатеринбург, 1995. – 297 с.

⁸⁹ Корчак, Я. Как любить ребёнка / Я. Корчак ; перевод с польского К. Сенкевич. – Москва : Росмэн, 2017. С. 22-33.

В современной методологии исследования сущности феномена детства принято исходить из обоснованных в экзистенциальной философии, гуманистической психологии и педагогике идей самоценности личности ребёнка, его духовного потенциала и личностного достоинства. Педагогическая антропология рассматривает ребёнка одновременно как уникальный психофизиологический (т.е. биологический) и как социальный организм. Антропологический подход утверждает единство психофизического и социального начал ребёнка и их взаимообусловленное развитие. При этом процесс инкультурации ребёнка репрезентирует динамику социокультурной детерминации человека. Исследованию проблем феномена детства с точки зрения педагогической антропологии посвящено много работ. Несмотря на то, что их работы представляют различные точки проблемного поля педагогической антропологии, все авторы, учитывая как психофизическую природу ребёнка, так и закономерности когнитивного, эмоционального, этического развития, пытаются понять, с одной стороны, процесс взросления человека, а с другой – экзистенциальные основания этого взросления. Непреходящее значение антропологического подхода, давшего ключ к пониманию человека как целостности, состоит в актуализации понимания детства как точки отсчёта хронотопной экзистенции субъекта: именно в детстве следует искать корни антропологических проблем и, соответственно, решение этих проблем следует связывать с периодом детства⁹⁰. Феномен детства в современной педагогической парадигме осмысливается как «некое телесно-духовное состояние»⁹¹, как метафизическое начало человека, поскольку основной феноменологической

⁹⁰Белякова, Е. В. Антропологический подход как условие самовыражения дошкольников на комплексных занятиях : специальность 13.00.07 «Теория и методика дошкольного образования» : диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Белякова Екатерина Вячеславовна ; Уральский государственный педагогический университет. – Екатеринбург, 2007. – 182 с.

⁹¹Нефёдова, Л. К. Феномен детства в основных формах его репрезентации (философия, миф, фольклор, литература) : специальность 09.00.13 «Философия и история религии, философская антропология, философия культуры» : диссертация на соискание ученой степени доктора философских наук / Нефёдова Людмила Константиновна ; Омск. гос. педагог. универ-т. – Омск, 2005. – 337 с.

функцией детства является формирование личности. При этом феномен детства необходимо рассматривать с точки зрения культурных процессов, так как понимание процесса инкультурации может открыть новые возможности для реконструкции основания феномена культуры и осмысления процесса культургенеза.

Немаловажный вклад в изучение детства как социокультурного феномена внесла социология детства. Эта научная область рассматривает детство не как природную данность, а как социальный конструкт; при этом дети, в рамках концепции социологии детства, – это соучастники социального процесса (не всегда, правда, полноправные), имеющие свою картину мира, требующие к себе серьёзного и внимательного отношения со стороны взрослых⁹². Этнография, социальная философия, история и другие научные дисциплины социологической направленности рассматривают детство в хронологическом аспекте как начало формирования личности, как основу, на которой зиждется архитектурная матрица, определяющая социальное конструирование. Принципиальными для социологии вопроса являются релевантное конструирование и определение конгруэнтного социокультурного места. Современная социологическая теория детства исходит из принципов осознания социальной субъектности ребёнка и признания множественности детских миров, для которых характерны определённые психологические и культурологические симптомокомплексы. Именно последние определяют конкретные «возрастные свойства» и возрастные стереотипы⁹³.

Психолого-педагогические исследования феномена детства представлены работами М. В. Осориной, Е. Субботского Д. И. Фельдштейна, Д. Б. Эльконина, и др.

Д. И. Фельдштейн рассматривал феномен детства в практическом и социально-организационном аспекте, анализируя характер, содержание,

⁹² Кон, И. С. Ребёнок и общество: историко-этнографическая перспектива : учебное пособие / И. С. Кон. – М. : Наука, 1988. – с. 336.

⁹³ Кон, И.С. Там же

структуру и закономерности сложного процесса «движения индивида из мира детства в мир взрослых»⁹⁴. Д. И. Фельдштейн видел необходимость пристального изучения и анализа современного детства, учёта специфики его социокультурных и исторических, а также психологической компонент. Соприкосновение с миром взрослых, как управляемое, так и стихийное, имеет непосредственное влияние на качество социокультурной ситуации развития детства. Рассматривая с функциональной точки зрения феномен детства, Д.И. Фельдштейн определял детство как необходимое состояние в изменяющейся социокультурной системе, задача которого – подготовка нового поколения для дальнейшего социокультурного воспроизводства. С функциональной точки зрения рассматривает феномен детства и Д. Б. Эльконин. Опираясь на идеи Л.С. Выготского, он отмечает закономерности, своеобразие и характер изменений детства через призму конкретно-исторических условий. Функциональная уникальность и важность детства как социокультурного феномена заключается, с его точки зрения, в освоении и присвоении индивидуумом фонда родовой культуры, при котором происходит личностное развитие⁹⁵. Содержательная сторона феномена детства, по мнению Д. И. Фельдштейна, заключается в непрерывном процессе физического и психического роста, развития, построения связей и отношений в социальном пространстве, налаживании коммуникации со сверстниками и с миром взрослых, самоопределении в социальном пространстве. Особо значимыми для данной работы являются труды Д. И. Фельдштейна, посвящённые детству в информационном обществе, в которых довольно критично оценивается погружение детей в цифровую реальность как фактор, ставящий под угрозу жизнь человечества в целом. Детство, являясь «довзрослым» состоянием, сотканным из последовательных актов взросления, в результате которых биологическое начало постепенно уступает социальному,

⁹⁴ Фельдштейн, Д.И. Глубинные изменения детства и актуализация психолого-педагогических проблем развития образования. – СПб: СПбГУП, 2011 – 36с. (Избранные лекции Университета, Вып. 119)

⁹⁵ Эльконин, Д. Б. Детская психология / Д.Б. Эльконин. – М. : Academia, 2004. – 384 с.

смешивается с взрослым состоянием, минуя череду определённых периодов развития⁹⁶.

М. В. Осорина отмечает важность детства как периода для формирования этнокультурной модели, воплощённой в духовно-нравственных (религия, мифы, обряды, ритуалы), лингвистическом (лексико-грамматический строй языка), а также в материальном (организация быта) аспектах. При этом общая этнокультурная модель мира, служащая опорой для построения индивидуальных картин мира членов этнокультурного сообщества, выполняет интегрирующую и идентифицирующую функции в рамках этнокультурного целого. М. В. Осориной создана классификация факторов, определяющих процесс формирования этнокультурной модели, включающая вертикальный фактор (влияние взрослых), внутренний фактор (интеллектуальная и творческая деятельность ребёнка) и горизонтальный фактор (воздействие детской субкультуры)⁹⁷.

Е. В. Субботский, анализируя сознание ребёнка, его духовный мир, рассматривает ребёнка как существо разумное, осознающее свои потребности, внешние и внутренние сложности, осуществляющего процесс самостоятельного личностного строения. Е. В. Субботский считает, что без расшифровки детского мира невозможно понять себя и, соответственно осуществлять педагогическое воздействие на других. В рамках такого подхода детство – это не столько хронологический период, сколько онтологическое основание личности⁹⁸.

Как равноправные части, аспекты антропологического мира рассматривает мир детства и мир взрослости А. Б. Орлов. Мир детства при этом, в силу своей концентрированной, интегрированной, гармонизированной субъектности

⁹⁶Фельдштейн, Д. И. Глубинные изменения детства и актуализация психолого-педагогических проблем развития образования / Д. И. Фельдштейн. – СПб : СПбГУП, 2011. – 36 с.

⁹⁷Осорина, М. В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых : монография / М. В. Осорина. – СПб., 2000. – 278 с.

⁹⁸Субботский, Е. В. Ребёнок открывает мир : монография / Е. В. Субботский. – М., 1991. – 237 с.

(сущности) или духовности и нравственности, несёт в себе огромный ценностный потенциал для мира взрослости⁹⁹.

Изучение различных точек зрения на феномен детства позволяет определить ряд общих ключевых позиций, что даёт возможность рассматривать их в качестве методологического основания для понимания сущности детства как социокультурного феномена. Прежде всего, необходимо отметить, что в основе современной методологии исследования детства лежит идея функциональной уникальности этого феномена и, в силу этого – особого места в социокультурной системе и его самоценности; кроме того, идея – субъектности ребёнка и его имманентной способности к саморазвитию. В социокультурном аспекте детство понимается как особая суб/интракультурная и суб/интрасоциальная реальность (миссия), являющаяся необходимым состоянием динамической этносоциокультурной системы и этапом формирования личности; как феномен имманентной уникальности, безграничности и неповторимости; как социальный конструкт. Дети как социальные субъекты, со-участники двух взаимообусловленных процессов: культуросоотнесения и культуросозидания, усваивают существующую в рамках этнокультурной реальности модель мира и одновременно корректируют её в соответствии со своим когнитивным потенциалом; что обуславливает наличие множественности детства и детских миров. Социокультурный контекст, в рамках которого развивается ребёнок, детерминирован содержанием и потенциалом взрослого мира. С точки зрения феноменологического подхода детство можно считать периодом субъектного становления и социокультурного выстраивания личности под воздействием таких процессов как инкультурация, культуросоотнесение, воспроизводство культуры и культуросозидание.

Итак, основными отличительными чертами детства можно считать (вне зависимости от того, рассматривается ли феномен динамически (процесс), или

⁹⁹Орлов, А. Б. Психология личности и сущности человека: парадигмы, проекции, практики : учебное пособие для студентов психологических факультетов вузов / А. Б. Орлов. – М. : издательский центр «Академия», 2002. – 272 с.

статически (этап/период), или хронотопно), 1) функциональную нагруженность и амбивалентность: встраивание в мир существующей культуры (т.е. культуросоисхождение) и опыт её индивидуальной трансформации (т.е. культуросозидание); 2) онтогенетическую специфику: процесс/период формирования субъектности (системы ценностей, механизмов саморегуляции, способности к саморазвитию); 3) социокультурную уникальность: социокультурная детерминация взрослого мира; плюральность детских миров: 4) экзистенциальную уникальность: иррациональная (волевая и эмоциональная) доминация; субинтракультуральность. Социокультурные границы, маркирующие пространство детского и взрослого миров, неслучайны, они выполняют несколько важных функций: 1) защитную (обеспечение информационной, психологической, этической, социальной защиты; 2) культуртрегерскую/креативную (предоставление возможности ребёнку проявить себя в качестве социокультурного субъекта; 3) межгенерационную (выделение субпоколения в качестве участника социокультурного обмена с другими возрастными группами для поддержания культурного разнообразия, преемственности и новационного развития культурного сообщества); 4) стабилизирующую (поддержание вертикальных связей, обусловленных разделением социальных функций и видов деятельности между взрослыми и детьми для воспроизводства социокультурной модели).

Исходя из вышеперечисленных отличительных черт детства и функционала, маркирующих детское пространство, основные культурные характеристики детства можно определить следующим образом: социокультурная и экзистенциальная адаптивность, конформность, открытость, потенциальность; субъектная несформированность; экзистенциальная асимметрия на интра- и интеруровнях; функциональная заданность, протекционная потребность. Однако в современном обществе, претерпевающем ряд глубинных трансформаций, меняющих облик человеческой цивилизации в целом, происходят процессы, в результате которых размывается демаркационная линия, разделяющая взрослый и детский миры и, соответственно, меняются культурные

характеристики детства. Эти процессы, обусловленные переходом от индустриального общества к информационному, в котором процессы культурной детерминации и конструирования одновременно упрощаются (легче осуществить), усложняются (труднее определить) и ускоряются.

Именно поэтому, рассматривая характеристики детства на современном этапе, нельзя не учитывать информационную (т.е. смысловосодержащую) составляющую. В самом деле, функционал детства, который многие исследователи видят в интериоризации своей культуры (норм, регулятивов, сценариев и пр.), в ходе инкультурации и социализации в новых условиях сохраняется, но меняется информационная составляющая, предложенная детям для присвоения: дети оказываются в ситуации присвоения чужой культуры, нетрадиционных для российской этносоциокультурной модели ценностей, норм и регулятивов, что, естественно, не может не привести к их дальнейшему субинтракультуральному воспроизведению. Трансформация, происходящая не на функциональном, а на информационном уровне, приводит к социокультурной эрозии. Что касается онтогенетической специфики детства, то здесь необходимо отметить две проблемы: с одной стороны, возможно формирование субъекта с чужой аксиологической системой, а с другой – субъектность как таковая становится проблематичной. Онтогенез сводится к двум сценариям: либо формирование ксенокультуральной субъектности (фактически деформация субъектности), либо торможение (посредством механизмов влияния массовой культуры) процессов формирования системы ценностей, механизмов саморегуляции, апробации способности к саморазвитию, следствием чего становится либо деформация субъектности, либо появление квазисубъектности (т.е. объектности в субъекте).

Социокультурная детерминация взрослого мира тоже претерпевает значительные изменения. Граница взрослого и детского миров демаркируется, детерминация первого ослабляется, снижается уровень рефлексии ответственности у представителей взрослого мира, происходит их инфантилизация, и, как следствие, профанное, вне/доинициационное вхождение

детей в мир взрослых. Кроме того, можно говорить о том, что заканчивается эпоха плюральности детских миров и наступает время их поляризации (детство постиндустриального общества vs детство индустриального общества: постмодерн vs модерн). И наконец, что касается экзистенциальной асимметрии, характерной для детского возраста, т.е. преобладания эмоционально-волевого компонента над рациональным, то можно отметить, что это характеристика онтологизируется, приобретая статус антропологической характеристики. Характерный для детства дисбаланс психических сил как проявление опыта свободы, необходимого для формирования субъектности, должен стремиться к балансу, свойственному взрослому миру. Однако в результате преждевременного вхождения в мир взрослых с иррациональной доминантой, свойственной детству, наличное состояние дисбаланса фиксируется как должное, и необходимой корректировки не происходит. Что же касается суб/интракультуральности, то характерное для детей неравновесие в пользу суб- (доминанция группы над личностью) в настоящее время компенсируется выравниванием суб/интра процессов (границы между группой/группами и личность стираются).

Таким образом, говоря о феномене детства в современном социокультурном контексте на функциональном уровне можно констатировать смысловую подмену и информационное паразитирование; на уровне онтогеа – патологическую вариативность (должен быть один вариант развития событий: формирование субъектности, а не два варианта: формирование ксенокультурального субъекта и квазисубъектности); на социокультурном уровне – стирание различий (наличие демаркационной линии необходимо и полезно обоим мирам) и поляризация плюрального («цветущая сложность» упрощается до состояния конфликтогенности); а на экзистенциальном – онтологизация временного и выравнивание путем стирания границ. Одним словом, во всех уровнях обнаруживается некий сбой, наличие патологических явлений, то, что необходимо сохранять – разрушается, то, что следует разрушить – сохраняется и т.д. Все это говорит о наступлении новой эпохи детства и об

изменении отношений между миром взрослых и миром детства. Эта эпоха непосредственным образом связана с общецивилизационными и общекультурными особенностями современного глобального общества. Постмодернистское мировоззрение распространяющее релятивизм в качестве универсального принципа и на индивидуальное, и на групповое/общественное сознание современных людей, разрушает парадигму модерна, имеющую некоторые структурные сходства с парадигмой премодерна (наличие иерархии, каузальных отношений, принципа универсальности и пр.). Модерн в XX в. не только постулировал ценность детства, но и инициировал создание различных структур, защищающих детство, способствующих его развитию. Модерн с его верой в прогресс и ориентацией на развитие был детоцентричной парадигмой, поскольку дети воспринимались как наиболее футуристический сегмент социокультурного сообщества. Именно детству уделено так много внимания на научном, на социокультурном уровне эпохи модерна. Детство маркировалось, как маркируется сакральная область в традиционном обществе, оберегалось, идеализировалось, мифологизировалось. Собственно говоря, особый статус детства воспринят европейской цивилизацией из христианской традиции: «Будьте как дети...» [Мф. 14:19] или «...пустите детей приходить ко Мне и не препятствуйте им, ибо таковых есть Царствие Божие» [Мк. 10:14]. Феномен детскости, таким образом, вполне логично и закономерно вписывался в антропоцентричный модерн, являясь в этой парадигме важнейшей социокультурной ценностью. Что касается индифферентного к ценностям постмодерна, основывающегося на аксиоматическом релятивизме, то в рамках этой парадигмы детство не является важным и значимым социокультурным феноменом. Формирование субъектности в игровом пространстве постмодерна также не является приоритетной задачей. Если говорить о различных игровых, необычных ситуациях, нарушающих привычный ход вещей, разрушающих привычные связи и пр., то это является интересным для постмодерна. Однако возвращение в контекст Трансцендентного, допустимое в рамках постмодерна, и возможность реабилитации «великих исторических институтов, в которых

сохраняется это абсолютное»¹⁰⁰ даёт основание рассматривать детство как важнейший социокультурный феномен, важнейший экзистенциальный период – время духовно-нравственного, интеллектуально-когнитивного становления человека и как пространство формирования социокультурных и этнокультурных связей.

Одновременно с возможностью возвращения в контекст Трансцендентного в информационно-коммуникативной среде происходит формирование нового антропогенного чуда – цифровых аборигенов¹⁰¹. Этот феномен современной жизни уже успел обрасти некоторыми мифами. Однако среди исследователей информационно-коммуникативной среды есть немало тех, кто развенчивает эти мифы (наиболее популярными среди которых являются мифы об иной природе цифровых аборигенов, о расширении их способностей и их способности к многозадачности, о трансформации когнитивной деятельности, о демократизации интернет-пространства и пр.), формулирует проблемы, возникающие в связи с этим феноменом, говорит о различных негативных и латентно деструктивных факторах воздействия информационно-коммуникативной среды, в частности, на детей – представителей интернет-поколения – цифровых аборигенов; отмечает то, что информационно-коммуникативная среда детерминирует когнитивную деятельность детей, приводя их к так называемому цифровому слабоумию и псевдодебильности (А. Курпатов¹⁰², Т. Компернолле¹⁰³, М. Шпитцер¹⁰⁴ и др.). Негативные явления, связанные с информационно-коммуникативной средой обусловлены как её спецификой, так и использованием информационно-коммуникативной среды как

¹⁰⁰ Розанов, В. В. Сумерки просвещения / В. В. Розанов. – М. : Педагогика, 1990. С. 87.

¹⁰¹ Prensky, M. Digital natives. Digital immigrants / M. Prensky. – Текст : электронный // On the Horizon : MCB University Press. – 2001. – № 5 (9). – URL: <https://bit.ly/IMBu0j> (дата обращения 21.04.2017).

¹⁰² Курпатов, А. В. Как уберечь детей от цифрового слабоумия. / А. В. Курпатов. – [видеоматериал] // YouTube канал «Инстаграм Курпатова». – 2018. – 10 февраля. – URL: <https://bit.ly/2uXIxOK> (дата обращения 27.03.2019)

¹⁰³ Компернолле, Т. Мозг освобождённый : монография / Т. Компернолле ; перевод с английского И. Евстегнеевой. – М. : ООО «Альпина Паблишер», 2015. – 571 с.

¹⁰⁴ Шпитцер, М. Антимозг. Цифровые технологии и мозг / М. Шпитцер ; перевод с немецкого А. Г. Гришина. – М. : Изд. АСТ, 2014. – Текст : непосредственный

нового техно-антропогенного феномена без учёта этой специфики. Между тем, как справедливо отмечает А. В. Курпатов, мышление – лишь поведенческий навык, и как любой навык может быть легко утрачен¹⁰⁵. Мышление заменяется «дофаминовым» удовольствием от просмотра примитивного аудио/видео контента. Это подтверждает ряд экспериментов на мышах, которым установили электродный раздражитель дофаминовых рецепторов и которые погибли, забыв о еде, получая дофаминовое наслаждение «напрямую»¹⁰⁶.

Исследования головного мозга человека также развенчивают мифы о цифровых аборигенах и доказывают существование проблемы неправильного использования информационно-коммуникативной среды. В настоящее время доказано, что головной мозг имеет три когнитивные подсистемы, или три мозга: рефлексивный, или мыслящий, мозг, рефлекторный мозг и архивирующий мозг. У каждой подсистемы есть своя зона ответственности. При этом неправильная организация работы подсистем мозга при детерминации информационно-коммуникативной средой вносит дисбаланс в работу системы в целом, а сами подсистемы становятся антагонистами по отношению друг к другу, что и приводит к снижению когнитивной деятельности, а в итоге – к цифровому слабоумию и псевдодебилити¹⁰⁷.

Наиболее сложной подсистемой является рефлексивный мозг, обеспечивающий самый сложный вид когнитивной деятельности – мышление. Сложностью системы и сложностью выполняемых задач обусловлены такие свойства рефлексивного мозга как энергозатратность, медлительность, однозадачность, специфика режима функционирования: непродолжительная активность и быстрая утомляемость. Самой древней и быстрой из трёх

¹⁰⁵Курпатов, А. В. Мышление. Системное исследование : монография / А. В. Курпатов. – М. : Капитал, 2018 г. С. 368-371.

¹⁰⁶Курпатов, А. В. Что мы знаем и чего не знаем о мышлении? / А. В. Курпатов. – Текст : электронный // Высшая школа методологии : [сайт]. – 2017. – 25 января. – URL: <https://bit.ly/2DaairH> (дата обращения 27.08.2018).

¹⁰⁷Курпатов, А. В. Майндфулнесс вам уже не поможет / А. В. Курпатов. – Текст : электронный // Sobaka : [сайт]. – 2018. – 14 мая. – URL: <http://www.sobaka.ru/city/science/73345> (дата обращения 26.06.2018)

субсистем, малозатратной, способной к одновременной быстрой обработке большого количества разнородной рефлексивной и инстинктивной информации, является рефлекторный мозг, или «стимулозависимая система». Скорость его работы обусловлена простыми и рефлекторными стимулами и бессознательным режимом, который, кстати говоря, должен обязательно контролироваться рефлексирющей субсистемой во избежание ошибок. Архивирующий мозг, который выполняет функцию упорядочивания и хранения всей поступающей в мозг информации, как проходящей только через рефлекторный мозг так и пропущенной через рефлексирющий, работает постоянно «в дежурном/фоновом режиме» (default-mode¹⁰⁸). Наибольшая активность характерна для него в ситуации отсутствия конкретных когнитивных задач; именно поэтому его называют «задачно-негативным» (task-negative), или «нейронной сетью ненаправленной активности», в отличие от рефлексирющего мозга, называемого исследователями «задачно-позитивным» (task-positive), или «нейронной сетью целевой активности». Благодаря этим данным о мозге возможно адекватно описать трансформацию когнитивной деятельности цифровых аборигенов и развенчать существующие о них мифы.

Одним из наиболее распространённых мифов о детях, детерминированных информационно-коммуникативной средой, т.е. цифровых аборигенах, является миф об их способности к многозадачности, т.е. к способности решать параллельно несколько задач. Концепция многозадачности пришла из области IT-технологий. Многозадачность стала неким эталоном деятельности в информационном обществе: её символическим отражением является монитор с большим количеством открытых окон. Согласно исследованиям в области мозга, многозадачность присуща лишь рефлекторному мозгу; рефлексирющий мозг не может работать в режиме параллельной многозадачности: мышление, как механизм осознанной работы с информацией, осуществляется только в режиме

¹⁰⁸ Raichle, M. E, MacLeod A. M, Snyder A. Z, Powers, W. J, Gusnard, D. A, Shulman, G. L. A default mode of brain function / M. E. Raichle, A. M. MacLeod, A. Z. Snyder, W. J. Powers, D. A. Gusnard, G. L. Shulman. – Текст : непосредственный // USA Proc Natl Acad Sci. – 2001 – № 98 (2). – С. 676–682.

последовательной многозадачности. При этом переход от одной задачи к другой требует некоторого времени и очистки рабочей памяти от предыдущей задачи, что, кстати говоря, обуславливает появления так называемых «слепых пятен», т.е. утраты некоторого количества информации при переходах; причём если переключение вызвано внешним раздражителем, то информационных потерь и снижение продуктивности заметно снижаются, чего не происходит при сознательном решении о смене деятельности.

По сути, у детей, детерминированных информационно-коммуникативной средой, можно наблюдать не сверхспособность, сформированную благодаря новой антропологической реальности и не развитие рефлексизирующего мозга, а всего лишь активизацию древних структур человеческого мозга в новой реальности. Скорость реакции на уведомления гаджета, «параллельность» действий в информационно-коммуникативной среде – это гиперподключённость, а отнюдь не многозадачность. Рефлексизирующий мозг, отвечающий за мышление не работает в режиме гиперподключённости, он работает в тишине. Исследования показывают, что так называемые многозадачные дети (кстати, так же, как и взрослые) хуже справляются с информацией, плохо понимают тексты на концептуальном, а иногда и на содержательном уровне. Что касается эмоционального состояния и встроенности в социальный контекст, то исследователи отмечают, что многие подростки, получающие более 200 сообщений в день, чувствуют себя одинокими и несчастливыми¹⁰⁹. При этом, не получая сообщений-стимулов, дети испытывают беспокойство (у них возникает тяга к гиперподключённости¹¹⁰), они пролистывают ленту в соцсети или отправляют сообщения, провоцируя бесконечные стимулы. Современные дети, выполняющие свои традиционные обязанности (посещение школы, выполнение домашних заданий и пр.) с включёнными роликами, раскрытыми «окнами» различных программ и

¹⁰⁹ Компернолле, Т. Там же, с. 57

¹¹⁰ Следствием гиперподключённости стало такое явление как «номофобия» (no-mobile-phone phobia) – это перманентное чувство тревоги, которое испытывают люди, оставшись без телефона. Номофобия уже рассматривается как новая форма психического расстройства.

перепиской по разным мессенджерам превращаются в *homo interruptus* (человек отвлекающийся). Рассредоточенность как следствие гиперподключённости приводит к тому, что цифровые аборигены испытывают проблемы с произвольным вниманием, то есть со способностью к сознательной концентрации на определённом предмете. Неспособность к концентрации внимания и постоянную потребность отвлекаться исследователи называют по-разному: режим «постоянного частичного внимания»¹¹¹, постоянно раздробленное внимание, и фрагментарное внимание. Более того, существует врачебный диагноз – СДВГ, включающий весь комплекс упомянутых симптомов.

Проблема заключается в том, что все формы и инструменты информационно-коммуникативной среды, такие как игры, соцсети, веб-сёрфинг не требуют устойчивой сознательной концентрации внимания на одном предмете. Их внимание работает в режиме частого и быстрого переключения. Это механизм удержания внимания, приковывающий взгляд ребёнка к экрану и превращающий его в «экранного зомби», у которого функционируют рефлекторные структуры, но заблокирована работа рефлексующих. Поскольку рефлекторный мозг приспособлен как для быстрой и одновременной обработки разнородных данных, получаемых от разных сенсорных рецепторов, так и для распознавания уже известных образов, он «жаден» до простой информации, которой изобилует интернет. При этом мыслящий мозг, без специального волевого усилия личности, не может помешать рефлекторному обрабатывать стереотипы, опираясь на стереотипы и формируя стереотипы, создавая при этом иллюзию напряжённой когнитивной деятельности. Упакованные в суждения стереотипы, необходимые рефлекторному мозгу для адекватной работы в автоматическом режиме, рефлексующий мозг может как принять, так и отвергнуть. Однако при отсутствии навыка анализа информации критический

¹¹¹ Stone, L. Beyond simple multitasking continuous partial attention / L. Stone. – Текст : электронный // LindaStone [сайт]. – 2009. – 30 ноября. – URL: <https://lindastone.net/2009/11/30/beyond-simple-multi-tasking-continuous-partial-attention/> (дата обращения 15.02.2018).

потенциал рефлексирующего мозга не реализуется. Получается замкнутый круг, разорвать который можно, очевидно, лишь путём специального предельного ограничения доступа детям к информационно-коммуникативной среде, формирования культуры пользования информационно-коммуникативной средой.

Таким образом, можно говорить о том, что детерминация информационно-коммуникативной средой как новой реальностью оборачивается для детей развитием рефлекторного мозга в ущерб рефлексирующему, что приводит к блокированию развития навыков мышления и работы с информацией, её анализа и структурирования. Цифровые аборигены, овладевая простейшими навыками использования информационно-коммуникативной среды, связанными с развлечением и игрой и затрагивающими лишь рефлекторный мозг, демонстрируют быстрые реакции, что представляется сторонниками внедрения информационно-коммуникативной среды в детское культурное пространство как несомненное достоинство нового поколения – цифровых аборигенов. Однако гораздо меньшую известность получают факты о неспособности цифровых аборигенов к решению творческих и логических задач, склонности к рутине, социальной неконтактности, малой эмоциональности. Так, опрос 3500 девочек-подростков показал обратную связь между временем, которое подростки проводили онлайн, и их социальной успешностью: чем больше времени в соцсетях – тем меньше реальная социальная успешность¹¹².

Не менее важной, на наш взгляд, является проблема этической индифферентности цифровых аборигенов. Во-первых, развлекательный контент (игровой и сетевой) не ориентирует на аксиологическую проблематику, а во-вторых, мышление рефлекторной субсистемы, типа WYSIATI (What You See Is All There Is)¹¹³ не соотносит настоящее ни с прошлым, ни с будущим, не запускает механизмы самооценки и самокритики. Контентным фактором, также способствующим этической стагнации детей, является доступность информации

¹¹² Компернолле, Т. Там же.

¹¹³ Канеман, Д. Думай медленно... решай быстро / Д. Канеман ; перевод с английского А. Андреева. – М. : АСТ, 2013. – 625 с.

о частной жизни публичных («звёзд», молодёжных кумиров и пр.) и не только публичных персон, представленной в постах в сети. Чужая успешность, порождает постоянное депрессивное неудовлетворение своей жизнью, латентную зависть, желание подражать и пр. Этот психологический дискомфорт приводит к фрустрациям и неврозам¹¹⁴.

Ещё одна проблема – это зависимость детей от онлайн-среды¹¹⁵. Необходимо отметить, что из трёх субсистем мозга, только рефлекторной необходимы внешние стимулы, в то время как двум другим – покой, размеренное поступление информации. При этом при привлечении внимания рефлекторного мозга очередным стимулом, запускается дофамино-эндорфиновый цикл (на который указывали Ротенберг и Аршавский¹¹⁶), в какой-то мере объясняющий детскую зависимость от перманентного стимулирования карманными гаджетами.

Благодаря современным методам нейровизуализации стало известно, что любая получаемая нами информация стимулирует рефлекторный мозг и архивируется, при том что рефлексирующая субсистема даже не успевает дать реакцию на стимул. Таким образом, скапливается огромное количество информационного «мусора», не пропущенного через сознание и, следовательно, не отсортированная информация засоряет, «захламляет» память. Кроме того, работа мыслящего мозга тормозится или прекращается, когда человек испытывает сильные эмоции: они переключают внимание и вызывают автоматические, примитивные реакции. А работа архивирующего мозга тормозится при активной и сознательной концентрации на внешнем мире. Таким образом, постоянное взаимодействие с различными гаджетами, в состоянии фрагментарного внимания, гиперподключенность как норма экзистирование в информационно-коммуникативной среде, не просто не способствует развитию

¹¹⁴ Франкл, В. Человек в поисках смысла : монография / В. Франкл ; перевод с английского Л. Я Гозмана. – М. : Прогресс, 1990. - 372 с.

¹¹⁵ Young, K. Internet addiction. Cristiano Nabuko de Abreu. Internet addiction / K. Young. – Текст : электронный // SSUAK [сайт]. – URL: <https://bit.ly/35XJ455> (дата обращения 15.10.2019).

¹¹⁶ Аршавский, В. В., Ротенберг, В. С. Поисковая активность и адаптация : монография / В. В. Аршавский, В. С. Ротенберг. – М. : Наука, 1984.

мышления и не развивает когнитивные способности, но, напротив, способствует интеллектуальной и эмоциональной деградации¹¹⁷.

Помимо проблем с когнитивной деятельностью исследователи отмечают у цифровых аборигенов многочисленные проблемы с физическим здоровьем: снижение зрения, искривление позвоночника, головные боли, «геймерский палец», или «триггерный палец», проблемы со сном¹¹⁸.

Нельзя не затронуть и миф о том, что свободный и быстрый доступ к любой информации открывает возможности для развития человека. Дело в том, что прежде чем допускать ребёнка до работы с информацией, его надо научить с ней работать, т.е. развить в нём навыки критического мышления, структурирования информации, сжатия, понимание подтекста и т.д. Не владея этими навыками, ребёнок оказывается в ситуации, когда его бросили в море, не научив плавать. Кроме того, реальные преимущества интернета, тот самый доступ к различным культурным и научным ресурсам, для детей не актуальны, как, кстати говоря, и для многих взрослых. При этом в мире, где информация возрастает, способны её переработать будут только те, у кого развит рефлексивный мозг; гиперподключённые цифровые аборигены к этой категории не относятся. Возможно, они владеют так называемым навыком информационного сёрфинга. Но, во-первых, даже если считать этот навык тем, что традиционно называлось просмотровое чтение, то это всего лишь один из многочисленных навыков работы с информацией, а другие у цифровых аборигенов не развиты. И, кроме того, умение просматривать информацию не тождественно чтению заголовков; в основе этого навыка лежат умение схватывать текст целиком, вычленять ключевые фразы, сортировать информацию по степени значимости. Для того чтобы производить такие операции, у ребёнка должен быть и читательский и аналитический опыт. А как показывают исследования, цифровые аборигены не читают текстов длиннее

¹¹⁷ Карр, Н. Гугл делает нас глупее? / Н. Карр ; перевод с английского А. Лепешкиной. – Текст : электронный. – URL: <https://bit.ly/2lw3T3f> (дата обращения 25.06.2018).

¹¹⁸ Компернолле, Т. Там же.

одной экранной страницы¹¹⁹. Их внимания хватает на проглядывание непрерывной череды твитов объёмом менее 140 символов каждый, причём мальчики читают меньше девочек. Однако чтение – важнейший цивилизационный навык, не только необходимый для увеличения объёма знаний, но и для развития социального интеллекта. Выше уже было отмечено, что цифровые аборигены чувствуют себя одинокими и несчастными, у них не развит социальный интеллект. В условиях отсутствия читательского опыта и реального, негаджетизированного, общения, создающих условия для вживания в чужое психологического и эмоциональное состояние и сопереживание другому, приводит к эмоциональной редукции. Информационно-коммуникативная среда – это прекрасная среда для интеллектуального общения или обмена информацией, но не для эмоционального, включающего не только вербальную коммуникацию, но и пара- и экстралингвистическую компоненту. И если цель коммуникации состоит в обмене смыслами, а цель разговора в создании новых, то нельзя не отметить, что в гиперподключённом режиме, не чувствуя собеседника, чаще всего не видя его, создать эти смыслы не представляется возможным. Реальное общение, так же, как и работа рефлексующего мозга, процесс сложный и энергозатратный; для него необходимы определённые условия: наличие общего информационного и смыслового поля, сформированных коммуникативных навыков и пр. В то время как «общаться» в виртуальном пространстве значительно проще и комфортнее, и общение / отношения можно прекратить: «убрать из друзей», или «расфрендить». Между тем, в опосредованном гаджетами общении снижен уровень доверия и эмпатии между коммуникантами.

Распространённым мифом является миф о том, что цифровые аборигены умеют пользоваться технологиями, потому что они родились в век технологий и знакомы с ними с раннего детства. Однако основная масса цифровых аборигенов невежественна в цифровых технологиях, имеет о них весьма поверхностное и

¹¹⁹ Карр, Н. Там же.

узкое представление, используя их для самых простых задач, не обладает достаточными навыками для анализа информации, использует развлекательные и релаксационные ресурсы информационно-коммуникативной среды.

Ещё один миф, который представляется важным опровергнуть – цифровых аборигенов необходимо обучать в цифровой среде¹²⁰. Цифровизация образования является одной из модных современных тенденций в отечественной системе образования. П. Кришнер и его команда описали популярные в сфере образования мифы, один из которых утверждает необходимость учить детей с помощью информационно-коммуникативной среды. Однако экспериментально доказано, что использование гаджетов не оказывает положительного влияния на обучение детей, не способствует формированию произвольного внимания, препятствует своевременному развитию когнитивных процессов. Кроме того, согласно исследованию, проведённому среди пользователей MOOK, от 27 до 68 % из зарегистрированных на ресурсе пользователей просмотрели только одну лекцию; больше половины курса и весь курс был просмотрен только 2–14 % пользователей¹²¹. Если экстраполировать результаты данного исследования, проводившегося среди студентов, на детей, произвольное внимание и мотивация у которых сформированы ещё в меньшей степени, то становится очевидно, что система образования будет разрушаться.

Период пандемии в 2020 году предоставил возможность исследователям проанализировать переход образования на дистанционный режим и оценить его культурные последствия, а также влияние на психическое и физическое благополучие детей. В социальных сетях родители неоднократно обсуждали, что в новом учебном пространстве у детей, во-первых, исчезла необходимость соблюдать определённые культурные нормы, связанные с внешним видом, манерой поведения на уроке и т.д.; во-вторых, появилась возможность изменить свой статус с участника урока на наблюдателя и избежать негативных

¹²⁰Williamson, D. Sh. How Computer Games Help Children Learn / D. Sh. Williamson. – New York : Palgrave Macmillan, 2006. – 242с.

¹²¹Компернолле, Т. Там же, с. 52.

последствий за неготовность к уроку. Так, некоторые дети имитировали проблемы со связью в те моменты, когда были не готовы отвечать: «зависали», беззвучно открывали рот; говорили с задержками или очень медленно и т.д. Возможность «выключить» учителя стала для многих детей инструментом негативного воздействия: в своем представлении они проявляли свое всемогущество, «расправляясь» с учителем, в реальности же, пропуская фрагменты урока, в итоге вредили самим себе. Кроме того, в результате введения режима самоизоляции и дистанционного обучения дети были лишены также дополнительного образования. Таким образом, забота о здоровье детей по существу привела к тому, что им было отказано в занятиях, необходимых для их полноценного психического и физического здоровья (уже зафиксированы негативные последствия самоизоляции, ограничившей естественную потребность в двигательной активности, для здоровья школьников¹²²).

Необходимо демифологизировать еще одну идеологическую позицию – о демократизации интернет-пространства, о равных возможностях пользователей. На самом деле информационно-коммуникативная среда не уравнивает в возможностях детей из разных социальных слоёв, но углубляет социальный разрыв: дети из благополучных семей с высоким уровнем дохода используют гаджеты меньше, чем их ровесники из малообеспеченных семей: разница составляет 90 минут. Если же говорить о тех, кто создаёт технологии (специалисты из таких компаний, как Google, Apple, Yahoo, Hewlett-Packard), то их дети не пользуются гаджетами и посещают дорогие частные школы, работающие «по старинке»¹²³, где вместо гаджетов и уроков компьютерной грамотности, в традиционные детские игры, много времени уделяется чтению другим видам речевой деятельности в том числе и на иностранных языках, спорту, ручному труду. Именно поэтому идея цифровизации школы вызывает не

¹²²Кучма, В. Р. и др. Особенности жизнедеятельности и самочувствия детей и подростков, дистанционно обучающихся во время эпидемии новой коронавирусной инфекции (Covid-19) / В. Р. Кучма. – Текст : электронный // Вопросы школьной медицины и здоровья. – 2020. - № 2. – С. 4 – 20. – URL: <https://bit.ly/3dLeEa2> (дата обращения 02.02.2020).

¹²³Компернолле, Т. Там же

просто много вопросов, но есть все основания считать её одним из способов разрушения отечественной системы образования.

Ещё одной серьёзной проблемой, связанной с экзистированием детей в информационно-коммуникативной среде, является сокращение общения с родителями, многие из которых по разным причинам создают условия для погружения детей в новое социокультурное пространство. Дети, обделённые родительским общением, принимают как должное коммуникативную депривацию и включаются в предложенный им родителями режим. Опуская все негативные следствия, обозначим, как минимум, одно – задержка речевого развития стала нормой.

И наконец, миф об открытости и безопасности интернета. Необходимо вспомнить, что интернет изначально являлся военной разработкой. Излишне обосновывать потенциальную опасность оружия геополитического противника (история развития интернета говорит сама за себя). Доверие, которое цифровые аборигены испытывают к информационно-коммуникативной среде¹²⁴, и негласные правила экзистирования в ней, приучают детей к добровольному предоставлению доступа к своим личным данным любым заинтересованным лицам¹²⁵.

Таким образом, несмотря на растиражированные мифы об интернете, исследования и здравый смысл, гораздо больше развенчивают, чем подтверждают их. Между тем, доступ в интернет, который является достаточно опасным пространством, детям никак не ограничивается: отсутствуют возрастные ограничения, лимит по времени. Виртуальность постепенно захватывает культурное пространство детства, изменяя его: цифровые аборигены доверяют интернет-пространству безоговорочно, сокращают общение

¹²⁴ Кужелева-Саган, И. П., Сучкова, Н. А. Проблема доверия к интернет-сервисам и способы её решения / И. П. Кужелева-Саган, Н. А. Сучкова. – Текст : электронный // Connect-Universum-2014. – URL: <https://bit.ly/2KvbtrV> (дата обращения 23.06.2018)

¹²⁵ Ашманов, И. С. Доклад на Плановом заседании Комиссии Совета Федерации по защите государственного суверенитета и предотвращению вмешательства во внутренние дела РФ от 13.09.201 / И. С. Ашманов [видеоматериал] // YouTube канал «АВ студия» [сайт]. – 2018. – 18 ноября. – URL : <https://bit.ly/2VqLowH> (дата обращения 29.03.2019).

с родителями, виртуализируют общение со сверстниками и т.д. В то же время формируется определённая элита – те, кто не пользуются интернетом в неограниченном объёме и получают традиционный вариант социализации. Разрыв между этими социальными группами будет увеличиваться, и преимущество будет на стороне традиционно социализируемой группы. Технологии передачи информации на фоне когнитивной и этической «расслабленности», настроенного на удовольствие, могут использоваться в самых разных областях управления людьми; позволяют изменить представление о вещах/событиях¹²⁶, политические представления. Остаются «за кадром» вопросы: кто создавал игру и с какой целью. А между тем, это крайне важные, можно сказать, фундаментальные вопросы. Создание игры – дорогостоящий процесс, требующий участия большого количества квалифицированных специалистов из разных областей, а также оплаты платформ и программного обеспечения. Иными словами, заказчик оказывается как бы за зеркалом Гезелла – играющий виден, но он не видит тех, кто за «стеклом».

Таким образом, в данном параграфе представлены культурологические классификации концепций детства, дан анализ основных культурологических концепций детства в рамках модерна, интегральный, или синергийный, подход; изложены основные идеи педагогической антропологии, в рамках которой ребёнок рассматривается как уникальный психофизиологический (т.е. биологический) и как социальный организм. Представлено понимание феномена детства в современной педагогической парадигме, социологии детства и др. научных дисциплинах; изложены основные идеи Д.И. Фельдштейна, Д.Б. Эльконина, М.В. Осориной, Е. Субботского и др. Сформулированы основные отличительные характеристики детства, обозначены социокультурные границы,

¹²⁶ September 12th: A Toy World [2003] September 12th: A Toy World – игра, разработанная теоретиком компьютерных игр и геймд-изайнером Гонсало Фраской. В ней, используя ракеты, игрок убивает террористов. Проблема заключается в том, что террористы все время окружены мирными жителями, то есть, уничтожая террористов, игрок задевает и невинных граждан. Скорбь по погибшим вызывает ярость жителей, и они также становятся террористами, которых необходимо уничтожить. Пары минут игры достаточно, чтобы понять: единственный способ сбежать сопутствующего урона» перестать играть.

маркирующие пространство детства и их функционал, представлены основные культурные характеристики детства. Обозначена проблема размывания демаркационной линии, разделяющей взрослый и детский миры, а также изменения культурных характеристик, функционала и онтогенетических характеристик детства под влиянием информационно-коммуникативной среды, приводящих к формированию иных отношений между миром взрослых и миром детства.

Информационно-коммуникативная среда оказывается фактором, детерминирующим культуру детства. Специфические характеристики информационно-коммуникативной среды дают основание предполагать, что она способствует формированию нового типа субъекта, новой идентичности, в которой традиционные идентичности редуцированы и/или трансформированы. Детство как время освоения и присвоения индивидуумом фонда родовой культуры, оказываясь в информационно-коммуникативной среде, не выполняет свой функционал, и функциональная уникальность и нагруженность детства обнуляются. Поскольку в информационно-коммуникативной среде размываются границы между взрослым и детским мирами, меняются культурные характеристики детства. Экзистенциальная асимметрия, характерная для детского возраста, онтологизируется, приобретая статус антропологической характеристики. На уровне онтогенеза, социокультурном и экзистенциальном уровнях обнаруживается наличие патологических явлений. Эти процессы могут стать необратимыми. Информационно-коммуникативная среда, в силу своих сущностных характеристик не только создает условия для формирования субъекта с чужой аксиологической системой и присвоения чужой культуры, нетрадиционных для российской этносоциокультурной модели ценностей, норм и регулятивов, но и способствует разрушению субъектности как таковой.

Глава 2. Информационно-коммуникативная среда как фактор конструирования и существования культуры детства

Вопрос о месте детей в социуме и о роли культуры детства в общей культуре стоял всегда, однако наличие информационно-коммуникативной среды ставит это вопрос в новом ракурсе. В рамках экзистирования в информационно-коммуникативной среде особенно важным становится определить границы детства, детской культуры. Ранее мы уже упоминали, что Н. Постман говорил об исчезновении детства в связи с утратой информационных границ.

2.1. Информационно-коммуникативная среда и духовный мир ребёнка

В настоящее время можно выделить два пути (или основные направления, тренды) воздействия информационно-коммуникативной среды на духовный мир детей – это трансформация структуры социализации и трансформация этно- и социокультурной идентичности. Первый путь связан, прежде всего, с появлением нового агента социализации – интернета, вытесняющего традиционных агентов и «претендующего» на роль одного из основных средств воздействия на духовный мир ребёнка. Что касается второго пути, то он реализуется посредством влияния на языковой код, сдвига / замены / подмены этно- и социокультурных ценностей, эталонов, норм, идеалов, а также диффузии и замещении этно- и социокультурных паттернов.

Вероятнее всего, как и отмечает Ф. Уэбстер, мы имеем дело со сложным сочетанием преемственности и изменений, в котором, по его мнению, преобладает преемственность¹²⁷. Однако, если взглянуть на данные процессы под другим углом зрения, то изменения все же могут возобладать над преемственностью, в случае, когда речь заходит об уже произошедших трансформациях в каналах коммуникативной связи социальных систем. Данный

¹²⁷ Уэбстер, Ф. Там же, с. 50

фактор часто недооценивается, когда речь заходит о социальных преобразованиях. Существует принципиальное отличие каналов электронной коммуникации от прежних каналов социальной коммуникации. В ходе информатизации социальных связей и отношений возникают два значимых новообразования. К ним относится, с одной стороны, изменившееся положение человека, оказавшегося в позиции коммуниканта электронных систем связи, с другой – появление нового элемента, встраивающегося в обозначенные системы. Данным элементом выступает то, что никогда не существовало ранее – искусственный коммуникант, или искусственный интеллект. С развитием средств информационно-коммуникативных технологий, человек все в большей степени делегирует часть своих возможностей, связанных с когнитивными процессами, электронным вычислительным машинам. На данный момент выделяется множество областей применения искусственного интеллекта, начиная с поисковых систем и голосовых помощников и заканчивая системами банковского кредитования. Данные системы постепенно охватывают практически все основные области электронной социальной коммуникации. Человек оказался неспособным контролировать все множество потоков информации в сети, данные функции неизбежно перекладываются на искусственный интеллект в ходе информатизации. Описанный процесс оказывается вполне закономерным и со временем только только интенсифицируется. Приобретая функции, связанные с коммуникативным действием, технологии искусственного интеллекта встраиваются в систему социально-коммуникативных связей и отношений в обществе (социальное пространство), что неизбежно видоизменяет их. На данной почве возникает проблема трансформации общества как системы социально-коммуникативных связей, в состав которой включаются искусственные коммуниканты.

Под структурой социализации мы понимаем совокупность агентов социализации (персонифицированных и институциональных), конфигурацию их взаимоотношений и отношений между социализуемыми и социализаторами, используемые последними инструменты и механизмы. А также процессы

интериоризации и экстериоризации социального опыта, происходящие как направляемом и управляемом режимах, так и стихийно.

К традиционным агентам социализации относятся семья (родители и ближайшие родственники), учебно-образовательная система (работники образовательных учреждений), окружение ребёнка (друзья, соседи, одноклассники и пр.). Путём взаимодействия с разными агентами ребёнок проходит путь интериоризации, усваивая социокультурные и этнокультурные нормы, принятые в том коллективе, в котором он существует, чтобы быть его членом, адекватно экстериоризирующим когнитивные и поведенческие паттерны. Все агенты социализации при этом персонифицированы, известны ребёнку и его родителям, а арсенал средств и механизмов их воздействия также известен.

Однако в настоящее время можно говорить о том, что структура социализации претерпевает значительные изменения, которые связаны с одной стороны, с появлением нового социализатора – интернета и, соответственно, новой формы социализации – киберсоциализации, а с другой – с изменением социализирующей деятельности традиционных агентов. Прежде всего, необходимо отменить специфику интернета как нового агента социализации. Во-первых, интернет – это сложная дихотомическая система: антропотехническая, управляемая и стихийная, являющаяся одновременно и агентом и инструментом социализации. Во-вторых, новый агент / инструмент, в отличие от традиционных, чаще всего либо деперсонифицирован, либо квазиперсонифицирован. В-третьих, интернет общедоступен; границы в виртуальном пространстве условны, их маркировка имеет не запретительный, а рекомендательный характер, а решение о соответствии информации возрасту пользователя принимается, по сути, самим пользователем. Говоря об изменении структуры социализации необходимо отметить следующее: во-первых, можно наблюдать появление нового типа родителей – это поколение родителей, выросших в новой информационно-коммуникативной среде, привыкших пользоваться различными гаджетами с детства. Во-вторых, детский мир и

детско-родительское пространство наполняется различными смарт-предметами. В-третьих, система образования как традиционный агент социализации достаточно активно использует возможности нового агента, делегируя тем самым все большее число своих полномочий новому агенту, в перспективе вполне возможно обрекает себя на сжатие, утрату своего социализирующего статуса и потенциала.

Родители нового типа – это представители поколения, родившегося на рубеже XX и XXI веков. Они относятся к людям, либо имевшим личный опыт киберсоциализации и / или лояльным к киберсоциализации, воспринимающим новый тренд исключительно позитивно. Новые, или «нетрадиционные» родители, выступая в роли традиционных агентов социализации, являясь при этом адептами нового агента, выводят себя тем самым из числа традиционных социализаторов, делегируя свои полномочия киберсоциализатору, с одной стороны, освобождая себя от обязанностей по социализации своих детей, а с другой – становясь проводниками нового типа социализации. Многие представители нового поколения киберсоциализированных родителей являются так называемыми кидалтами (от англ. kid – «ребёнок» и adult – «взрослый») – людьми, у которых наблюдается асимметрия между психологическим и биологическим возрастом (стоит отметить, что одной из проблем современного человечества психологи считают проблему психологического инфантилизма)¹²⁸

Ещё одним маркером трансформации структуры социализации является обусловленное информационными возможностями интернета, снижение авторитета взрослых. О префигуративной эпохе М. Мид говорила ещё в 60-х гг.¹²⁹: офлайн среда со всеми офлайн институтами социализации претерпевает мощный кризис. Согласно данным исследования «Дети России онлайн» родители ещё удерживают позиции в качестве авторитетных лиц, однако они

¹²⁸Сандомирский, М. Е. Интернет-индуцированный цифровой психоморфоз, инфантильность и социомедийная психотерапия / М. Е. Сандомирский. – Текст : непосредственный // Психотерапия. Материалы Конгресса. Объединённый Евроазиатский конгресс по психотерапии. – 2013 – № № 8 (128). С. 33-41.

¹²⁹Мид, М. Там же.

разделяют их с интернетом. Что касается учителей, то опросы свидетельствуют о снижении уровня доверия детей вплоть до того, что сказанное ими дети перепроверяют в интернете¹³⁰.

Революция телевидения начала процесс слияния информационных полей взрослых и детей¹³¹. Революция интернета завершила запущенный в 50-е гг. процесс (при этом, чтобы получить 50 млн пользователей интернету понадобилось всего 4 года: почти в 10 раз меньше, чем радио и в 3 раза меньше, чем телевидению)¹³². Одним из следствий этой революции является трансформация иерархии социализаторов: снижение авторитета традиционных социализаторов (если не их вытеснение) и повышение роли киберсоциализатора. «...Пройдет не так уж много лет, и каждый из миллионов школьников получит такого же отзывчивого и обладающего такими же энциклопедическими знаниями наставника, как Аристотель, – завидная привилегия, которой некогда обладал Александр, сын Филиппа Македонского» – оптимистично заявляет П. Супес¹³³.

Достаточно ярким свидетельством трансформации структуры социализации, равно как и тем, что способствует этому процессу являются такие явления, как гаджетизация детско-родительского пространства, виртуализация и интерактивность игрового пространства, роботизация «реальных» игрушек, геймификация сфер жизни, не имеющих непосредственного отношения к игре (быт, учёба).

Гаджетизация бытового детско-родительского пространства – один из показателей трансформации структуры социализации. Люди, выросшие в развивающейся онлайн среде, в том числе и киберсоциализированные родители

¹³⁰ Дети России онлайн. Результаты международного проекта EU Kids Online II в России / Г. Солдатова, М. Рассказова, М. Лебешева, Е. Зотова., П. Рогендорф ; Фонд Развития Интернет. – М. : МГУ, 2013. – 213 с.

¹³¹ Маклюэн, М. Там же.

¹³² Асмолов, А. Г., Семёнов, А. Л., Уваров, А. Ю. Российская школа и новые информационные технологии: взгляд в следующее десятилетие : научное издание / А. Г. Асмолов, А. Л. Семенов, А. Ю. Уваров. – М.: Изд. НексПринт, 2010. – 84 с.

¹³³ Асмолов, А.Г., Семёнов, А.Л., Уваров, А.Ю. Там же.

активно включают в процесс воспитания и развития ребёнка информационно-коммуникативную среду, различные смарт-предметы, становясь активными потребителями предлагаемых производителями смарт-предметов: от радионянь, анализаторов плача, электронных весов и пр. до различных приложений, подсчитывающих количество использованных подгузников, кормлений и т.д.). Умные предметы дают родителям чёткую инструкцию по уходу за ребёнком, снимая с них ответственность за принятие самостоятельного решения: например, анализатор плача, согласно рекламе производителей, быстро определяет одну из пяти причин детского плача (голод, скука, боль, стресс, желание спать), а умная пустышка-термометр, фиксирующая температуру ребёнка, строящая температурные графики, показывает эффективность жаропонижающего лекарства, передавая всю эту информацию на родительский смартфон. Ещё один смарт-предмет, входящий в детское пространство на самом раннем этапе – радионяня. Наиболее технологичная версия радио-няни на сегодняшний день – система датчиков, встроенная в боди ребёнка, с помощью которой можно удалённо наблюдать за его физиологическими параметрами: дыханием, температурой, активностью и пр. Микрофон, встроенный в систему фиксирует звуки, издаваемые младенцем и передаёт их на смартфон матери или лицу, ухаживающему за ребёнком. Существуют радионяни со встроенным мобильным монитором, с помощью которого можно наблюдать за ребёнком. Ассортимент этих предметов, заменяющих различные функции родителей постоянно растёт. Общая тенденция – гаджетизация детского пространства, едва ли мотивированная реальными потребностями детей или родителей, приводит, с одной стороны, к выхолащиванию эмоциональной составляющей, являющейся основой детско-родительских отношений, особенно когда дети маленькие, а с другой – отношения усложняются, между родителями и детьми: во-первых, родители получают избыточную информацию о своём ребёнке; а во-вторых, между детьми и родителями встаёт посредник, создающий ситуацию дистанцирования родителей и регламентирующий их действия при уходе за ребёнком. Однако у детей, выросших в материальном благополучии, но не

получивших дара родительской любви, намного «выше риск вырасти мизантропами и ипохондриками, чувствующими свою отлучённость от мира, остуженно безразличными, с «меновым» сознанием»¹³⁴.

Информационно-коммуникативная среда не только изобилует смарт-предметами, но изменяет традиционные средства социализации. Например, игра – один из универсальных инструментов социализации, существующих с древнейших времён во всех человеческих культурах. Известно, что в архаичных обществах игры выполняли одну из важнейших социальных функций – функцию инициации. Несмотря на то что в современном десакрализованном обществе эта функция не очевидна, она не утрачена; при этом в культурном пространстве модерна у игры появился ряд других функций, в частности, реакционно-досуговая, когнитивно развивающая, нравственно-воспитательная. Безусловно, игра – это не более, чем условность, однако экзистенциальный опыт приобретаемый в игре становится для ребёнка реальностью. Игра обладает колоссальным дидактическим и этическим потенциалом, она изменяет ребёнка, и результаты, достигнутые в игровом пространстве экстраполируются во внеигровое¹³⁵. Однако приходится наблюдать, как оно из традиционных и важных средств социализации ребёнка претерпевает ряд изменений: частично игра переходит в киберпространство, (настольные игры), некоторые виды игр исчезают (подвижные игры «Казачьи-разбойники», квазиобрядовые игры «Бояре», «Колечко»). Современное общество потребления регламентирует игровую деятельность ребёнка, навязывая ему и его родителям новые стандарты игровой деятельности. Традиционно подвижные игры дети организовывали самостоятельно, воспроизводя при этом определённую традицию. В настоящее время дети играют в подвижные игры только в том случае, если игры организованы взрослыми (обычно в детском саду, в школе или в различных досуговых центрах). При этом киберпространство предлагает детям

¹³⁴ Панарин, А. С. Искушение глобализмом / А. С. Панарин. – М. : Эксмо, 2003. – 415 с.

¹³⁵ Зильберман, Н. Н. Hello Barbie – интерактивная кукла или социальный робот? / Н. Н. Зильберман. – Текст : электронный // Cyberleninka : [сайт]. – URL: <https://bit.ly/2uZt4xw> (дата обращения 12.05.2019).

квазиподвижные игры (аркады, симуляторы), которые предполагают активность игрового персонажа и отсутствие активности у самого ребёнка. Эти динамичные виртуальные игры требуют от ребёнка чрезмерной подвижности нервной системы, приводя тело в гиподинамическое состояние, т.к. на мышечном уровне, на уровне частей тела у ребёнка работает только палец/пальцы – поколение большого пальца. Некоторые родители полагают, что подобного рода игры способствуют формированию у ребёнка скорости реакции, однако психологи отмечают, что речь идёт лишь примитивной реакции рефлекторного мозга, свойственной животным, а не о быстрой работе рефлексующего мозга¹³⁶. Интересно отметить, что большой популярностью у современных детей, имеющих опыт киберсоциализации, пользуются различные «антистрессы» мягкие, пластилинообразные субстанции для разминания: дети, не получив разнообразные тактильные ощущения в младенческом и младшем дошкольном возрасте, компенсируют их таким способом в более позднем возрасте.

Что касается игрушек как важных предметов детского мира, также выполняющих социализирующую функцию, то необходимо отметить, что традиционные игрушки постепенно вытесняются так называемыми смартигрушками. Помимо набора роботизированных функций, отличительным свойством этих игрушек является наличие подробных инструкций, регламентирующих способ игры. Эти игрушки, безусловно, как предметы детского мира выполняют социализирующую функцию, готовя новое поколение детей к новой роботизированной реальности, но при этом они не создают условий для развития у детей творческих способностей, приучая их к алгоритмической и потребительской реальности, в которой нет места фантазии, нет необходимости ничего додумывать и мысленно достраивать, где все уже есть в законченном виде. Игрушки, способ использования которых чётко предопределён, А. Н. Леонтьев называл квазиигрушками¹³⁷. Ю. М. Лотман

¹³⁶ Компернолле, Т. Там же.

¹³⁷ Леонтьев, А. Н. Избранные психологические произведения [в 2х томах] / А. Н. Леонтьев. – М. : Педагогика, 1983. – 2 т.

отмечал, что излишняя антропоморфность (можно добавить и зооморфность, или жизнеподобие) игрушки только подчёркивает её безжизненность¹³⁸, жизнеподобие игрушек-младенцев, на самом деле увеличивает несоответствие между не-живым и живым. Псевдонатурализм кукол, скорее, сковывает фантазию, чем становится трамплином для семиотического скачка и рождения новых игровых смыслов. Описывая и анализируя феномен игры Ф. Бойтендайка, отмечал, что для играющего ребёнка важны не сами игровые предметы: он играет с их образами, а не с предметами как таковыми. Именно поэтому в игрушке важна потенциальная функциональная открытость, недосказанность. Незнакомое, неопределённое, функциональное неограниченное даёт возможность ребёнку додумать, создать свой образ, мотивирующий развитие игры, потому что «играют только с образами, которые сами играют с играющими»¹³⁹.

Среди роботизированных кукол наиболее популярными являются Caya и Hello Barbie, разработанные компанией Mattel и работающие через сеть Wi-fi. Куклы разговаривают: отвечают на вопросы ребёнка, которые оцифровываются и отправляются на сервер компании для анализа и осмысленных ответов. В настоящий момент, к счастью, русифицированной версии куклы Барби-робота пока нет в продаже. Ещё одной популярной игрушкой-роботом является «робопёс» – щенок со встроенным искусственным интеллектом; щенка можно дрессировать; он может выполнять определённый набор команд и принимать более 10 различных положений тела. Щенка можно наказывать, нажав на нос; можно приласкать, получив обратную связь: благодаря сенсорам на голове робот-щенок проявляет различные эмоции, когда его гладят. Для управления роботом разработаны приложения для любого смартфона. Другой пример – игрушка Furby (Фёрби) – совообразное существо, среди функций которого рассказывание сказок, пение песен, проведение уроков английского языка,

¹³⁸Лотман, Ю. М. Куклы в системе культуры. Избранные статьи : [в 3 томах] / Ю. М. Лотман. – Таллин, 1992. – в 1 Т. – С. 377-380.

¹³⁹ Цит.по Тендрякова, М. В. Игровые миры от homo ludens до геймера : монография / М. В. Тендрякова. – Санкт-Петербург : Нестор-История, 2015. – 224 с.

воспроизведение голосов животных. Оригинальной особенностью Фёрби являются сюрпризы через испражнение: чтобы произошёл акт дефекации у Фёрби его нужно держать над смартфоном, на котором работает приложение. Фёрби говорит, где ему нужно нажать, а на экран смартфона появляется сюрприз.

Безусловно, автоматические куклы не являются чем-то принципиально новым. Антропоморфные автоматы, существовали начиная с XVI в. Однако они предназначались не для детской игры, а для развлечения взрослой аудитории. Позже идея автоматов была использована для создания заводных игрушек. Однако в отличие от автоматов современные смарт-куклы предполагают иной уровень интерактивного взаимодействия. Традиционной куклой полностью управляет ребёнок, отражая при взаимодействии с ней свой экзистенциальный опыт. Кукла-робот – это не альтер-эго ребёнка, это другой, требующий иного типа взаимодействия, но при этом не такой другой как другая личность. Это квазидругой, симулирующий квазивзаимодействие. Это взаимодействие осуществляется по определённой модели, поведенческой и речевой, прописанной разработчикам программного обеспечения. Антропоморфность, являющаяся параметром, одинаковым для кукол разного типа, по-разному воспринимается ребёнком. Исследователи отмечают негативные эмоциональные последствия, аналогичные тем, которые дети испытывали при взаимодействии с тамагочи. При этом нельзя не отметить, что так называемые социальные роботы, имеющие антропоморфный интерфейс используются, например, как инструмент обучения иностранному языку или психотерапевтической практике: в работе с детьми-аутистами. Но использование роботизированных кукол в этих сферах функционально не тождественно детской игре как социализирующему механизму. Нельзя не отметить, что все роботизированные игрушки помимо выполнения развлекательной функции, ориентированной на детей, апеллируют к внутреннему ребёнку родителей, задействуют их «fun-зону».

Любопытным являются результаты исследования психологов из Плимутского университета. Они предлагали взрослым и детям идентичные задания и сопоставляли поведение их поведение. При выполнении заданий присутствовали другие люди и гуманоидные роботы. Исследование основывалось на парадигме Эша: на экране демонстрируются четыре линии, и участник эксперимента должен выбрать две линии одинаковой длины. Индивидуальное решение подобного задания почти всегда правильное. Однако, если при выполнении задания присутствуют «советчики», то испытуемые начинают следовать их подсказкам, в том числе и неправильным. В ряде опытов психологи в качестве советчика использовали робота. Присутствие робота не воспринималось взрослыми как присутствие другого человека, и ответы были правильными, как и в индивидуальном эксперименте. Среди участников-детей ситуация была обратной: они доверяли роботу, и количество правильных ответов сокращалось на 10%. Т. Белпейми, руководитель исследования, делает вывод о необходимости введения ограничительных мер, снижающих риск контактов детей и роботов. К сожалению, авторы исследования полагают, что роботы – неизбежная часть социума.¹⁴⁰

Кроме изменения игрового пространства ребёнка, можно наблюдать добавление игрового элемента туда, где его наличие функционально не оправдано. Речь идёт о таких предметах, как, например, интерактивная зубная щётка с пометкой «smart», сопрягающаяся с устройствами IOS и Android с помощью софта, где у детей есть возможность поиграть 2 минуты в игру, а у родителей – следить за качеством и количеством «подходов»; или, например, «умные» горшки для приучения детей к туалету: при попадании жидкости в горшок, из него начинают литься песни на английском языке. Все эти «умные» предметы приучают детей к тому, что за любое, необходимое для них самих, действие они должны получить некое «поглаживание». Это расслабляет волю,

¹⁴⁰ Children conform, adults resist: A robot group induced peer pressure on normative social conformity. – Текст : электронный // Forbes : [сайт]. – URL: <https://www.forbes.ru/tehnologii/365833-deti-idut-za-robotom-zavtrashnie-problemy-uzhe-segodnya> (дата обращения 15.02.2020).

снижает способность к целеполаганию, меняет полюс мотивации и, в конечном счёте, сводит личность ребёнка к легко управляемой биологической машине.

Говоря об изменении в игровом пространстве ребёнка, нельзя не сказать и о компьютерных играх. Несмотря на технологичность современных игр, в игре как феномене сохраняются рудименты архаичных представлений о мире и порядке вещей, т.е. «пралогического» или «мифологического» мышления, сочетающего в себе фрагменты культур разных эпох и этносов¹⁴¹, совершенно чуждых нашей культуре. Многие дети начинают играть довольно рано: либо родители сами играют и потому оценивают игры положительно, либо высвобождают таким образом своё время. Смартфон для просмотра мультфильмов или видеороликов дети получают уже с года, в некоторых случаях ранее. Для детей от 2 лет имеется широкий выбор приложений для смартфона как просто развлекательных («Лопаем шарики»), так и обучающих («Учим цвета/ животных/ буквы»). С 4–5 лет многие дети начинают играть в игры типа Minecraft, AngryBirds. Игра и игровые приложения – первичный сегмент информационно-коммуникативной среды, в которой оказываются современные дети. Он является естественным, одобрен традиционными социальными агентами (родителями) и значим для них. У детей, с раннего возраста попавшего в информационно-коммуникативную среду по закону импринтинга, формируется базовое доверие к ней во всех проявлениях, и в дальнейшем оно только укрепляется, поскольку в игре наиболее ярко проявляется пролепсис как «заданная прошлым структура будущего»¹⁴².

При этом компьютерные игры, как инструмент социализации, способствуют закреплению у детей картины мира, не соответствующей реальности и определённых черт характера. Так, например, детская самоуверенность, обусловленная отсутствием опыта, в ходе коммуникации с

¹⁴¹ Зильберман, Н.Н. Там же.

¹⁴² Коул, М. Теории социокультурно-исторического деятельностного развития в эпоху гиперглобализации / М. Коул ; Текст : электронный. – URL : https://psyjournals.ru/files/20635/kip_2009_n1_Cole.pdf (дата обращения 13.10.2016).

другими людьми, как сверстниками, так и взрослыми, а также в результате неудачного опыта, обычно корректируется в адекватное ощущение ограниченности своих возможностей, в результате чего формируется навык подстраховки. А виртуальное игровое пространство, напротив, развивает ложное ощущение безграничности возможностей при управлении мира джойстиком. Мифологический мир игры оказывает чрезмерное стимулирующее действие на эмоциональную сферу ребёнка, не способствуя при этом развитию его рационального мышления и нравственному становлению: конфликт в игре не имеет нравственного обоснования, а, следовательно, все деструктивные действия героев бессмысленны¹⁴³.

Компьютерные игры в большей мере, чем традиционные аналоги, направлены на удовольствие и выигрыш, что способствует формированию гедонистических черт личности. В реальной жизни условием успеха является прежде всего труд – понятие, несовместимое с психологией геймера. Для компьютерных игр характерны инструменты возрождения или увеличения силы, в результате использования которых у детей формируется ощущение возможности бесконечного дублирования опыта для достижения желаемого эффекта и не формируется негативный опыт необратимости, утраты, потери, невозможности повторения. Возможность вернуться в любую точку прошлого, характерная для компьютерных игр, является причиной несформированности ответственности за свои поступки – базовой нравственной категории личности. Тенденция на снижение ответственности отмечалась психологами уже в связи с появлением примитивных электронных игрушек тамагочи¹⁴⁴.

Компьютерные игры не создают условия для социализации: их мир далёк от реальности, здесь положительный опыт гипертрофируется, а отрицательный редуцируется. Ощущение успеха в виртуальной жизни при условии отсутствия такого в реальной жизни может способствовать полному уходу из некомфортной

¹⁴³ Тендрякова, М.В. Там же.

¹⁴⁴ Suler, J. The Psychology of Cyberspace / J. Suler. – Текст : электронный // Usrrider : [сайт]. – 2016. – 4 февраля. – URL: <https://bit.ly/2UyyGxO> (дата обращения: 14.01.2017).

среды реальности, в виртуальный игровой мир. Особенностью и характерной чертой социализации внутри игр является ситуация асимметричного взаимодействия: «цифра» может коснуться ребёнка, ребёнок же «цифры» – нет. И. П. Кужелева-Саган, Н. А. Сучкова называют это ситуацией одновременной прозрачности и непрозрачности¹⁴⁵.

Таким образом, в настоящее время структура социализации претерпевает значительные изменения, которые связаны с одной стороны, с появлением нового социализатора – интернета и, соответственно, новой формы социализации – киберсоциализации, а с другой – с изменением социализирующей деятельности традиционных агентов: гаджетизация родительства и детско-родительских отношений; интегрирование информационно-коммуникативной среды в систему образования; снижение доверия детей к традиционным агентам социализации. Достаточно ярким свидетельством трансформации структуры социализации, равно как и тем, что способствует этому процессу являются такие явления, как гаджетизация детско-родительского пространства, виртуализация и интерактивность игрового пространства, роботизация «реальных» игрушек, геймификация сфер жизни, не имеющих непосредственного отношения к игре (быт, учёба). С детства формируется потребительский взгляд на жизнь, нацеленность на развлечение. При этом цифра влияет на ребёнка, а ребенок на цифру – нет.

2.2. Информационно-коммуникативная среда как фактор социализации ребёнка

По данным исследования Всероссийского исследования, проведённого МГУ им. М. Ломоносова совместно с Google¹⁴⁶, детская активность в Интернете выше родительской: 37% подростков активно пользуются сетью 3–8 часов на

¹⁴⁵Кужелева-Саган И.П., Сучкова Н.А. Там же.

¹⁴⁶Цифровая компетентность подростков и родителей. Результаты Всероссийского исследования / Г. У. Солдатова, Т. А. Нестик, Е. И. Рассказова, Е. Ю. Зотова. – М. : Фонд Развития Интернет, 2013. – 144 с.

буднях; в выходные количество пользователей возрастает на 10%. При этом родителей, пользующихся Интернетом такое же количество времени в два раза меньше. Учёба и для мальчиков, и для девочек находится в списке интернет-активностей на пятом месте: 41% и 51% мальчиков и девочек сообщили, что используют Интернет для образования. Это говорит о том, что только половина современных детей понимает образовательный потенциал интернета и сможет в будущем использовать его при необходимости – например, при поступлении в вуз и вуз и сдавая экзамены. В настоящее время можно наблюдать тенденции на снижение возрастного порога пользователей, впервые входящих в сеть: дети, которые сейчас 15–16 лет первый раз вошли в сеть в возрасте 11 лет, в то время, как дети, которые сейчас 9 лет, начали пользоваться сетью в 8 лет. По данным за 2012 г. российские школьники в среднем становятся пользователями сети с 10 лет. В мегаполисах средний возраст ниже на один год. Есть дети, преимущественно жители мегаполисов, ставшие пользователями сети в 5 лет, 4 и даже 3 года¹⁴⁷.

Образ жизни в современном информационном обществе предполагает постоянное использование различных гаджетов и интернета, поскольку основная деятельность современного человека все больше связывается с процессами хранения, обработки, передачи информации, использования различных информационных баз данных и пр. Современные дети, начиная с младенческого возраста окружены различными гаджетами: они видят взрослых людей, использующих разные виды электронно-коммуникативных инструментов, слышат соответствующие слова, в их сознании запечатлеваются образы, связанные с современной информационно-коммуникативной средой и её средствами. Поэтому вполне естественно, что светящиеся устройства, издающие различные звуки, показывающие яркие картинки, активно используемые взрослыми, являются объектами их интереса. Начиная примерно с года дети в

¹⁴⁷Солдатова, Г., Рассказова, Е. Чрезмерное использование интернета: факторы и признаки / Г. Солдатова, Е. Рассказов. – Текст : непосредственный // Психологический журнал. – 2013. – №4. – С. 105-114.

некоторых семьях уже имеют доступ к различным гаджетам в качестве пользователей или квазипользователей, а с раннего школьного возраста многие могут уже быть активными участниками киберпространства.

Появление в конце XX в. нового агента социализации – интернета стало результатом информационно-технологической революции 70-х гг.¹⁴⁸. Сегодня в мире 5,11 миллиарда уникальных мобильных пользователей, что на 100 миллионов (2%) больше, чем в прошлом году. В 2019 году аудитория интернета насчитывает 4,39 миллиарда человек, что на 366 миллионов (9%) больше, чем в январе 2018 года¹⁴⁹. В России насчитывается 109,6 миллионов интернет-пользователей, это значит, что уровень проникновения интернета находится на отметке 76%. Значения с прошлого года практически не изменились. Российская аудитория соцсетей составляет 49% от общей численности населения – всего активных пользователей соцмедиа у нас 70 миллионов человек¹⁵⁰. По данным Фонда «Общественное мнение» (декабрь 2017 - февраль 2018) всего пользователей (выходили в интернет не реже 1 раза в месяц) - 83,8 млн чел (72%). Ежедневно пользуются интернетом - 74,7 млн чел (63,8%)¹⁵¹.

Современные исследователи рассматривают интернет не только как феномен культуры, имеющий семиотические и психологические особенности, но и как новый ресурс, обладающий новыми культурными средствами, «опосредующими жизнедеятельность современного человека» и способными детерминировать не только его личность, но и его высшие психические функции¹⁵².

¹⁴⁸ Кастельс, М. Там же.

¹⁴⁹ Сергеева, Ю. Вся статистика интернета на 2019 год – в мире и в России / Ю. Сергеева. – Текст : электронный // Web-canape : [сайт]. – 2019 – 11 февраля. – URL : <https://bit.ly/2IfV2hg> (дата обращения 12.04.2019).

¹⁵⁰ Digital 2019: the Russian Federation. – Текст : электронный // Datareportal : [сайт]. – 2019. – 31 января. – URL: <https://bit.ly/2It8XRY> (дата обращения 12.04.2019).

¹⁵¹ Интернет в России: динамика проникновения. Зима 2017-2018 гг. Интернет-аудитория: общий объем, структура, распределение по полу, ТНП и ФО. – Текст : электронный // ГК ФОМ : [сайт]. – 2018. – 4 апреля – URL: <https://bit.ly/2UcynEa> (дата обращения 12.04.2019).

¹⁵² Мудрик, А. В. Введение в социальную педагогику / А. В. Мудрик. – М. : МПСИ, 2009. – С. 78.

Социокультурные изменения, происходящие в современном обществе, называемом информационном, заметно отражаются на процессах социализации и инкультурации детей. Социализация как процесс приобщения ребёнка к социальному опыту предыдущих поколений, усваивание поведенческих норм, ценностных ориентиров и пр. традиционно осуществлялась посредством таких основных агентов, как семья и образовательная система в смысле. Безусловно, на протяжении многовековой истории человечества в разных обществах и социальных стратах образовательная система как агент социализации выглядела по-разному, но тем не менее в любом обществе был ближний (семья) и дальний (система образования) круг социальных агентов. В современном обществе впервые за всю историю человечества появился принципиально новый агент социализации, трансформирующий всю структуру и конфигурацию агентов социализации. А современный ребёнок под воздействием этого нового агента превращается, как отмечают исследователи, в новый вид Номо – Номо Cyberus¹⁵³. Для обозначения процесса социализации ребёнка под воздействием нового агента в научный дискурс уже введён термин – киберсоциализация, автором которого является российский исследователь В.А. Плешаков¹⁵⁴, понимающий под данным термином «локальный процесс качественных изменений структуры личности, происходящий в результате социализации человека в киберпространстве виртуальной социализирующей Интернет-среды», к которым он относит прежде всего такие ресурсы, как чаты, форумы, блоги, online-игры, e-mail)¹⁵⁵. В. А. Плешаков отмечает, что в процессе киберсоциализации у ребёнка возникает целый ряд «киберонтологических

¹⁵³ Плешаков, В. А. Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен / В. А. Плешаков. – Текст : непосредственный // Преподаватель XXI века. – 2009. – № 3. – С. 32 – 39.

¹⁵⁴ Плешаков, В. А. Виртуальная социализация как современный аспект квазисоциализации личности / В. А. Плешаков. – Текст : непосредственный // Проблемы педагогического образования. Сб. научных статей. Вып. 21. – М. : МПГУ – МОСПИ. – С. 48-49.

¹⁵⁵ Плешаков, В. А. Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен / В. А. Плешаков. – Текст : непосредственный // Преподаватель XXI века. – 2009. – № 3. – С. 32 – 39.

ожиданий и интересов, мотивов и целей, потребностей и установок»¹⁵⁶, влекущих за собой его социальную активность, связанную также и с «киберпроизводством». Социальная активность в интернет-пространстве и киберпроизводство, т.е. активное участие ребёнка в использовании ресурсов интернета, а также в создании киберпродукта являются по сути новой формой и сферой экзистирования ребёнка. Эта сфера, насыщенная своими обитателями, предполагает специфику коммуникативного процесса, задаёт и моделирует его формы.

Специфика киберсоциализации детерминирована прежде всего уникальностью нового агента, связанной, с одной стороны, с возможностями виртуальной персонализации – квазиперсонализацией, а с другой – с гибридностью интернета. Действительно, киберпространство – это пространство одновременно технологическое и антропологическое, что, собственно, и определяет его гибридность; т.е. новый агент социализации детей – это технология, которая предоставляет возможности человеку, потребляющему и, главным образом, производящему киберпродукт прятаться за своим виртуальным образом. Любой участник виртуальной среды не просто имеет возможность быть инкогнито, но и может создавать какие угодно виртуальные образы, скрывающие все личностные характеристики коммуниканта: пол, возраст, образование, психическое состояние, социальный статус и пр. – важные и обычно очевидные при традиционных формах общения. Имперсональность, или квазиперсональность, интернет-коммуникантов, является характеристикой виртуальной реальности, или гиперреальности. Подобные условия нарушают смысл традиционной социализации ребёнка, нацеленной прежде всего на безопасное введение в определенную традицию и социокультурное пространство для его ориентации не только внутри «своего» пространства, но и для определения границ этого пространства, за пределами которых начинается «чужое».

¹⁵⁶ Плешаков, В.А. Там же

Киберсоциализация трансформирует традиционную для культуры дихотомию «свой» / «чужой», с одной стороны, размывая эти границы, создавая иллюзию безгранично «своего», а другой – предоставляя право выбора самому социализирующемуся субъекту определять зоны «своего» / «чужого», фрагментируя и конфигурируя киберпространство вне всякой привязки к большой социокультурной традиции, с риском попадания в зону мелких субкультурных «традиций», как правило, имеющих проектные черты, ориентированных на определенный возраст и экзистенциальный опыт, при этом являющихся транснациональными. Новый агент социализации перехватывает у традиционных агентов их функции по обучению, осуществлению социального контроля и защите субъекта социализации от чужого, подменяя при этом реальное пространство социализации, всегда привязанное к историко-культурному и этнопсихологическому контексту, иным свободным от традиционных ограничений виртуальным пространством, маршрут в котором должен прокладывать сам социализирующийся субъект. Современный ребёнок, подверженный тотальной киберсоциализации, оказывается в ситуации социокультурной и этнокультурной левитации, а частично оказавшийся в ситуации социокультурной раздвоенности (шизофрении), социокультурного конфликта. Интернет в качестве нового агента социализации является фактором разрушения структуры традиционной социализации.

Однако это не значит, что мы являемся сторонниками того, что интернет как современная информационно-коммуникативная технология должен быть запрещён к использованию в детском возрасте. На самом деле, интернет полезен, комфортен и безопасен в качестве информационного инструмента, применяемого традиционными агентами социализации. При сохранении традиционной структуры агентов социализации, с учетом возрастных ограничений, интернет как информационно-коммуникативный инструмент не представляет опасности для социализирующегося субъекта, но, напротив, является эффективным ресурсом, владение которым необходимый навык современного ребёнка. Таким образом, использование интернета детьми далеко

не во всех случаях приводит к их киберсоциализации в ее негативном значении (как единственного способа социализации); однако избежать замещения традиционной социализации киберсоциализацией возможно лишь в случае конвенционального закрепления за интернетом инструментального статуса, а также использования интернета в ограниченных количествах, под присмотром взрослых и как информационно-коммуникативный инструмент (для поиска информации, в образовательных целях).

Специфической чертой киберсоциализации специалисты считают реализацию коммуникативной возможности в режиме реального времени с потенциально не ограниченным количеством коммуникантов. Киберпространство имеет свойство уникальной темпоральности, где «интерсубъективное время» при продолжении интеракций «обоюдно растягивается», и где, как отмечает Дж. Сулер, создаётся «комфортабельная зона рефлексии».¹⁵⁷ Комфортабельность зоны рефлексии, по Дж. Сулеру, создаётся за счёт наличия временного лага для обдумывания ответной реплики, который имеют коммуниканты при онлайн-общении. Однако в связи с анализом рефлексивных аспектов онлайн-коммуникации, не отрицая указанного Дж. Сулером преимущества, важно обратить внимание на другое: на неограниченный потенциал киберпространства в создании зоны свободной от рефлексии или, если выразиться несколько мягче, минимизирующей рефлексивные потребности. Это связано с тем, что реальное общение ставит ребёнка в условия аккомодации к своему собеседнику, что предполагает включение таких механизмов социализации, как рефлексия и эмпатия. При виртуальном общении эти механизмы либо работают «вхолостую», либо вообще не включаются, так как у ребёнка нет необходимости корректировать своё поведение в соответствии с обстоятельствами общения (ситуацией и коммуникантом). Ребёнок либо вообще не испытывает фрустрации, неизбежной

¹⁵⁷ Сулер, Дж. Люди превращаются в Электроников: основные психологические характеристики виртуального пространства. [Электронный ресурс]. – URL: <https://bit.ly/2UdFkn> (дата обращения 26.03.2018)

при реальном общении, либо испытывает её в максимально комфортных для его этих условиях. Однако такая «тепличность» препятствует развитию рефлексии – важнейшему механизму формирования личности и её социализации, поскольку закономерным следствием отсутствия вызова является отсутствие ответа. Способность, с одной стороны, сохранять свои убеждения и структуру личности, а с другой – их корректировать, способность производить «инвентаризацию» системы ценностей и экзистенциального опыта формируются только при наличии в витальной структуре элементов реального столкновения, сопротивления, борьбы, амбивалентных переживаний победы и поражения. Кроме того, реальное общение, личный контакт (даже в опосредованном виде, например, по телефону) детерминируют ответственность коммуникантов. Виртуальное общение не создаёт условий для ответственности за собственные слова. Несмотря на то что времени для обдумывания ответа при виртуальном общении больше, его темпоральный потенциал ребёнком может быть и не востребован.

В связи с киберсоциализацией трансформируется такая базовая форма межличностной аттракции, наиболее востребованная в период формирования личности, как дружба. Традиционно в русском социокультурном пространстве под дружбой понимались отношения высокой степени близости, доверия, базирующиеся на общих интересах, мировоззрении. С развитием новых информационно-коммуникативных технологий появляется новый тип друзей – виртуальные друзья (сетевые, блогерские и пр.). Однако отношения между виртуальными друзьями чаще всего не соответствуют традиционному представлению о дружбе. Во-первых, потому что в виртуальном пространстве нет личности, есть только её «аватар», характеристики которого могут, как минимум, не соответствовать его носителю, а иногда могут быть даже не полностью антропологическими. Во-вторых, референтная группа киберпространства, членами которой могут быть отнюдь не только сверстники, как это обычно бывает при реальном общении, с одной стороны, оказывает влияние на личность ребёнка, детерминируя и его систему ценностей, и картину

мира, и его самоидентичность, а с другой – в лучшем случае, не несёт перед ним никакой ответственности за некогерентность и неадекватность реальности детерминированных структур; в худшем же – выполняющие функцию референтной группы коммуниканты ребёнка могут манипулировать им в своих, в отнюдь не безопасных для ребёнка интересах: так называемые группы смерти являются наиболее яркой иллюстрацией. Отсутствие постоянного или фрагментарного визуального и аудиального контактов (не говоря уже о тактильном), являющихся основой и условием традиционного общения, направленного на удовлетворение экзистенциальных потребностей личности, становятся фактором блокирования процессов развития эмпатии и нравственной интуиции, прироста коммуникативного опыта, что, ведет к деформации процесса социализации: киберсоциализированный ребёнок в результате может стать асоциальной личностью. В-третьих, так называемая виртуальная дружба функционально не коррелирует с дружбой в обычном понимании слова, так как не решает проблему одиночества, достаточно остро переживаемого, например, в подростковом возрасте. Киберпространство допускает, или даже предполагает, большое количество коммуникантов – виртуальных друзей. Однако общение и дружба – понятия не количественные, а качественные. Большое количество интернет-«друзей» является маркером общения без доверия, а это значит, что-либо личность ребёнка ещё не развита, и у неё не сформированы и не сформулированы онтологического уровня вопросы, либо ребёнок одинок, что является свидетельством трансформации межличностной аттракции в киберпространстве. О проблеме одиночества, переживаемого детьми, активно общающимися в сетевом пространстве, пишут многие эксперты¹⁵⁸.

Ещё одна проблема социализации ребёнка в новых условиях заключается в составлении маршрута в социокультурном киберпространстве. Если традиционная социализация предлагает социализирующемуся субъекту готовые и хорошо отработанные маршруты приобщения к этно- / социокультурной

¹⁵⁸ Компернолле, Т. Мозг освобождённый. М.: ООО «Альпина Паблишер», 2015.

традиции под руководством традиционных агентов социализации, не предоставляя ему право выбора на этапе социализации, то в киберпространстве как конструирование маршрута, так и выбор субкультурного пространства является и правом, и зоной ответственности ребёнка. Однако известно, что не только ребёнок, но и далеко не любой взрослый человек в состоянии делать правильный выбор относительно своего развития – духовного, нравственного, когнитивного. Выбор чаще всего делается в сторону наименьшего напряжения¹⁵⁹, при том, что история человеческих достижений, открытий и прорывов – это история напряжения сил, основанного на различных формах ограничения. Социализация «под руководством» нового агента по сути дезориентирует социализирующегося субъекта. При киберсоциализации не соблюдаются принцип учёта возрастных особенностей ребёнка, отработанный при традиционной социализации. В результате дети дошкольного и раннего школьного возраста могут быть не просто осведомлены, но и достаточно погружены в темы, традиционно табуированные в этом возрасте. Зеркальным результатом ранней социализации становится инфантильность.

Виртуальное пространство предлагает пользователю особый тип взаимоотношений, поскольку оно организовано между объектами, имущими разную онтологическую природу, при этом между этими объектами возникают парадоксальные иерархические связи: виртуальные объекты, будучи порождёнными реальностью, но обладая при этом свойствами интерактивности, несмотря на свою вторичность, взаимодействуют с реальными объектами как онтологически равноправные¹⁶⁰.

Н. А. Носов фиксирует внимание на феномене тесной взаимосвязи человеческого интеллекта и информационной среды интернета, особенно выделяя экзистенциальность этой взаимосвязи, так как виртуальность является мнимой лишь с терминологической точки зрения; те же, кто совершает

¹⁵⁹ Курпатов, А. В. Как уберечь детей от цифрового слабоумия. / А. В. Курпатов. – [видеоматериал] // YouTube канал «Инстаграм Курпатова». – 2018. – 10 февраля. – URL: <https://bit.ly/2uXIxOK> (дата обращения 27.03.2019).

¹⁶⁰ Носов, Н.А. Виртуальная психология. М., Аграф, 2000. – 432 с.

коммуникацию в интернете, ощущают виртуальное пространство абсолютно реальным. Также реален для них виртуальный опыт, что приводит к полному растворению субъекта в искусственно созданной среде. Виртуальность существовала всегда. Культура во всем её многообразии есть не что иное как виртуальность, подлинная виртуальность – плод творчества и мысли человека. Технологии и прогресс убивают подлинную виртуальность, подменяя её квазивиртуальностью, создавая миф о том, что виртуальность и технологический прогресс тождественны. Однако они не только не тождественны, но и не возможны вместе. По мнению А. С. Панарина, растворение человека в виртуальности и утеря его связи с реальностью путём подмены искусственно сфабрикованных знаков есть задача постмодернистского проекта¹⁶¹. А. С. Панарин отмечает, что подмена реальности – последовательная, поэтапная схема, реализуемая некими либеральными структурами, вступающими в конфликт с традиционной культурой и её системой ценностей. Для противостояния виртуальности и удержания человечества в границах реальности требуются осознанность, бдительность и воля.

Принципиальным отличием виртуальных объектов от реальных является согласно А.Е. Иванову является их сиюминутность, интерактивность, существование «здесь и сейчас». Таким образом, можно говорить о некой особой природе виртуальной реальности, которая существует вне пространственно-временного континуума, абсолютно автономно¹⁶². Если взрослый человек, существуя в двух реальностях и фокусируя этот дуализм, может утрачивать адекватность иерархии, забывая о своих обязанностях, не ощущая течение времени, то для ребёнка существование в виртуальной реальности, в «зазеркалье», еще более опасна, так как его разум имеет меньший опыт существования в реальности, а, следовательно, меньше к реальности привязан; ему легче оторваться и стать частью виртуально-сетевого разума. Это

¹⁶¹ Панарин, А.С. Испытание глобализмом. М., Эксмо, 2003.

¹⁶² Иванов, А.Е. Виртуальная реальность // История философии. Энциклопедия. Минск, 2002, с.183-186.

явление Н. А. Носов называет объективным вмешательством в интенциональность, или перехватом целеполагания¹⁶³. По своей сути информационно-коммуникативная среда является «цифровой ноосферой», она стремится к онтологической беспредельности, так как «бытие в сети» есть конечная цель технократической цивилизации¹⁶⁴. Нельзя не отметить, что мы являемся свидетелями набирающего обороты процесса перетекания сознания все большего числа людей в киберпространство, поскольку количество произведённых смартфонов и планшетов уже превысило количество людей, живущих на планете¹⁶⁵.

Говоря о структуре киберпространства и, соответственно, о киберсоциализации, необходимо отметить, что существуют две противоположные точки зрения. Некоторые западные ученые считают социальную структуру виртуальных сообществ сетевой по форме и способу организации и усматривают в этом часть глобального тренда горизонтальной, эгалитарной социальной интеграции¹⁶⁶. Другие исследователи отмечают социальную дифференциацию и иерархические отношения в онлайн сообществах¹⁶⁷. Собственно говоря, сетевое общение в плане реализации горизонтально-вертикальных связей когерентно офлайн общению. В ходе киберсоциализации, по мнению некоторых исследователей¹⁶⁸ формируется ряд специфических способностей – сверхкомпетенций, например, «способность подмечать, брать на вооружение и обобществлять «побочные продукты» у

¹⁶³ Носов, Н.А. Виртуальная психология. – М., Аграф, 2000. – 432 с.

¹⁶⁴ Девтеров, И.В. Личность и киберсоциум в измерениях когнитивной мета-методологии. Международный научный журнал «Инновационная наука» №12/2015 ISSN 2410-6070

¹⁶⁵ Adapting to new realities. Ericson mobility report. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ericsson.com/en/mobility-report/reports/june-2020> (дата обращения 16.07.2020)

¹⁶⁶ Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. – М., 2001.

¹⁶⁷ Рыков, Ю.Г. Социальные поля Интернета: новые формы неравенства (на примере коллективного блога Leprosorium.ru и сообществ в социальной сети «ВКонтакте») // Тезисы XII Международной научно-практической конференции молодых ученых "Векторы развития современной России. Междисциплинарные научные интервенции", Москва, РАНХиГС и МВШСЭН, 19 - 20 апреля 2013. [Электронный ресурс]. – URL: https://linis.hse.ru/proekt_st_rykov_1/ (дата обращения 27.02.2018)

¹⁶⁸ Нестик, Т. Интеллектуальные сети: от сетевого индивидуализма к творческому капиталу. [Электронный ресурс]. – URL: <https://bit.ly/2KxKhJd> (дата обращения 15.04.2018)

окружающих коллег или понятие «сетевого брокерства». Однако, на наш взгляд, эти «сверхкомпетенции» едва ли можно считать специфичными. Одной из важных компетенций Т. Нестик считает «умение управлять информационным разнообразием с целью формирования единого диалогического пространства»¹⁶⁹, однако упускает из вида, что это умение заключается в критическом подходе к информации и избеганию информационной толерантности – «равноправия» в информационном пространстве лжи и правды, низкокачественного и высококачественного контента.

Адекватная социализация в современной усложнённой реальности, надстроенной в эпоху постмодерна ещё одним уровнем – виртуальным предполагает, на самом деле, адаптивность к обоим уровням, а не игнорирование или вытеснение одного, что происходит в случае смещения в сторону киберсоциализации, ведущей к упрощению реальности, сведению её к одноуровневой структуре киберпространства. Виртуальный мир во всем его почти неограниченном многообразии – это не более чем иллюзия, которая, однако, благодаря возможностям техники приобретает черты реальности, причём такой, которая кажется увлекательней и интересней реальности жизни (гиперреальности). При этом эта иллюзия, детерминирующая и картину мира ребёнка, и его ценностные ориентиры, и его поведенческие паттерны, увлекает и «затягивает» ребёнка, не имеющего достаточного опыта в обработке информации, которая в современном технологически оснащённом обществе, с одной стороны, многократно превышает объём информации эпоху уходящего модерна, а с другой – является инструментом формирования постчеловека в трансгуманистическом будущем. Основная идея технократов, по мнению С. Голубева, заключается в замене технологией морали¹⁷⁰. Иными словами, предполагается, что техническими средствами возможно устройство рая на земле. Как Бог технологии невидимы и всемогущи, обещают равенство

¹⁶⁹ Нестик, Т. Интеллектуальные сети: от сетевого индивидуализма к творческому капиталу. [Электронный ресурс]. – URL: <https://bit.ly/2KxKhJd> (дата обращения 15.04.2018)

¹⁷⁰ Голубев, С. Божественная комедия Неотехнократии. [Электронный ресурс]. – URL: <https://bit.ly/2UeK2II> (дата обращения 12.04.2019)

возможностей, идеальный мир. Кроме того, технологии наделяют человека божественными способностями – творить миры, решать глобальные проблемы, оживать снова и снова в играх, следить за теми, кто не рядом и пр. «Чудесная» природа технологий, их бесплотность весьма способствует тому, что недоверие людей к жизни и к Богу заменяется на доверие к технологиям. Кроме того, любая религия несёт в себе труд, технологии же несут лёгкость бытия¹⁷¹.

Таким образом, новый агент социализации трансформирует традиционный процесс социализации, добавляя «цифровую надстройку» - киберсоциализацию, отсутствие которой делает социализацию современного ребенка неполной. Специфика киберсоциализации детерминирована прежде всего уникальностью нового агента, связанной, с одной стороны, с возможностями виртуальной персонализации – квазиперсонализацией, а с другой – с гибридностью интернета. Отклонения как в сторону игнорирования цифровой социализации, так и в сторону вытеснения традиционной формы социализации ведут к нарушениям адаптивности ребенка. Все базовые потребности человека, начиная с телесных и заканчивая духовными, реальны, связаны с реальностью и нуждаются в реальном удовлетворении. Киберпространство по сути не удовлетворяет эти потребности. Тем не менее, происходит активное проникновение современных технологий во все сферы жизни. Процесс этот окружён так называемыми «информационными пузырями» (специальными информационными вбросами), создающими у населения ощущение необходимости активного использования той или иной технологии по принципу опережающего эффекта. Возникает «искривлённое» информационное поле – люди стараются активнее пользоваться современными технологиями, так как они убеждены, что все ими активно пользуются.

¹⁷¹ Ашманов, И.С. Троянский конь цифровизации. Новый виток цифровой колонизации России. [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=uuwQCPsOLwU> (дата обращения 10.03.2018)

2.3. Социальные сети как фактор конструирования и экзистенции детства

Архитектоника информационно-коммуникативной среды, как уже отмечалось, такова, что границы между детским и взрослым мирами практически не существует. С одной стороны, сами дети могут оказаться в любом локальном сегменте интернета, контент которого, с точки зрения традиционной социализации, не соответствует, как минимум, возрастным нормам. А с другой – не соответствующий детскому возрасту контент оказывается на сайтах, предназначенных для детей. Можно сказать, что современных ребёнок, получая доступ к интернету, оказывается в турбулентной зоне информационных потоков, самого разного качества, вплоть до информационного мусора или информации, несущей вред психическому или физическому здоровью ребёнка, а также его социальному благополучию. Что касается ресурсов интернета, то в зависимости от возраста, пола, темперамента и иных психофизиологических характеристик дети пользуются либо преимущественно одним ресурсом, либо некоторым набором, который составляют самостоятельно, с помощью своих офлайн /онлайн-коммуникантов, а также системы подборки ресурсов, которые потенциально могут заинтересовать пользователя (это могут быть наиболее популярные ресурсы, а также аналогичные тем ресурсам, которыми пользуется ребёнок).

Наиболее популярными для детей ресурсами интернета являются социальные сети и игровые платформы. Социальные сети являются основной платформой для всех пользователей интернета, в том числе и для детей. Наибольшей популярностью у детей в России пользуются такие соцсети, как: Вконтакте (VK), Facebook, Instagram, YouTube, TikTok. Социальные сети являются для детей, главным образом подросткового возраста, той средой, где многие из них проводят большую часть своего времени. Согласно данным исследования, проведённого МГУ им. Ломоносова совместно с компанией

Google¹⁷², дети пользуются интернетом значительно активнее и интенсивнее своих родителей: в будни 37% подростков проводят в интернете от 3 до 8 часов (6-8 ч. они проводят в школе), в выходные количество пользователей увеличивается до 47 %. Популярность социальных сетей именно у подростков объясняется возрастной психологией – это возраст поиска референтной группы и способов самовыражения. Нельзя не отметить и тенденцию на снижение возраста первого выхода в сеть: дети, которым сейчас 15–16 лет, первый раз вышли в сеть в 12 лет, а 9-летние школьники – в 8 лет. Согласно данным от 2012 г., в России дети выходят в сеть в 10 лет, а в крупных городах – в 9 лет. Некоторые дети впервые открывают для себя социальные сети в 5 лет, в 4, и даже в 3 года¹⁷³.

В VK пользователи могут обмениваться различного рода информацией (музыка, тексты, видео), текстовыми сообщениями в режиме онлайн, комментировать контент других пользователей или выражать свое отношение к этому контенту с помощью кнопок like/dislike, играть в онлайн игры, вести онлайн трансляцию. Специфика Instagram в том, что вся информация представлена фотографиями или очень короткими видео (не больше минуты), к которым могут быть посты, также ограниченные по объёму. Пользователи могут комментировать контент друг друга, подписываться на понравившиеся аккаунты. YouTube предназначен для обмена видеоконтентом, объем которого не ограничен; предоставляется возможность подписаться на понравившийся канал. Одним из наиболее типичным видом деятельности детей в соцсетях, кроме размещения автопрезентации, является репост. Тех, кто создаёт хотя бы небольшой связный текст, выражающий некий смысл, довольно мало: подавляющее большинство делает репост, ничего не добавляя от себя. Подобное

¹⁷² Цифровая компетентность подростков и родителей. Результаты Всероссийского исследования. Г.У. Солдатова, Т.А. Нестик, Е.И. Рассказова, Е.Ю. Зотова. – М.: Фонд Развития Интернет, 2013. –144 с.

¹⁷³ Дети России онлайн. Результаты международного проекта EU Kids Online II в России/ Солдатова Г., Рассказова М., Лебешева М., Зотова Е. Рогендорф П. М.: Фонд Развития Интернет, 20013, 213 с.

явление, создающее в том числе, иллюзию увеличения информации¹⁷⁴ и обесценивающее её, свидетельствует о низком, стремящемся к нулю, информационно-коммуникативном эффекте соцсетей. Для того, чтобы социальные сети как среда общения были действительно эффективны, соответствовали заявляемой цели и давали возможность реализовать социально-коммуникативные задачи, они, на наш взгляд, должны использоваться не детьми, а взрослыми, и только теми, кто является представителями того или иного профессионального сообщества. В таком случае социальные сети станут открытой международной площадкой для обмена полезной информацией, знаниями и опытом в той или иной тематической области.

Тематические предпочтения и деятельность в соцсетях обычно гендерно обусловлены: девочки интересуются общением, просмотром чужого контента, выкладыванием своего контента (фотографии, видео, онлайн трансляции); а мальчики предпочитают онлайн игры, в меньшей степени афишируя собственную жизнь. При этом девочки больше интересуются пабликами, посвящёнными моде, бьюти-трендам, а мальчики – автомобильными, юмористическими пабликами, а также содержащими информацию (обычно видео) трюкам.

Соцсети, в большей степени, чем другие интернет-ресурсы, являются средой небезопасной для психического и физического здоровья и даже для жизни детей. Потенциальная опасность технологии соцсетей обусловлена спецификой структурной организации: при ризомности иерархические связи и единый центр управления не обнаруживаются. Благодаря тому, что технология создаёт иллюзию абсолютной свободы пользователя, она (технология), имеет такую популярность, особенно у детей и молодых людей, не подозревающих об огромных манипуляторных возможностях технологий, а также о том, кто владеет социальными сетями и кто (и по какой причине) является бенефициаром. Кроме того, новым, активно развивающимся феноменом

¹⁷⁴ Савельев, С.В. Нищета мозга. М.: ВЕДИ, 2014. - 192 с.

социальных сетей становятся коммуниканты-симулякры – это так называемые боты и фальшивые аккаунты (то есть аккаунты, заводящиеся с неким умыслом, чаще всего небезопасные для детей). Коммуниканты-симулякры трансформируют коммуникацию, оказывая влияние если не на архетип, то на феномен сетевой коммуникации, так как провоцируют осуществление коммуникации при отсутствии одного коммуниканта.

Технологический потенциал соцсетей реализуется двумя способами: через предоставление информации о себе и через потребление контента. Как член сетевого сообщества любой ребёнок-пользователь может оказаться, как минимум, потребителем контента, представляющего (латентно популяризирующего) девиантное, маргинальное поведение, так, например, в социальных сетях неоднократно выкладывались онлайн трансляции преступлений:

- Убийств - 16.04.2016 37-летний Стивен Стивенс с помощью сервиса Facebook Live, длится 57 секунд. На кадрах видно, как преступник медленно выходит из своей машины и останавливает проезжающий мимо автомобиль и расстреливает пожилого мужчину, сидящего за рулем. В середине июня 2016 года Ларосси Аббалла в прямом эфире на Facebook транслировал убийство французского полицейского и его жены. Помимо видео мужчина также опубликовал фотографии с места преступления, в описании к которым подробно объяснил причины своего поступка, а также приложил снимок трёхлетнего сына пары, подписав, что «пока не знает, что с ним делать».
- Изнасилований - в январе 2017 года трое жителей шведского города Упсала изнасиловали женщину, устроив при этом трансляцию своего преступления в Facebook Live. В момент, когда на место преступления прибыла полиция, мужчины уже снимали видео с новой жертвой. В апреле 2016 года в Нью-Олбани (штат Огайо) 18-летняя американка российского происхождения Марина Лонино вела в сервисе потокового вещания Periscope

видеотрансляцию, во время которой её знакомый, 29-летний Раймонд Гейтс, насиловал ее же несовершеннолетнюю подругу.

- **Пыток** - в начале января 2017 года полиция Чикаго арестовала четырех молодых людей – 18-летних Джордана Хилла, Тесфайу Купера, Бриттани Ковингтон и ее 24-летнюю сестру Танишу – по обвинению в похищении инвалида и применении к нему пыток, которые они транслировали в режиме реального времени в Facebook.
- **Самоубийств** – Блогер Арслан Валеев продемонстрировал следы от укуса своей питомицы – ядовитой змеи черной мамбы. 14.11.2016 в поселке Струги Красные Псковской области двое 15-летних подростков заперлись в частном доме, устроили стрельбу по полицейским, после чего застрелились
- **Жестокое обращения с животными** - СМИ широко освещали случай «хабаровских живодерок» в 2016 году – девушки-подростки издевались над животными, взятыми из приюта. В 2017 году похожий случай произошел в Самаре. Помимо девочек-подростков, в кадр вошла семилетняя сестра одной из них, также принимавшая участие в издевательствах.

Очевидно, что просмотр подобного рода контента чреват, во-первых, торможением развития социальных инстинктов ребёнка¹⁷⁵, а во-вторых, легитимизацией жестокости, в результате чего некоторые дети повторяют деструктивный опыт.

Ещё одна опасность соцсетей для детей – это возможность быть втянутым в криминальную цепочку. Члены преступных сообществ, используя соцсети, предлагают подросткам подработку или игровые задания, вовлекая их таким образом в преступную деятельность по распространению наркотиков. К сожалению, дети легко поддаются гейм-технологиям (чему в большой степени, на наш взгляд, способствуют активная геймификация образовательного процесса) и позволяют собой манипулировать. Согласно данным, приводимым С. В.

¹⁷⁵ Эхо Москвы, программа «Родительское собрание. Современные технологии и развитие ребёнка» от 08.07.2018 [Электронный ресурс] URL: <https://bit.ly/2UuLsh3> (дата обращения 05.08.2018)

Соловьевым, наиболее часто для незаконных операций с наркотиками используется социальная сеть VK – 81% от числа приговоров. В основном при помощи социальных сетей совершаются различные наркопреступления: приобретение (43.2%) и сбыт (53.1%) наркотических веществ¹⁷⁶.

Социальные сети используются также для вовлечения детей, преимущественно подростков, в экстремистские и террористические организации¹⁷⁷. По данным Д. Давыдова в России около 5 млн детей-подростков, особенно, проживающих в сельской местности, вовлечены в криминальные и полукриминальные, так называемые АУЕ, группы¹⁷⁸. Социальные сети являются удобным ресурсом для распространения экстремистских материалов (86% преступлений). Экстремисты и террористы чаще всего также используют социальную сеть «VK» (95,8 % от числа преступлений), представляя информацию в формате видео (51,2%), текста (30,8%), графических изображений (10,3%), в формате аудио (7,7%). Кроме того, социальные сети облегчают организацию различных акций и мероприятий экстремистского характера¹⁷⁹. Использование социальных сетей террористами и угрозы, связанные с этим способом распространения соответствующей информации подчёркивается и в зарубежных исследованиях¹⁸⁰.

Социальные сети также являются площадкой для незаконного распространения порнографической продукции (10.3% от преступлений,

¹⁷⁶ Соловьёв, В.С. Преступность в социальных сетях Интернета (криминологическое исследование по материалам судебной практики). Краснодарский университет МВД России, г. Краснодар. Криминологический журнал Байкальского государственного университета экономики и права. 2016. Т. 10, № 1. С. 60-72

¹⁷⁷ Некрасов, Д.Е., Бадалянц Е.Ю., Ищучник Ю.Г., Чистотна О.Н., Шхабин Г.С., Архипов Д.Н. Прогноз криминогенной обстановки и противодействие преступности в Рязанской области: научно-аналитический обзор с методическими рекомендациями. Рязань. Московский университет МВД РФ, 2013.

¹⁷⁸ Давыдов, Д.Н. Около 5 млн подростков вовлечены в деструктивные сообщества в соцсетях. [Электронный ресурс] URL: <https://bit.ly/2VEhpQp> (дата обращения 07.08.2017)

¹⁷⁹ Соловьёв, В.С. Преступность в социальных сетях Интернета (криминологическое исследование по материалам судебной практики). Краснодарский университет МВД России, г. Краснодар. Криминологический журнал Байкальского государственного университета экономики и права. 2016. Т. 10, № 1. С. 60-72.

¹⁸⁰ Goodman, M. International Dimensions of Cybercrime / M. Goodman // Cybercrimes: A Multidisciplinary Analysis /S. Ghosh, E. Turrini (eds). –Berlin : Heidelberg, 2010.

совершаемых через соцсети). Анализ контента выявил около 260 млн страниц с порнографическим контентом, из них 44.1% содержит изображения несовершеннолетних. Помимо контента, соцсети используются для связи с подростками, чтобы договориться о встрече или о видеосвязи¹⁸¹. Роскомнадзор, по сообщению замглавы ведомства В. Субботина за неделю выявляет от 300 до 600 интернет-ресурсов с детской порнографией, 70% контента которого распространяют соцсети. По его словам, содержание данного контента составляют объявления о продаже детской порнографии, фотоизображения, хентай (японские порнографические комиксы), а также сайты, посвященные этим комиксам¹⁸². На платформе социальной сети VK функционирует чат-бот Элли, задача которого – содействие сексуальному просвещению детей и подростков. Экспериментальная переписка автора данной работы с чат-ботом показала, что рано или поздно на любой вопрос, даже не относящийся к теме секса, он предоставит ссылки на ресурсы, маркированные 18+. Так на вопрос: «У меня проблемы с бабушкой, она постоянно ворчит» чат-бот ответил: «Это очень сложный вопрос, но тема секса очень важна. Если ты хочешь лучше разобраться в этом вопросе, пройди по одной из этих ссылок».

Также в VK существует активная пропаганда ЛГБТ ценностей. Примером может служить открытая группа «Дети 404. Мы не ошибка». Задачей данной группы является пропаганда нетрадиционной сексуальной ориентации среди несовершеннолетних детей. Группа ведется в форме однотипных анонимных текстов якобы написанных подростками. Суть всех постов сводится к тому, что тот или иной участник группы признал свою гомосексуальность и испытывает трудности из-за конфликтов с семьей; многие тексты содержат намеки на самоубийство. Ряд текстов написан от лица взрослых людей, которые прошли тяжелый путь от неприятия до признания своей гомосексуальности. В подобных текстах содержатся выражения поддержки юному поколению и пожелания

¹⁸¹ Польщиков, А. В. Криминогенная характеристика лиц, вовлеченных в продукцию или распространение детской порнографии в Интернете. Общество и право. 2009, № 3. С. 190-194.

¹⁸² Роскомнадзор обвинил социальные сети в распространении детской порнографии (Риа новости) [Электронный ресурс]. – URL: <https://bit.ly/2D8ZOsI> (дата обращения 06.03.2019)

принять себя, бороться против семейных и общественных предрассудков, и в случае необходимости – порвать отношения со своей семьей. Несмотря на то, что группа выглядит как площадка общения подростков, складывается ощущение, что у нее есть организаторы и администраторы. Регулярность публикации постов, образность лозунга «Мы не ошибка», апелляция к компьютерной тематике «ошибка 404» – все это позволяет сделать вывод о том, что за данной группой стоят взрослые люди, профессионалы в области социальной инженерии. В некоторых текстах содержатся специфические грамматические ошибки, не типичные для носителей русского языка, которые наводят на мысль о том, что тексты создаются иностранцами и затем переводятся с помощью различных translate-ресурсов. В связи с этим, нам хотелось бы особо подчеркнуть, что, хотя часть информации, угрожающей жизни и здоровью детей, выкладывается и распространяется членами преступных сообществ и психически нездоровыми людьми, все больше специалистов говорят о том, что подобная информация – часть информационной войны, ведущейся в отношении России; поэтому информация готовится и публикуется профессионалами в этой области, являющимися сотрудниками военно-разведывательных (диверсионных) структур наших геополитических врагов¹⁸³. И. С. Ашманов в многочисленных интервью и докладах обращает особое внимание на роль социальных сетей в нанесении значительного урона мышлению детей, особенно подросткового возраста, и в пробивании «бреши» в информационной безопасности страны, под которой он подразумевает кибербезопасность (меры по достижению безопасности техническими средствами) и информационную безопасность (работа по созданию идеологии)¹⁸⁴. В ходе информационной войны происходит переформатирование культурного кода. Таким образом, дети первыми становятся жертвами разрушения этнокультурных поведенческих паттернов,

¹⁸³ Фурсов, А.И. «Психоисторическая война» ЧАСТЬ I. [Электронный ресурс. – URL: <https://bit.ly/2DaY0Q6> (дата обращения 05.03.2019)]

¹⁸⁴ Ашманов, И.С. Доклад на Плановом заседании Комиссии СФ по защите государственного суверенитета и предотвращению вмешательства во внутренние дела РФ 13.09.2018 [Электронный ресурс] URL: <https://bit.ly/2P6EwAw> (дата обращения 29.03.2019)]

традиционных ценностей и объектами насаждения чуждых аксиологических и поведенческих моделей. Механизм воздействия на сознание людей, прежде всего детей, с целью его перекодировки И. С. Ашманов называет принципом разрастания раковой опухоли, Д. Рашкофф – медиавирусом¹⁸⁵. Метафоричность формулировок помогает понять суть явления массового ментального заражения через информационно-коммуникативную среду, одной из основных форм которого являются социальные сети. Риск заражения у людей с ослабленной «иммунной» системой, т.е. у тех, кто не владеет навыками работы с информацией, не имеет когнитивных инструментов, а к этой категории, прежде всего, относятся дети, а также агенты их социализации, лояльные в отношении киберсоциализации, очень высок.

Пример воздействия медиавируса на сознание людей мы могли наблюдать и испытывать на себе в период пандемии covid-19. Всемирная организация здравоохранения (ВОЗ) сочла необходимым провести I Международную конференцию, посвященную инфодемии. Под данным термином понимается чрезмерное и противоречивое информирование людей, включая сознательное предоставление ложной информации, наносящее вред психическому и физическому здоровью граждан¹⁸⁶.

Нельзя не отметить работу, ведущуюся отдельными общественными группами по очищению интернета и повышению безопасности: так, по инициативе организации «Лига безопасного интернета», было открыто более 1000 уголовных дел; волонтеры «Кибердружины», отслеживают запрещённый контент; компания Ашманов и партнёры разработала безопасный поисковик. В 2012 году были предприняты меры по созданию единого реестра сайтов, в результате чего пространство рунета стало чище. Следует также упомянуть ресурс «На распутье» - проект для родителей, целью которого является

¹⁸⁵ Рашкофф, Д. Медиавирус. Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание. [Электронный ресурс] URL: https://royallib.com/read/rashkoff_duglas/mediavirus.html#0 (дата обращения 04.04.2018)

¹⁸⁶ Rose, J. Manufactured pandemic. – [Электронный ресурс]. – URL: <https://clck.ru/RC5nF> (дата обращения 11.10.2020)

просвещение родителей, своевременное предоставление информации об опасности и рисках интернет-пространства; анализ современных популярных информационных продуктов и контента, размещаемого в социальных сетях. Проект, начатый группой инициативных родителей на добровольных началах, привлёк большое количество волонтеров, в число которых входят и эксперты. Однако если относиться к интернету как к потенциальному «полю военных действий», как к инструменту влияния на сознание детей в ходе информационной войны, то одних усилий энтузиастов и добровольцев недостаточно: необходима чёткая государственная политика, включающая в себя внесение изменений в законодательную базу, введение уголовной и административной ответственности за распространение информации, и, главным образом, продумывание мер по защите детей от воздействия медиа-вирусов.

Между тем попытки ужесточить законодательство вызывают неоднозначную реакцию в нашем обществе. С одной стороны, опросы, проведенные среди россиян, показывают социальный запрос на цензурирование интернета¹⁸⁷. С другой стороны, так называемый «пакет Яровой» – проект закона об информации, угрожающей жизни детей, вызвал много протестов и критических комментариев. В тоже время необходимо отметить, что правительством ряда государств осознаны риски, связанные с информационно-коммуникативной средой, и приняты меры по контролю интернета и введению административной/уголовной ответственности за распространяемый контент.

В КНР, где запрещена анонимность, заблокированы американские мессенджеры и социальные сети и введены собственные аналоги, по ряду ключевых слов выдается предупреждение об ответственности с фиксацией IP-адреса.

США, где 2006 году была отменена конфиденциальность с целью пресечения различных виртуальных угроз (закон о киберпространстве). Агентство национальной безопасности имеет право мониторить компьютерные

¹⁸⁷ Половина россиян выступает за введение цензуры в Интернете // ТАСС. - 03 августа 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://tass.ru/obschestvo/2160136> (дата обращения 09.07.2016)

сети с целью предотвращения угрозы террористических актов. Д. Трамп подписал указ, жёстко ограничивающий права владельцев социальных сетей модерировать контент пользователей по своему усмотрению. Защитой прав пользователей в случае попыток со стороны владельцев соцсетей повлиять на их контент будет заниматься Федеральное агентство по печати и массовым коммуникациям.

В Великобритании с 1996 года работает Фонд Интернет Наблюдения, фиксирующий активность пользователей, а также противозаконную информацию. После 11 сентября 2001 года фильтрация контента интернет-ресурсов стала прерогативой Национального отделения по борьбе с преступлениями в области высоких технологий (The National High-Tech Crime Unit, NHTCU), созданного в том же году. Отделение работает в тесном контакте с телекоммуникационными службами, поставляющими данные о клиентах.

Во Франции действует постановление, запрещающее провайдерам предоставлять хостинг неидентифицированным пользователям. Каждый веб-мастер при регистрации сайта должен предоставлять исчерпывающую информацию о себе. При указании ложных данных нарушителю грозит тюремное заключение сроком полгода. Наказание также может быть назначено провайдеру, если окажется, что он недобросовестно проверял данные. Во Франции ведёт активную деятельность агентство по борьбе с «пиратским» скачиванием музыки и фильмов – пользователям нелицензионного контента грозит отключение от сети на два года. Другое ведомство следит за появлением противоправного контента в интернете. Каждый французский провайдер без суда и следствия по первому их требованию закрывает неудобный сайт.

В Германии действует закон, в соответствии с которым соцсети несут ответственность за размещение и отказ удалить запрещенной информации. Во Вьетнаме от Google и Microsoft правительство требует предоставлять данные всех вьетнамских блогеров. В Сирии интернетом можно пользоваться только в интернет-кафе, имена посетителей передаются в специальные агентства, где тщательно проверят их поведение в сети.

На Кубе ограничен поиск по ряду ключевых слов. В Иране контроль интернета довольно жесткий. Блогерам необходимо пройти официальную регистрацию, заблокированы большинство известных социальных сетей и мессенджеров, а попытки обхода блокировки запрещённых сайтов чреваты знакомством со спецслужбой.

Некоторые из принятых мер представляются нам чрезмерными, в то время как другие – вполне оправданными. Определённо в фокусе законодателей должны быть блокировка противоправной информации, защита от информационных вбросов, введение ответственности за распространяемый контент и меры по защите детства. По словам И. С. Ашманова, Facebook, Instagram, WhatsApp и прочие социальные сети и мессенджеры, представленные в рунете, владельцы которых являются гражданами стран-геополитических противников, – это разведка на самоокупаемости¹⁸⁸.

Следует также отметить, что ограничительные меры предпринимаются не только со стороны правительственных структур разных стран. Владельцы социальных сетей также используют свое право ограничивать информацию. Впрочем, следует отметить, что реализация ими данного права зачастую является несколько односторонней. Так, например, Facebook и VK в период пандемии начали маркировать контент, содержащий альтернативное экспертное мнение по поводу covid-19, специальным значком “Fake”, при этом следует отметить, что информация не содержала в себе голословных заявлений, оскорбительных материалов, нецензурной лексики или иной информации, от которой следовало бы ограждать общество. Также на платформе Youtube были заблокированы видео каналов «Царьград» и «ДеньТВ», также представляющих альтернативную экспертную позицию по политическим, экономическим и социокультурным процессам в России и в мире. Исходя из вышесказанного, можно предположить, что эпоха демократичного интернета в ближайшем

¹⁸⁸ Ашманов, И.С. Доклад на Плановом заседании Комиссии СФ по защите государственного суверенитета и предотвращению вмешательства во внутренние дела РФ 13.09.2018 [Электронный ресурс] URL: <https://bit.ly/2P6EwAw> (дата обращения 29.03.2019)

будущем закончится, и интернет будет подвергнут цензуре. Следует подчеркнуть, что цензурирование интернета будет осуществляться, по видимому, не государством, а группой лиц, владеющих социальными сетями; при этом остается открытым вопрос, чьи интересы будут представлены в случае сокрытия той или иной информации. Вопрос критериев цензуры интернета на данный момент также остается нерешенным и нуждается во вдумчивом, подробном рассмотрении с различных аспектов. Однако необходимость цензурирования интернета, и в особенности социальных сетей, остается актуальной проблемой, так как виртуальная среда и социальные сети как основные «подсреды» становятся для детей альтернативой реальной окружающей среде. Данный факт требует пристального внимания как со стороны государства, так и со стороны родительского и экспертного сообщества, так как стоит задача формировать безопасное, культурно-образовательное информационное пространство.

Онлайн игры являются одной из форм развлечения как на платформе соцсетей, так и на отдельных игровых платформах; некоторые игры сами становятся аналогом социальной сети для участников. Наиболее востребованы они детьми школьного возраста. Согласно соцопросам в разных странах к категории геймеров относится от 30 до 70% населения, причем дети и подростки составляют около 90% от общего количества, затрачивая на игры 20 и более часов еженедельно¹⁸⁹. По способу взаимодействия ребёнка в информационно-коммуникативной среде игры можно разделить на виртуальные (игра осуществляется на экранном пространстве), к которым относятся индивидуальные (человек играет с компьютером) и сетевые (в одну игру играет много людей каждый на своём компьютере), и социально-сетевые игры (игра осуществляется в реальном пространстве, но мотиватором для неё является социальное виртуальное сообщество). Если классифицировать виртуальные игры по способу включенности игрока в виртуальное пространство, степени его

¹⁸⁹ Войскунский, А.Е. Психология и Интернет. М.: Акрополь, 2010.

идентификации с героем, то выделяют игры «из глаз» и «извне»¹⁹⁰, или пользуясь специализированной терминологией геймеров, от первого и от третьего лица. Компьютерные игры за время их существования стали объектом научного исследования специалистов разных областей научного знания: культурологов, антропологов, социологов, психологов, врачей, педагогов и пр. В своей работе мы остановимся на двух основных проблемных полях, связанных с геймерством: девиантность геймеров и аддикция.

Рассматривая феномен пристрастия к играм универсальной характеристикой нового поколения и фиксируя влияние этого увлечения на поведения¹⁹¹¹⁹², исследователи оценивают ситуацию неоднозначно.

Совокупность знания о компьютерных играх и геймерах получила название *game studies*, в рамках которых изучают: последствия увлечённости компьютерными играми: аддикции, агрессивное поведение в реальной жизни; когнитивную деятельность геймеров: внимание, память, пространственное и логическое мышление, механизмы когнитивного контроля; когнитивное поведение геймеров в прикладном аспекте с целью создания виртуальных реальностей или разработки систем дистанционного обучения¹⁹³.

В исследованиях начала 1990-х гг. в основном делались выводы о провокационном характере игр, о пропаганде насилия¹⁹⁴. В настоящее время эти выводы считаются уже не вполне корректными. По мнению современных экспертов, с одной стороны, компьютерные игры – это не более чем вариация на тему старых, можно сказать архитепических сюжетов: путешествие, преодоление препятствий, победа над врагом; с другой – агрессивность и жестокость детских игр – феномен известный и в довиртуальную эпоху. Дети

¹⁹⁰ Шмелев, А.Г. Мир поправимых ошибок. Вычислительная техника и её применение. Компьютерные игры. –1988, №3.252

¹⁹¹ Бек, Дж., Уэйд, М. Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду. М.: Претекст, 2006. –248 с.

¹⁹² Керделлан, К., Грезийон, Г. Дети процессора: Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых. Екатеринбург: У-Фактория, 2006

¹⁹³ Войскунский, А.Е. Там же.

¹⁹⁴ Шмелев, А.Г. Мир поправимых ошибок. Вычислительная техника и её применение. Компьютерные игры. –1988, №3.252

примеряют роли взрослых, подражая тем, кого они видят в своей жизни: учителям, врачам, воинам, преступникам. И в этом смысле играм детей не просто дать нравственную оценку: игра, традиционно выполняя социализирующую функцию, является ещё и опытом рефлексии ребёнка взрослой жизни. Краткий экскурс в историю детства показывает, что жестокость игр обусловлена общим социокультурным фоном¹⁹⁵. Это даёт основание некоторым исследователям считать, что агрессивный характер компьютерных игр (герои: монстры, киборги и пр. и их взаимодействие) не является чем-то принципиально новым для детской субкультуры¹⁹⁶.

Однако нам представляется, что сопоставление традиционных игр и так называемого детского фольклора (стихотворного и песенного), являющихся продуктом собственно детского (и детоориентированного) творчества, с виртуальными играми, являющимися продуктом взрослого мира, не вполне корректно. Дети поколения, родившегося и выросшего в информационно-коммуникативной среде, вынуждены стать потребителями произведённой для них взрослыми культурной (в частности, игровой) продукции. Компьютерные игры едва ли можно считать детской рефлексией социокультурной среды; они, скорее, выполняют функцию включения детей в потребительское общество (и в этом смысле – функцию их социализации в условиях общества потребления).

Несмотря на то что, согласно некоторым исследованиям¹⁹⁷, психологические реакции на сцены насилия обусловлены не столько играми, сколько исходными личностями характеристиками играющего (более агрессивные дети выбирают более агрессивные игры) и даже то, что

¹⁹⁵ Осорина, М. В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых : монография / М. В. Осорина. – СПб., 2000. – 278 с.

¹⁹⁶ Яблоков, К. В. Компьютерные исторические игры 1990х-2000х годов : специальность 07.00.09 «Историография, источниковедение и методы исторического исследования» : диссертация на соискание ученой степени кандидата исторических наук / Яблоков Кирилл Валерьевич ; РГГУ. – Москва, 2005. – 251 с. – Библиогр. с. 239 – 251. – Текст : непосредственный.

¹⁹⁷ Фомичёва, Ю. В., Шмелёв, Г., Бурмистров, И. В. Психологические корреляты увлечённости компьютерными играми / Ю. В. Фомичева, Г. Шмелев, И. В. Бурмистров. – Текст : непосредственный // Вестник Московского университета. Психология – 1991. – № 3. – С. 27-39.

виртуальные игры снижают уровень насилия в обществе¹⁹⁸, необходимо иметь в виду, что, во-первых, эти выводы справедливы для детей старше 9 лет. Можно предположить, что с этого возраста начинают работать механизмы сублимации. Что касается детей младшего возраста, то для них опасность копировать виртуальную агрессию, воспроизводя ее в реальной жизни, является серьезной проблемой¹⁹⁹. Кроме того, виртуальные игры не только легитимизируют насилие, делая его привлекательным и аксиологически значимым, но и инфернализируют детское культурное пространство; высокие технологии служат, как это ни парадоксально, для архаизации картины мира и мышления, поскольку в основе большинства игровых сюжетов лежит не фантастика, а фэнтези.

Специфика компьютерных игр заключается не столько в том, что действие происходит в особом заэкранном пространстве, создающемся путём нажатия комбинации кнопок, как по мановению волшебной палочки, сколько в изменении механизмов взаимодействия играющего с реальностью и формировании специфических качеств личности. Эксплуатируя сказочные мотивы, компьютерные игры предельно схематизируют героев и упрощают реальность. Герой, которому чужды сомнения в правильности выбора и жалость к врагу, – всегда победитель. Враги – некие, достаточно условные, персонажи, обречённые на поражение от оружия геймера. Успех, заключающийся в достижении цели – устранении противника – практически неизбежен. Мир управляем и в рамках, заложенных в него алгоритмов, гибко реагирует на желания игрока²⁰⁰. Большинство виртуальных игр – это игры со смертью. Безусловно, можно согласиться с мнением некоторых исследователей,

¹⁹⁸ В этом смысле интересны данные профессора Пенсильванского университета Л. Шермана, считающего, что с появлением видеоигр, изобилующих сценами насилия, снизился уровень детской преступности: в период с 1993 г. до 2000 г. детей, совершивших убийства стало меньше на 70% (цитата по Бек Дж., Уэйд М. Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду. М.: Претекст, 2006. -248 с.).

¹⁹⁹ Шапкин, С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований. Психологический журнал, 1999, 20(1), 86–102.

²⁰⁰ Бек, Дж., Уэйд М. Там же.

считающих, что это всего лишь архитипичность сказочного сюжета²⁰¹, однако нельзя не отметить и то, что представления о смерти как одном из основных экзистенциальных событий в жизни человека формируется неадекватное, во всяком случае в рамках как монотеистического, так и гуманистического дискурса. У компьютерного героя несколько жизней, поэтому смерть, подстерегающая на каждом шагу, не вызывает экзистенциального ужаса. Виртуализация жизни приводит к виртуализации смерти, она становится тождественна состоянию «Game Over». Виртуальный опыт не дает понимания необратимости и непоправимости, трагического чувства, пронизывающего человеческую жизнь. Это одна из причин эмоциональной неразвитости киберсоциализированных детей. Опыт существования в некой реальности, где жизнью и смертью можно легко манипулировать, опасен не только тем, что в нем отсутствуют условия для формирования нравственных качеств, но и тем, что нарушается или не формируется адекватная картина мира. Из игр извлекается опыт, абсолютно не соответствующий базовой реальности и никоим образом не соотносящийся с ней, и этот неадекватный опыт становится частью экзистенциального опыта ребёнка. Деятельность, осуществляемая не с предметами, а с различными формами знакового, модельного изображения, утрачивая свою онтологию становится «гносеологической», поэтому ребёнку трудно определить границу, за которой нет реальности, а есть ее знаково-символический эквивалент. Игровая модель заслоняет предметную реальность, затрудняя ее осмысление и понимание²⁰².

Именно поэтому мы считаем, что у детей, играющих в компьютерные игры, не развивается (или атрофируется) не только эмоциональный интеллект, но и креативные способности. В виртуальном мире дети не рефлексиируют свой потенциальный – взрослый – мир, а потребляют проекцию мира взрослых – того коммерческого продукта, который сделан для них, и за них, но не ради них.

²⁰¹ Петрусь, Г. Агрессия в компьютерных играх. [Электронный ресурс]. – URL: http://cyberpsy.ru/articles/computer_games_aggression/ (дата обращения 15.01.2018)

²⁰² Тендрякова, М.В. «Игровые миры от homo ludens до геймера». СПб.: Нестор-История, 2015.

Агрессивная среда, создаваемая компьютерными играми, – это искаженная проекция взрослого мира, в котором редуцированы реальные угрозы, но гипертрофированы виртуальные страхи и переживания. Данная среда не является результатом детской рефлексии базовой реальности.

Наряду с индивидуальными компьютерными играми существуют и сетевые, или многопользовательские сетевые игры (наиболее популярными из числа MMORPG онлайн-игр у детей и подростков считаются «World of Warcraft», «Ragnarok», «Mu Online», «Ultima Online», «Anarchy Online»). Сетевые игры порождают целые сообщества, организованные по принципу приверженности к той или иной игре. Игра становится центром жизни геймеров, объединяя их в некие «братства», где они обмениваются своим игровым опытом и виртуальными благами²⁰³. При этом виртуальные социальные контакты для геймера имеют большее значение, чем реальные. Общение, жизненные интересы и ценности перемещаются в виртуальное пространство. Подобную ситуацию психологи описывают термином кибераддикция. Детей, настолько зависимых от игры, что реальная жизнь вне экрана воспринимается как враждебная 10–14% от сообщества геймеров (много это или мало – вопрос дискуссионный).

Эксперты, занимающиеся проблемами кибераддикции, отмечают (и геймеры подтверждают это), что привлекательность виртуальных миров создаётся благодаря моделированию общественных отношений, имитирующих базовую реальность²⁰⁴²⁰⁵. В играх виртуальный мир наделён характеристиками физического мира – например, имеет историю. Однако иллюзия базовой реальности, создаваемая в компьютерных мирах – это не что иное, как калейдоскоп В. Франкла²⁰⁶: он (виртуальный мир) бессмыслен, непрозрачен и,

²⁰³ Yee, N. Five motivation factors for why people play MMORPGs. The Daedalus Project/ [Электронный ресурс]. – URL: <https://bit.ly/2Ig4Vvp> (дата обращения: 27.11.2017)

²⁰⁴ Макс, В. А. Компьютерная зависимость у подростков // Молодой ученый. –2014. –№7. –С. 272-274. – [Электронный ресурс] URL: <https://moluch.ru/archive/66/10992/> (дата обращения: 19.04.2019)

²⁰⁵ Коул, М. Теории социокультурно-исторического деятельностного развития в эпоху гиперглобализации// Культурно-историческая психология. 2009. № 1. С. 66-73.

²⁰⁶ Франкл, В. Человек в поисках смысла. М.: Прогресс, 1990. – 372 с.

следовательно, опасен. И хотя апологеты компьютерных игр усматривают в них большой социализирующий потенциал, мы не можем не признать, что экзистирование в плоском калейдоскопичном виртуальном мире не создаёт условий ни для реального познания, ни для реальной коммуникации, но создаёт иллюзию познания и коммуникации.

Вступая в игру, ребёнок должен представиться, используя аватар. При этом можно выбрать другую идентичность – изменить пол, возраст, внешние данные. Основная коммуникация ребёнка в виртуальном мире происходит с машиной, программой, а отнюдь не с людьми, сверстниками, общение с которыми для ребёнка необходимо. При этом большинство игр построено на конфликте, решение которого достигается путём уничтожения врагов. Собственно, уничтожение и есть цель игр, поощряемая различными очками и бонусами (исключение составляют игры-симуляторы).

По мнению Рэфа Костера²⁰⁷ игры, в силу того что они лишены высоких ставок, характерных для базовой реальности, и дают возможность найти паттерны, интегрировать их в общую картину мира, натренироваться в их освоении и перевести умение работать с паттернами на интуитивный уровень, – представляют собой фундаментальное и мощное средство обучения. Игры, по Костеру, есть готовая пища для ума, в которой уже отфильтрован всякий «шлак», на переработку которого человек тратит колоссальные ресурсы. Иными словами, игры представляют собой идеальную стерильную информационно-коммуникативную среду. Безусловно, игры можно использовать в обучении, однако при этом далеко они не могут считаться фундаментальными или единственным инструментом обучения, который можно применять во всех предметных областях и, главным образом, во всех возрастных группах. «Очищенный» игровой мир, возможно, удобен для автоматизации паттернов (хотя и в этом случае автоматизация не может считаться завершённой, так как в

²⁰⁷ Костер, Р. Разработка игр и теория развлечений. М. – ДМК-Пресс, 2018 г.

реальном мире всему сопутствуют некие препятствия, тот самый «шлак»), но не для развития когнитивных и креативных структур.

Переживая игровые события как реальность, причем не только сенсорную, но и психологическую, личностную, геймер испытывает эффект присутствия. Происходит виртуализация «Я», его удвоение, появляется проекция реального «Я». При этом виртуальное «Я», обладающее как физическими, так и психологическими свойствами, предлагает личности осуществить выбор в пользу себя. Однако, когда человек отождествляет себя с одним из «Я», другие «становятся призрачными», и все происходящее с выбранным «Я» становится реальным», и виртуальная жизнь поглощает реальную. В этом смысле нельзя не заметить серьёзную опасность привлекательных для детей онлайн-игр. Базовая реальность требует от ребёнка структурирования всех «Я», их аксиологически обусловленной иерархизации, создаёт ситуацию, стимулирующую «точку сборки» личности, а виртуальная реальность, напротив, провоцирует деконструкцию личности через редукцию других «Я» или через их игнорирование²⁰⁸.

Игра является пространством самореализации для ребёнка. Традиционная ролевая игра очерчивает игровое пространство определёнными правилами, которые игроки должны постоянно учитывать и исполнять. Фиксация границы игрового пространства удерживает от погружения в игровой транс. В компьютерной игре у игрока нет необходимости фиксировать этот момент, поскольку в сконструированном игровом пространстве границы обозначены программой. Отсутствие необходимости фиксировать границу способствует большему погружению в игровой мир. Подобное погружение способно исказить картину мира настолько, что это приводит к серьёзным, в том числе, смертельным результатам в реальной жизни. В этой связи нельзя не отметить, что данные некоторых исследователей, отмечающих, положительную корреляцию между компьютерными играми и поведением и развитием детей (по

²⁰⁸ Солдатова, Г., Рассказова, Е. Чрезмерное использование интернета: факторы и признаки // Психологический журнал. 2013. Т. 34, №4. С. 105-114.

их данным, компьютерными играми больше увлечены дети с высокой школьной успеваемостью; дети с затруднениями адаптации реже увлекаются компьютерными играми), противоречат очевидности (о чем свидетельствуют случаи «колумбайна» или летальных исходов во время игры, продолжавшейся несколько суток).

Одной из важных проблем, связанных с игровой индустрией, является то, что компьютерные игры становятся инструментом в руках киберпреступников. Это касается прежде всего так называемых игр альтернативной реальности (ARG). Данный тип игр представляет собой некий «микс» ролевых и компьютерных игр, флешмобов, мистификаций. Основной постулат игр альтернативной реальности звучит следующим образом «This is not a game» («Это не игра»). Своеобразной «платформой» для этих игр является реальный мир. Элементы игры – объекты базовой реальности. Получение каждого следующего задания для участников обусловлено успешным выполнением предыдущего. Создатели и координаторы игры обычно остаются в тени. Примером подобных игр, можно назвать «Тихий дом», «Синий кит» – так называемые «группы смерти», вызвавшие волну детских самоубийств. В 2009 г. игра «Большая игра. Сломай систему», сюжет которой основан на ультранационалистических и антигосударственных идеях, была признана в России первым террористическим ресурсом, так как содержала пошаговый инструктаж по изготовлению взрывных устройств, радиоуправляемых гирлянд из петард и игрокам предлагалось совершать действия в реальности. Тем игрокам, которые доходили до седьмого уровня задания, рассылались на личные почтовые адреса.

Специалисты по кибербезопасности прогнозируют, что в ближайшем будущем нас ожидает увеличение количества краудфандинговых преступлений и краудфандингового терроризма²⁰⁹. Используя «втемную» игроков,

²⁰⁹ Новые риски финансирования терроризма. Отчет ФАТФ, 2015. [Электронный ресурс]. – URL: https://eurasiangroup.org/files/FATF_docs/Novye_riski_finansirovaniya_terrorizma.pdf (дата обращения 06.02.2019)

выполняющих увлекательные квесты, преступники смогут осуществлять разведку местности, перевозку и доставку грузов и пр.²¹⁰

Таким образом, активное внедрение геймификации во все сферы культуры (особенно в систему образования) является неоправданным шагом, так как не учитывается рискосодержащая сторона геймификации. Между тем, склонность к играм формирует магическое мышление, характерное для древнего человека, которое в сочетании с достижениями современной технологической мысли, образует чудовищный культурный паттерн. У детей формируется потребность в обязательном всемогуществе, которое они склонны переносить из игрового виртуального пространства в реальное, так как не чувствуют границу между виртуальным и реальным. С этим, в частности, связаны участившиеся случаи терактов, вершимых руками подростков, а также случаи различного вида жестокого обращения с людьми/животными. Мифологизированное мышление работает с иными категориями, имеет в основе совсем другую мораль. В связи с чем вызывает опасение прогноз Эрика Шмидта, председатель совета директоров Google²¹¹ заявившего, что в будущем интернет станет выглядеть как многопользовательская игра. Новые киберсоциальные феномены оказывают большое влияние на поведение детей, формируя новые поведенческие паттерны, в том числе аддиктивные. Относительно формирования аддикций существуют разные мнения: аддиктивное поведение рассматривается как психологический феномен, имеющий социально обусловленный генезис²¹²; акцентируется биологическая организация человека²¹³; с точки зрения физиологических

²¹⁰ В апреле 2003 г. была внедрена Панъевропейская система информации о компьютерных играх PEGI, которую применяют в подавляющем большинстве стран-членов ЕС.

²¹¹ Вербах, К., Хантер, Д. Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса. [Электронный ресурс]. – URL: <https://bit.ly/2Ihb7mM> (дата обращения 27.05.2018)

²¹² Четвериков, Д. В. Психологические механизмы и структура аддиктивного поведения личности: специальность 19.00.01 «Общая психология, психология личности, история психологии»: диссертация на соискание доктора психологических наук / Четвериков Дмитрий Владимирович ; Новосибирский государственный педагогический университет. – Новосибирск, 2002. – 385 с.

²¹³ Воропаев, М.В. Воспитание в виртуальных средах. [Электронный ресурс]. – URL: <https://bit.ly/2ZcbeFE> (дата обращения 05.04.2018)

коррелятов²¹⁴²¹⁵. В широком смысле как о склонности к виртуальным царствам опыта, созданного через компьютерные разработки, говорит о кибераддикции Дж. Сулер.

Как уже было отмечено ранее, детство как важнейший период человеческой жизни утрачивает свой функционал, поскольку разрушаются границы детства. С одной стороны, дети, получая чрезмерное количество не соответствующей их возрасту информации, теряют как в виртуальной, так и в базовой реальности «невинность» и, соответственно, перестают быть детьми; а с другой – не могут попасть в категорию взрослых, поскольку информационно-коммуникативная среда, в которой они экзистируют, не только не создаёт для этого никаких условий, но, напротив, предлагает пребывать в инфантильном состоянии, «игнорируя» базовую реальность. Новые технологии создают условия для цифровой миграции²¹⁶ – социально-коммуникативного перемещения из базовой реальности в виртуальную, где количество контактов, событий, «друзей» может в разы превышать их количество в базовой реальности. Так происходит реализуемая через информационно-коммуникативную среду компенсация неудовлетворённости базовой реальностью в целом и её социально-коммуникативным компонентом, в частности. Однако личностные проблемы в виртуальном пространстве не решаются, напротив, там происходит субституция переживаний ребёнка (неполноценности, дефицита общения, отсутствия эмоциональной близости пр.). В новой среде работают типичные психологические механизмы субституции: замещение, переключение, фантазирование. В результате погружения в виртуальную реальность у человека меняется структура личности и идентичности, что ведёт в перспективе к смене

²¹⁴Сулер, Дж. Люди превращаются в Электроников: основные психологические характеристики виртуального пространства / Дж. Сулер. – Текст : электронный. –URL: <https://bit.ly/2UdFfkn> (дата обращения 26.03.2018).

²¹⁵Orzack, M. H. The symptoms of computer addiction / M. H. Orzack. – Текст : электронный // Psychiatrictimes : [сайт]. – URL: <http://www.psychiatrictimes.com> (дата обращения 17.02.2019).

²¹⁶«Ловцы человеков» или социальные сети в медиа, бизнесе, рекрутинге и образовании / А. П. Глухов, Г. А. Окушова, Ю. М. Стаховская : [онлайн видеокурс] // Coursera : [сайт]. – 2015. – 1 марта. – URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000538190> (дата обращения 15.07.2018).

антропологической формации и антропологической деградации. Виртуализация человека, редуцирующая личность, происходящая на фоне информационного прогресса, осуществляется путём виртуализации общения, с неизбежностью редуцирующей и деформирующей его традиционные формы²¹⁷. Безусловно, причиной экзистенциальных проблем человека, в том числе и коммуникативных, является не информационно-коммуникативная среда. Однако именно она детерминирует склонность к социальной изоляции; сеть является фактором, провоцирующим развитие коммуникативного аскетизма в базовой реальности даже у тех, кто к нему изначально не склонен. Цифровая миграция, как экзистирование в виртуальном пространстве, может иметь разные степени проявления: от мягкой формы – снижение контактов в базовой реальности (виртуальный аскетизм), до жёсткой – почти полный отказ (виртуальный эскапизм)²¹⁸. Фиксируя факт размывания границ между базовой и сетевой реальностью, нельзя не отметить, что предпочтение отдаётся более комфортной и безопасной виртуальной реальности, в результате чего происходит виртуальная дереализация²¹⁹ и деперсонализация.

При этом одновременно с феноменом деперсонализации появляется феномен селфизма (с 2013 г.) – гиперперсонализации, проявляющейся в перманентном утверждении факта существования своего «я», обусловленного социальным одобрением в виде лайков и комментариев, потребность в бытии-под-взглядом²²⁰. При этом это явление, причины которого, так же как и причины других достаточно изученных массовых социальных феноменов, иррациональны, приобрело характер новой социальной эпидемии –

²¹⁷Хоружий, С. С. Виртуализация общения: антропологические угрозы и пути борьбы с ними / С. С. Хоружий. – Текст : электронный // Pravmir : [сайт]. – 2017. – 1 марта. – URL: <http://www.pravmir.ru/akademik-sergey-horuzhiy-o-virtualizatsiiobshheniya-myi-dolznyi-ne-dopuskat-stroitelstva-antilestvitsyi/> (дата обращения 08.04.2019).

²¹⁸Сандомирский, М. Е. Социальные сети в интернете как новая информационная среда для психотерапии / М. Е. Сандомирский. – Текст : непосредственный // Психотерапия. – 2018 г. – № 3. – С. 20 – 22.

²¹⁹Савицкая, Т. Культура электронной эры / Т. Савицкая. – Текст : электронный // BooksGoogle : [сайт]. – 2017. – URL: <https://bit.ly/2X51ICe> (дата обращения 13.04.2017).

²²⁰Тульчинский, Г. Л. Исповедь: бытие под взглядом, или Философический эксгибиционизм / Г. Л. Тульчинский. – Текст : непосредственный // Метафизика исповеди. – 1997 – С. 39 – 44.

«селфидемии», опасной как аддиктологическими, так и суицидальными проявлениями²²¹.

Классификация селфи, составленная исследователями, изучающими этот феномен, наглядно иллюстрирует тематическую ограниченность селфи-продукта²²² (быт и досуг: селебрити-селфи, релфи, груфи, фелфи, food selfiee; части человеческого тела: duckface, брелфи, бифи (bikini selfiee), shoes selfiee, мелфи (man selfiee), белфи (butt selfiee), различные положения и состояния «тела»: лифтолук, туалук и баселфи, фитнеселфи, wake up selfiee, алкоселфи и «похмельные» селфи, after-Sex-Selfiee и Sex-Selfiee, скотч-селфи и сагли (selfiee ugly), экстремальное селфи: eXtreme selfiee, XS. селфи) и расчеловечивание человека – редуцирование его до его тела. Гендерные различия отражаются в интересе девочек к эротическому ракурсу, а мальчиков – к экстремальному.

Специфика селфи состоит не только в сужении горизонта антропологических интерпретаций, но ещё и в том, что эти так называемые стандартные автопортреты являются публичной автопрезентацией в социальных сетях, основным сетевым контентом, запускаящим сетевое подражание. Современная «селфидемия» быстро распространяется среди детей. Особенно этому подвержены подростки, причём возрастной порог снижается²²³. Дети достаточно быстро осваивают новые социомедийные паттерны и приобретают привычку, переходящую в зависимость, представлять себя в сетевом пространстве посредством селфи²²⁴. Поскольку для подростков, с одной стороны, характерен интерес к своей внешности, проявляющийся в том числе и в

²²¹ Сандомирский, М. Е. Социальные сети в интернете как новая информационная среда для психотерапии / М. Е. Сандомирский. – Текст : непосредственный // Психотерапия. – 2018 г. – № 3. – С. 20 – 22.

²²² Вотинова, А. Релфи, груфи, лифтолук и другие виды селфи / А. Вотинова. – Текст : электронный // Онлайн издание «360n.ru» : [сайт]. – 2015. – 19 марта. – URL: <https://bit.ly/2KzUhla> (дата обращения 05.04.2018).

²²³ Исследование компании Google «Google photos». – Текст : электронный // Компания Google : [сайт]. – 2016. – 27 мая. – URL: <https://blog.google/products/photos/google-photos-one-year-200-million/> (дата обращения 15.10.2019).

²²⁴ Сандомирский, М. Е. ПсихоБлогия. Психология поведения пользователей блогов : монография / М. Е. Сандомирский. – М. : Степень свободы, 2009. – 128 с.

дисморфобии, а с другой – потребность в социальном одобрении, то селфи²²⁵ достаточно органичная их возрасту форма автопрезентации. По мнению М. Сандомирского, социомедийный подростковый нарциссизм имеет и компенсаторный характер – это форма вытеснения зависти к чужой успешности, привлекательности и пр.²²⁶

Селфипрезентация, как было отмечено выше, не отличается большим тематическим разнообразием. Способ привлечь внимание к себе базируется на телесной презентации; телесные ракурсы обусловлены экзистенциальным фокусом презентанта и, соответственно, латентной целевой установкой: соблазнить или шокировать. При этом подростки не оценивают ни репутационные, ни витальные риски селфи. Нельзя не подчеркнуть, что селфи как социокультурный феномен отражает изменение представлений о телесности и интимности²²⁷. Культ публичности как норма экзистирования в информационно-коммуникативной среде, разрушает традиционные границы интимности, что, по мнению М. С. Филь, свидетельствует о проявлении антропологической деградации²²⁸. Однако, учитывая специфику подросткового возраста, приходится признать, что именно разрушение традиционной парадигмы импонирует подросткам, склонным к деструкции, а несформированность рефлексивных навыков запускает процесс социального подражания.

Феномен селфи породил проблему селфицида – смерти в результате селфи в опасной для жизни ситуации. К сожалению, нельзя не констатировать, что

²²⁵ Якимова, Л. С., Кравцова, Н. А. Психосоциальные и психологические факторы развития дисморфобий у современных подростков / Л. С. Якимова, Н. А. Кравцова. – Текст : непосредственный // Тихоокеанский государственный медицинский университет. – 2017. – № 3. – С. 56 – 63.

²²⁶ Сандомирский, М. Е. Новая социальная эпидемия: селфимания, экстремальные селфи и селфицид / М. Е. Сандомирский. – Текст : непосредственный. // Психопатология и Аддиктивная Медицина. – 2015. – № 1 – С. 3-17.

²²⁷ Чижик, А. В. Новые медиа форматы в массовой культуре эпохи цифровых технологий : специальность 24.00.01 «Теория и история культуры (культурология)» : диссертация на соискание кандидата культурологии / Чижик Анна Владимировна ; Государственный институт искусствознания. – Москва, 2018. – 165 с. – Библиогр. 156-165 с.

²²⁸ Филь, М. С. Социальные сети. Новые технологии управления миром : монография / М. С. Филь. – Москва : МФПУ «Синергия», 2016. – 188 с.

нарцисстическая попытка привлечь внимание к себе нередко заканчивается незапланированным самоубийством. Согласно данным, за первое полугодие 2015 г. в Москве было зафиксировано более 100 трагических случаев в результате селфи²²⁹. На основании положения суицидологии о том, что количество суицидальных попыток превышает количество завершённых суицидов в несколько раз, можно предположить, что количество жертв селфитравматизма также превышает число завершённых селфицидов²³⁰. Селфитравмы и селфицид происходят в основном в результате падения с высоты, электротравм, термических повреждений, укусов и др. повреждений, наносимых животными, а также травм, полученных в результате транспортных происшествий. При этом селфициды и травмоопасное поведение становится эталоном для подражания и/или соревнования. Основную группу риска представляют собой дети и подростки. Так, в Екатеринбурге подростки играли в игру «Перебеги дорогу на красный/Беги или умри». Отснятый во время «игры» видеоматериал они выкладывали в сети. Результатом игры стали несчастные случаи, повлекшие за собой смерть и инвалидность нескольких человек.

Селфи часто связаны с подростковым поведенческим провокативным эпатажем, который обусловлен потребностью получить социальную реакцию на своё поведение, причём далеко не всегда важно, какой она будет – отрицательной или положительной. Самоидентификация через внешнюю реакцию и выражение своей реакции на различные провокативные действия других – это характерная поведенческая черта детей и подростков в информационно-коммуникативной среде. Болезненное дезадаптивное поведение можно объяснить несформированностью инстинкта самосохранения и развитостью подражательного инстинкта, что свойственно детскому возрасту.

²²⁹ Сандомирский, М. Е. Интернет-индуцированный цифровой психоморфоз, инфантильность и социомедийная психотерапия / М. Е. Сандомирский. – Текст : непосредственный // Психотерапия. Материалы Конгресса. Объединённый Евроазиатский конгресс по психотерапии. – 2013 – № № 8 (128). С. 33-41.

²³⁰ Сандомирский, М. Е. Социальные сети в интернете как новая информационная среда для психотерапии / М. Е. Сандомирский. – Текст : непосредственный // Психотерапия. – 2018 г. – № 3. – С. 20 – 22.

Однако современная информационно-коммуникативная среда индуцирует возрастную регрессию²³¹, поэтому у детей, заражённых вирусом селфицида не велики шансы от него избавиться, оставаясь в пределах информационно-коммуникативной среды.

Можно говорить о том, что интернет не только ретранслирует, но и амплифицирует иррациональные поведенческие стереотипы в сетевой среде, являющейся по сути «цифровой толпой», действующей в соответствии с описанными Г. Лебоном законами поведения масс²³²: происходит неспецифическая коллективная регрессия, дополняющая индивидуальную, в результате чего можно наблюдать своеобразную эстафету иррациональности, некий социомедийный «рикошет». Любой контент (в том числе и селфи), демонстрирующий иррациональное травмоопасное или девиантное поведение, становится образцом для подражания. Сетевой авторитет одних и зависть к чужой виртуальной популярности других мотивируют иррациональное соревнование. Закреплению подобного типа поведения способствуют стереотипы инфантильной социализации, основанные на подражании онлайн и офлайн знаменитостям, являющимся референтными фигурами (напр., сетевая эстафета обливания холодной водой, в которой участвовали многие знаменитости)²³³. Нельзя не отметить, что представленность селфицида в сети, является его косвенной популяризацией и провоцирует подражательное поведение потенциальных суицидентов.

Свойственный детям эгоцентризм является неким способом преодоления противоречий условной и безусловной любви родителей: с одной стороны, ребёнок убеждён в том, что ему все можно и что он безусловно значим, а с

²³¹ Сандомирский, М. Е. Интернет-индуцированный цифровой психоморфоз, инфантильность и социомедийная психотерапия. / М. Е. Сандомирский. – Текст : непосредственный // Психотерапия. Материалы Конгресса. Объединённый Евроазиатский конгресс по психотерапии. – 2013 – № № 8 (128). С. 33-41.

²³² Лебон, Г. Психология народов и масс / Г. Лебон ; перевод с французского А. Фридман. – М. : АСТ, 2016. – 340 с.

²³³ Флешмоб с обливанием холодной водой захватил весь мир / Текст : электронный // Газета «Комсомольская правда» : [сайт]. – 2014. – 25 августа. – URL: <https://www.kp.ru/daily/26273.5/3150961/> (дата обращения 05.02.2019).

другой – ему необходимо доказывать, что он что-то может: пресловутое «я сам». Отсюда неустойчивая самооценка, для поддержания которой ребёнок нуждается в облигаторной похвале, в том числе в своих референтных группах. Однако ребёнок, экзистирующий в информационно-коммуникативной среде, ищет похвалы не в базовой реальности, а в виртуальном пространстве, где он выбирает свою виртуальную копию, свой симулякр, возможно, мало соответствующий оригиналу, а кроме того, заражённый вирусом селфизма, старается, с одной стороны, подражать своим авторитетам, а с другой – как-то проявить себя, «крикнуть» о себе, о своём присутствии в этом мире: способы выражения этого регламентированы теми поведенческими моделями, которые представлены в информационно-коммуникативной среде. Свойственное детям любопытство и стремление к поиску новых ощущений приводит к недооценке рисков, связанных с селфи. Безусловно, в основе этого лежит несформированная способность к прогнозированию.

Результатом влияния информационно-коммуникативной среды на детей является ценностная переориентация: онлайн события оказываются более эмоционально значимыми, чем офлайн. Причём последние приобретают статус события только в результате размещения информации о них в виртуальном пространстве. Одобрение виртуальных друзей, выраженное лайками, становится более значимым, чем реальная похвала близких людей, а само реальное событие не проживается в момент его совершения, а фиксируется на фото или видео с тем, чтобы прожить его виртуальную версию «по-настоящему» в онлайн-режиме.

Нельзя не признать, что селфи как новый социальный феномен, детерминированный информационно-коммуникативной средой, отражает глубокую трансформацию социального пространства. Результатом кризиса традиционных социализаторов (семьи, образовательной системы) и дефицита эмпатической коммуникации из-за развития информационно-коммуникативной среды, становится социальный эскапизм и компенсация онлайн неудач в виртуальной среде.

Наблюдение за деструктивными процессами приводит к мысли о том, что современная информационно-коммуникативная среда не соответствует традиционной среде – генетически детерминированной и закреплённой на уровне социальных инстинктов. Именно поэтому порождённые информационно-коммуникативной процессы можно рассматривать как некие социальные болезни, обусловленные технологическим прогрессом. Пристрастие к селфи рассматривается как субституция в новой антропотехнологической среде или даже, по мнению М. Сандомирского, как интернетизация психических расстройств, о чем свидетельствует размывание границ между базовой и виртуальной реальностью и социокультурная трансформация, приводящая к социально-психологическому регрессу при технологическом прогрессе²³⁴.

Информационно-коммуникативная среда (социальные сети, в частности) способствуют распространению такого явления, как виртуальный вуайеризм²³⁵. В киберпространстве, где сетевые новости заменяют события базовой реальности, дети привыкают проживать чужую, как кажется им, более насыщенную событиями жизнь.

Еще одним специфическим явлением, которое мы связываем с влиянием информационно-коммуникативной среды на детей, является пластический бум среди подростков. Стандартные селфи должны фиксировать внешность со стандартными параметрами. С 2013 по 2017 гг. сегмент рынка этих медуслуг значительно распространился на подростков²³⁶: девочки 13–15 лет делают риннопластику, удаляют комки биша и увеличивают губы, делают маммопластику, липосакцию и т.д.; мальчики также посещают пластических

²³⁴ Сандомирский, М. Е. Интернет-индуцированный цифровой психоморфоз, инфантильность и социомедийная психотерапия / М. Е. Сандомирский. – Текст : непосредственный // Психотерапия. Материалы Конгресса. Объединённый Евроазиатский конгресс по психотерапии. – 2013 – № № 8 (128). С. 33-41.

²³⁵ Бондаренко, С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ : специальность 22.00.04 «Социальная структура, социальные институты и процессы» : диссертация на соискание ученой степени доктора социологических наук / Бондаренко Сергей Васильевич ; Ростовский государственный университет. – Ростов-на-Дону, 2004. – 320 с.

²³⁶ Подростки и пластическая хирургия. Взгляд специалиста. – Текст : электронный // 1 NER : [сайт]. – URL: <https://www.1ner.ru/plasty/articles/118789/> (дата обращения 15.02.2019)

хирургов. Для тех, кому материальные возможности не позволяют осуществить пластическую операцию, существует кибераналог пластической хирургии – это специальные приложения для смартфонов, с помощью которых можно корректировать антропологические параметры, подгоняя их под принятые стандарты.

Виртуальная среда, как уже было отмечено, порождает свои специфические особые виктимологические риски, примером которых являются и кибераддикция и эксперименты с внешностью и идентичностью (в том числе гендерной). Кроме того, киберпространство становится сферой действия преступников, в которой дети и подростки могут стать как жертвами преступлений, так и соучастниками – и пассивными и активными.²³⁷ Деперсонализированная и гиперперсонализированная интернет-среда комфортна для совершения ненормативных поведенческих актов и является зоной нарушения общепринятых социокультурных моделей базовой реальности. Ненормативное поведение может проявляться по-разному и повторять формы базовой реальности²³⁸: виртуальное пространство заполнено грубыми шутками, непристойными подписями или рисунками, аватарами (чрезмерно сексуальными, агрессивными, провоцирующими ненависть или пропагандирующими асоциальное поведение), хамством (троллингом), разговорами на темы, связанные с сексом, угрозами или запугиванием (киберсталкинг). Кроме того, в виртуальном пространстве происходят такие феномены, как агрессия в отношении чужого аватара – блокирование или захват аватара жертвы (т.е. похищение чужой идентичности), а также разные провокации с целью вызвать агрессию других пользователей на своего аватара и пр²³⁹. Зафиксированы даже случаи сексуального насилия в игре²⁴⁰. Для игровой

²³⁷ Корнев, М. Digital-агрессия. Кто виноват и что делать? / М. Корнев. – Текст : непосредственный // Сборник статей к научно-практической конференции «Digital-агрессия». – М. : РГГУ, 2015. – С. 7–14.

²³⁸ Сулер, Дж. Там же.

²³⁹ Корнев, М. Там же

культуры в информационно-коммуникативной среде характерна аморальность, поскольку нереальностью происходящего оправдывается любая девиация, любая перверсия.

Трансформация коммуникации проявляется также и в увеличении доли довербального языка при снижении доли вербального, соответственно сокращается доля чтения и письма²⁴¹, а чтение как досуговый формат практически исчезает²⁴²²⁴³. Для детей большая проблема удерживать внимание на тексте, причём сложности вызывает не только печатная версия текста, но и аудиальная. Наблюдается редукция когнитивных навыков у детей, поскольку в информационно-коммуникативной среде контент представлен преимущественно в визуальном и аудиовизуальном виде.

Современные исследователи, анализирующие поведение цифровых мигрантов, используют введенный Шпитцером термин цифровое слабоумие²⁴⁴, под которым понимается не просто забывчивость и неспособность сконцентрироваться, а снижение умственной работоспособности, утрата навыков мышления, неспособность критически оценивать и анализировать факты, неумение ориентироваться в потоках информации, обнаружить ошибку, «прикидывать в уме», склонность во всем полагаться на гаджеты. Об изменении образа мышления, вызванного изменением способа получения информации, писал еще М. Маклюэн²⁴⁵, указывая на то, что медиа не только поставляют сырье для мышления, но и формируют сам процесс.

²⁴⁰ Cross, K. Ethics for cyborgs / K. Cross. – [видеоматериал] // YouTube канал Minimummini : [сайт]. – 2015. – 30 октября. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-nvKKOm8wIQ> (дата обращения 13.02.2018).

²⁴¹ Компернолле, Т. Там же.

²⁴² Вне фокуса: как меняется чтение в цифровую эпоху? – Текст : электронный // Theory&Practice [сайт]. – 2018. – 3 марта. – URL : <https://special.theoryandpractice.ru/reading> (дата обращения 16.04.2018).

²⁴³ Гудова, М. Ю. Культурная практика досугового чтения в современной информационной культуре / М. Ю. Гудова. – Текст : непосредственный // Теория и практика общественного развития. – 2012. – № 12.

²⁴⁴ Шпитцер, М. Там же.

²⁴⁵ Маклюэн, М. Там же.

Предпочтение современными детьми различных технологий, в том числе и игровых, является сейчас основанием для их активного внедрения в образовательный процесс. В частности в России реализуется проект «Цифровая школа»²⁴⁶ Сомнения в целесообразности активной цифровизации обучения высказывают М. Шпитцер²⁴⁷, Н. Касперская, А. Курпатов²⁴⁸, О.Н. Четверикова²⁴⁹ и др., отмечающие отсутствие базовых знаний, или «экспертности», по М. Шпитцеру, у детей; преобладание запроса на готовое решение; отсутствие потребности генерировать идеи, создавать свой продукт при потребности доминировать. Наличие доступной информационной среды дезориентирует детей: они отождествляют контент интернета с собственным информационным ресурсом. Эта иллюзия ведёт к несформированности навыков работы с информацией. По выражению И. С. Ашманова, знания современных учеников заменены верхним тремя ссылками в Google, а грамотность – функцией T9²⁵⁰. У детей в начальной школе плохо развиты базовые моторные навыки, связанные с элементарными действиями с предметами базовой реальности (письмо, вырезание, приклеивание). Если говорить о бытовом поведении, то можно отметить, что современные дети плохо приспособлены к самообслуживанию. Многие ученики начальной школы не умеют завязывать шнурки²⁵¹ (поэтому предпочитают вариант обуви без шнурков; незначительный, казалось бы, факт

²⁴⁶ Паспорт Федерального проекта «Цифровая школа» : Приложение к протоколу заседания проектного комитета по основному направлению стратегического развития РФ. – Текст : электронный // Федеральный проект «Цифровая школа» : [сайт]. – URL: <https://bit.ly/2USSqM6> (дата обращения 06.07.2018).

²⁴⁷ Шпитцер, М. там же

²⁴⁸ Курпатов, А. В. Как уберечь детей от цифрового слабоумия. / А. В. Курпатов. – [видеоматериал] // YouTube канал «Инстаграм Курпатова». – 2018. – 10 февраля. – URL: <https://bit.ly/2uXIxOK> (дата обращения 27.03.2019).

²⁴⁹ Четверикова, О. Н. Цифровая школа как приговор образованию в России / О. Н. Четверикова. – Текст : электронный // Встань за веру : [сайт]. – URL: <https://vstanzaveru.ru/chetverikova-o-n-tsifrovaya-shkola-kak-prigovor-obrazovaniyu-v-rossii/> (дата обращения 17.08.2018).

²⁵⁰ Ашманов, И. С. Троянский конь цифровизации. Новый виток цифровой колонизации России / И. С. Ашманов [видеоматериал] // YouTube канал «День ТВ» [сайт]. – 2018. – 12 ноября. – URL : <https://bit.ly/2zcHKfh> (дата обращения 29.03.2019).

²⁵¹ Мышку освоить легче, чем завязывание шнурков. Исследование антивирусной компании AVG. – Текст : электронный // Онлайн издание «Вести» : [сайт]. – URL: <https://bit.ly/2ZahZaT> (дата обращения 15.03.2019).

свидетельствует на самом деле о тенденции на упрощение и избегание малейших сложностей, вместо приобретения простого бытового навыка), убирать за собой (мыть посуду, заправлять постель и пр.), одеваться (многим детям в 1-2 классах помогают одеваться взрослые). Бытовой труд часто расценивается детьми как оскорбление. Кроме того, у детей повышены требования к бытовому комфорту.²⁵²

Таким образом, информационно-коммуникативная среда во многом детерминирует социокультурное поведение детей. Киберсоциализация как основной тренд, навязываемый и детям, и родителям ведёт к редукции общения, или коммуникативному аскетизму, деперсонализации и анонимизации. При этом информационно-коммуникативная среда является фактором, способствующим распространению социальных эпидемий, которым дети подвержены гораздо больше, чем взрослые. Следствием воздействия информационно-коммуникативной среды является также и снижение когнитивной активности детей, развитие цифрового слабоумия. Разрушение зоны интимности и виртуализация приводят к тому, что базовая реальность для детей, особенно подростков, обесценивается. Адаптация детей, осуществляемая через информационно-коммуникативную среду, ведёт по сути к блокированию процесса их взросления и сохранению инфантильного состояния, что, на наш взгляд, достаточно опасно, поскольку так формируется неадекватное отношение в том числе к универсальным биологически и онтогенетически предопределенным витальным проблемам.

В рамках данного диссертационного исследования нами была проанализированы некоторые сегменты информационно-коммуникативной среды современной России, а именно: блоги, Youtube-каналы, мультфильмы, различные информационные ресурсы.

²⁵² Дети-потребители. Коммерциализация детства : [документальный фильм] / режиссеры А. Барбаро; Дж. Эрл ; перевод с английского А. Медведева. – США : YouTube-канал «Синхромикон» : URL : https://www.youtube.com/watch?v=JSuzmcOry7k&feature=emb_title 2008. – (66 мин.) : цв., зв. – Формат изображения 1080p High Definition. – Загл. с титул. экрана. – Изображение (движущееся, двухмерное) : видео.

При отборе информационного культурного продукта для анализа мы опирались на данные отраслевого доклада «Детский Рунет-2019»²⁵³, различные рейтинги, представленные в интернете, а также на результаты (совпавшие с докладом «Детский Рунет-2019») и проведенного нами устного опроса родителей с целью выяснения, какие информационные ресурсы и продукты востребованы у их детей.

Наиболее популярным видом контента у современных детей, начиная с двух лет, являются видеоблоги. Нами были выборочно проанализированы блоги, входящие в топ 50 самых популярных блогов у детей, согласно отраслевому докладу «Рунет-2019». Представленные в информационно-коммуникативной среде блоги, исходя из того, кто является производителем информационного продукта, можно (весьма условно) разделить на три группы:

- дети/подростки для сверстников
- взрослые для детей/подростков
- взрослые о детях/подростках

С тематической точки зрения блоги можно разделить на реалити-шоу, или «семейные хроники», челленджи, распаковка и тестирование товаров, походы по магазинам/кафе и пр. С точки зрения возрастной аудитории блоги можно разделить на 2 группы: для детей и для подростков.

Свой информационный продукт большинство блогеров обычно дублирует сразу на нескольких площадках. Чаще всего это Instagram, YouTube, Tik-Tok. На каждой площадке есть свои правила и требования к размещаемой информации. Так, в Instagram обычно размещают фотографии с небольшими постами и короткие (не больше минуты) видео. Tik-Tok предназначен для размещения музыкальных клипов также коротких: герои могут петь или танцевать под включенную музыку, часто ролики содержат эпатажный элемент. Youtube позволяет размещать ролики любой длины.

²⁵³ Детский рунет – 2019. Отраслевой доклад. [Электронный ресурс]. – URL: <https://internetinstitute.ru/childrunet2019/> (дата обращения 17.01.2020)

Наиболее популярными блогами являются те, героями которых являются дети или подростки. Это своего рода детское (подростковое) реалити-шоу. В этой категории нами были проанализированы следующие блоги: Mr. Max, Miss Katy, Like Nastya, Viki Show, KikiDo, МирошкаТВ. Их целевая аудитория – дети от 2 до 10 лет. Согласно данным Pew Research Center ролики, героями которых являются дети, набирают в среднем в три раза больше просмотров. Детский интерес к данному рода продукции можно объяснить прежде всего тем, что детям интересно смотреть про своих сверстников. Кроме того, многие родители используют данные ресурсы в качестве няни: 81% родителей детей младше 11 лет разрешают смотреть YouTube²⁵⁴.

Контент реалити-шоу/семейных хроник не отличается большим разнообразием. Тематика блогов – это походы в зоопарк, развлекательный центр, магазин и пр., празднование дня рождения, путешествия, игры и занятия ребенка. Автором и ведущим блогов Mr. Max, Miss Katy, Like Nastya, Viki Show, KikiDo, МирошкаТВ формально считается ребёнок. Однако, очевидно, что реально ни двухлетний, ни пятилетний, ни даже восьмилетний ребенок не может придумывать сценарии ролика, организовывать видеосъемки, размещать отснятый материал на том или ином ресурсе. Таким образом, правомерно говорить о том, что родители создают видеоблоги, монетизируя своих детей, превращая их в свои бизнес-проекты. Дети-герои блогов становятся актерами реалити-шоу, которые режиссируют, снимают, монтируют их родители. Соответственно, развитие так называемых детских видеоблогов организуется по обычной схеме развития любого бизнес-проекта: просчитывание коммерческого успеха, инвестирование в проект, получение прибыли, вклад в дальнейшее развитие. Для создания рейтинга и набора аудитории, по-видимому, используются стандартные механизмы «раскрутки» сайтов). Как только блог набирает достаточно большую аудиторию, он становится интересным для

²⁵⁴Исследование контента популярных видеоблогов в течение недели. – Текст : электронный // Компания Pewresearch : [сайт]. – 2019. – 25 июня. – URL: <https://www.pewresearch.org/internet/2019/07/25/a-week-in-the-life-of-popular-youtube-channels/> (дата обращения 15.08.2019).

рекламодателей, а ребёнок, соответственно, становится участником регулярных рекламных акций. Одной из стратегий развития популярного блога является создание его англоязычной версии. Наиболее популярные российские блоги такого типа – блог Like Nastya (31 000 000 подписчиков), Mister Max (18 200 000 подписчиков). У героини популярного блога Like Nastya помимо русскоязычного блога, есть англоязычный блог Stacy Toys, нацеленный на иностранную аудиторию. Благодаря успешной реализации проектов по монетизации Насти, приносящих родителям 18 млн. долларов в год²⁵⁵, семья эмигрировала из России в США. Блог Mister Max по приблизительным подсчетам аналитиков²⁵⁶ зарабатывает в среднем 918 000 долларов в месяц. За время существования блога родители Максима – героя этого блога – успели переехать из Одессы в Великобританию, в трехэтажный особняк. С рождением дочери они открыли ещё один канал – Miss Katy, у которого, так же как у канала Mister Max уже 18.2 млн подписчиков. Популярность блогов обусловлена, с одной стороны, апелляцией к потребности ребенка в счастливой семье (этот эффект достигается наличием в кадре родителей, играющих с детьми), а с другой – апелляцией к стереотипам потребительского рая (поэтому в кадре дорогие интерьеры больших домов, дорогие машины, фешенебельные курорты и т.д.)

Популярным видом контента для видеоблогов являются челленджи - различного вида испытания. Одним из наиболее распространенных челленджей является пищевой, в котором реализуется обращение к архетипу «еда». Вариантов «испытания» не так много: нужно съесть еду, которая может быть не очень вкусной, или отталкивающей на вид, или её может быть очень много и т.д. Такие челленджи могут происходить между детьми или детьми и родителями. Чаще всего выигравший челлендж получает денежный приз. В популярном блоге Viki Show (7.14 млн. подписчиков), героем которого является Вика, 11 лет, представлен, например, такой пищевой челлендж: «Съешь то, что ел человек

²⁵⁵ Детский Ютуб забирает аудиторию себе. – Текст : электронный // Vogazeta : [сайт]. – 2020. – 1 сентября. – URL: https://vogazeta.ru/articles/2020/1/9/children/11005-detskiy_youtube_zabiraet_auditoriyu_sebe (дата обращения 05.01.2020)

²⁵⁶ Там же

перед тобой». Он был реализован следующим образом: в течение всего дня Вика и её мама посещали различные рестораны и кафе и заказывали себе то, что заказывал предыдущий посетитель.

Среди непищевых челленджей, представленных в блогах, можно выделить челленджи, связанные с различными формами физических действий: гипердинамичные / гиподинамичные челленджи, среди которых наиболее типичны следующие испытания:

- проведи день на диване (Viki Show) – ребёнку запрещено сходить с дивана за исключением походов в туалет, куда нужно пойти, не коснувшись пола. Для этого ребенок может пользоваться диванными подушками, стульями или другими предметами интерьера, которые покажутся ему оптимальными, чтобы добраться до туалета;
- лопнуть шарик над головой (KikiDo) – в воздушные шарики наливается вода, а затем они лопаются над головами участников; всем весело;
- челленджи со слаймами (KikiDo, Mr Max, Miss Katy) – чаще всего заключаются в обмазывании друг друга вязкой слизью (слаймами); наиболее творческие версии данного челленджа предполагают предварительное самостоятельное изготовление слайма;
- полоса препятствий (Mr Max, Miss Katy) – представляет собой аналог традиционных спортивных мероприятий, проводимых в детских садах и в школах (типа «Мама, папа, я – спортивная семья» и пр.), проводимых, однако, с использованием скрытой формы рекламы: на фоне и с использованием различного спортивного инвентаря и снарядов (сухих бассейнов, горок, лего и т.д.).

Что касается речевой компоненты видео, то по этому параметру видеоблоги можно разделить на 3 группы: видео с минимальным речевым сопровождением, качественным речевым сопровождением и низкокачественным речевым сопровождением. К первой группе видеоблогов можно отнести те, в которых речь практически отсутствует. Особенно это характерно для таких

блогов, как Like Nastya и МирошкаТВ. Общение родителей и детей происходит с помощью паралингвистических (фонационных и кинетических) средств: жестов, выражающих одобрение или неодобрение, мимики, прыжков, хлопанья в ладоши, интонационных модуляций, а также различных звуков, выражающих эмоциональные реакции (например, запись аплодисментов, смеха и т.д.)

Для ряда блогов (Viki Show, KikiDo), напротив, характерно качественное речевое сопровождение: достаточно высокий уровень владения русским литературным языком, в его разговорном и книжном стилистических регистрах. Очевидно, ролики имеют четко прописанный сценарий и съемки происходят после выучивания детьми своих ролей. Ряд видеоблогов отличается низкокачественным речевым сопровождением: обилием просторечной и обценной лексики (Mr. Max, Miss Katy). Наиболее популярные приемы, используемые видеоблогерами – это обращение к аудитории и повторы. Обращение участника к аудитории обычно происходит в конце видео-ролика. Герои призывают поставить лайки и написать комментарии под видео. Очень частый приём – обещание снять вторую серию ролика или показать что-то после определённого количества просмотров и комментариев. При этом оценка видео, выраженная как в комментариях, так и в лайках / дислайках не имеет никакого значения, то есть отрицательная оценка, так же, как и положительная, свидетельствует о том, что ролик просмотрен, а количество просмотров повышают рейтинг ролика и, соответственно, увеличивается количество рекламных предложений.

Если обращение к аудитории функционально связано с увеличением количества просмотров, то благодаря повторам увеличивается длительность видео. Например, в одном из роликов видеоблога Мирошка ТВ представлена игра, в которой мама просит дочку приготовить еду. Дочка готовит, однако приготовленная еда каждый раз в чём-то не соответствует маминым предпочтениям: недостаточно или слишком холодная, горячая, соленая и пр. Таким простым способом время видео увеличивается в несколько раз, при отсутствии сюжетной динамики. Аналогичный приём регулярно используется в

роликах блога Like Nastya: например, папа и дочь несколько раз переодеваются на вечеринку.

Оценивая содержательную сторону контента данной группы следует отметить прежде всего малую информативность, низкий когнитивный и нравственный их потенциал для зрителей. Сюжеты примитивны и довольно однообразны, ориентированы на пропаганду материальных ценностей и развлечений. Апелляция к низменным страстям юных зрителей не просто не способствует формированию нравственного сознания ребенка, но, напротив, деформирует его. Не менее вредны данные видеоблоги для тех детей, которые в кадре, поскольку они привыкают жить на камеру, участвовать в постановочных сюжетах, общаться с родителями, выносить свою личную жизнь и каждое своё движение напоказ, превращая в все шоу, жить жизнью блога.

Другая группа блогов, как было отмечено представлена блогами, которые для детей ведут взрослые (то есть взрослые в кадре). Один из наиболее раскрученных таких блогов – блог КапукиКануки, имеющий 2 029 065 подписчиков. Данный видеоблог заявлен как развивающий, однако его когнитивный потенциал очень низок. На самом деле данный блог является ничем иным, как скрытой рекламой детских товаров. Очевидно, что организаторы подобных блогов работают на различные торговые марки, производящие детские товары. В видеоблоге КапукиКануки демонстрируется, как взрослые, имитируя детское поведение, играют в игрушки, катаются на машинках и пр. Обращает на себя внимание речевой аспект: темп речь неестественно медленный, интонации утрированно жизнерадостные.

Канал «Давай поиграем в игрушки», имеющий 10 млн подписчиков, также заявлен как развивающий. Однако когнитивный и воспитательный потенциал данного видеоблога также крайне низок. Простые вещи многократно повторяются, познавательная динамика отсутствует, например, в нескольких видео объясняются цвета. Для информации, имеющей визуальное подкрепление, на самом деле не требуется многократного повторения. Не ясна целевая аудитория данного видеоблога: многократное повторение возможно с детьми

младшего дошкольного возраста, однако если ребенок с раннего возраста привыкнет смотреть подобные псевдоразвивающие программы, то о его когнитивном развитии в будущем говорить не придется. Привыкание происходит достаточно быстро, полностью соответствуя хорошо изученным бихевиористами принципам работы механизмов аддикции. Безусловно, формирование подобных привычек является зоной ответственности родителей, которые перекладывают свои обязанности по общению с ребенком на нового агента социализации и инкультурации – информационно-коммуникативную среду.

В категории блогов, созданных подростками для подростков, самыми популярными являются Ивангай (16,6 млн. подписчиков), TheBrianMaps (13.1 млн. подписчиков), Марьяна Ро (6,5 млн. подписчиков), Саша Спилберг (6,2 млн подписчиков). Согласно официальной информации, подростки сами создают свои блоги. Однако по косвенным свидетельствам (наличие профессиональной съёмки, обучение подростков в престижных вузах за рубежом, участие в судебных разбирательствах по поводу авторских прав на публикуемый контент и ряду др.) можно сделать вывод о том, что, во-первых, взрослые активно участвуют в развитии канала (как и в случае с детьми младшего возраста), а во-вторых, видеоблог является либо семейным, либо групповым коммерческим проектом. Так, отец видеоблогера Саши Спилберг – А. Балковский – венчурный инвестор, совладелец студии Z-Agency. Блог Саши Спилберг – это бесконечный богемный нарратив: модные вечеринки, встречи с богатыми и известными людьми, модные показы ведущих кутюрье. Представительница золотой молодежи транслирует свой образ жизни и свои ценности в блоге.

Контент популярных блогов повторяется, тиражируется блогерами (второго уровня популярности) с меньшим количеством подписчиков, а демонстрируемые блогерами поведенческие паттерны подростки копируют и воспроизводят в реальной жизни. Аудитория этих блогеров (дети от 7 до 15 лет) обеспечивает большое количество просмотров этих роликов. Их комментарии в основном односложны («Прикольно», «Классно», «Придурок»), отношение как

обычно выражается лайками и дислайками. В содержательном плане видео представляют собой различные подростковые игры по типу «бутылочки», челенджи (объедание конфетами, обмазывание едой друг друга, смешивание коктейлей из несовместимых ингредиентов и выпивание их). В основном блогеры, представляя сюжеты, типа «Как я провожу день», «Как я отдыхаю», «Что подарили мне на день рождения», «Как я моюсь / хожу в туалет / ем / просыпаюсь» и пр., демонстрируют девиантное поведение, активно используя ненормативную лексику, пошлые шутки. Для всех роликов характерна техника непрерывно дёргающейся камеры, коллажный монтаж.

Анализируя данные блоги с 2015 года, мы можем отметить, что они не меняют свою целевую аудиторию, и их контент в содержательном отношении так же как мало изменяется, хотя сами блогеры за эти пять лет уже перешли из категории подростков, в категорию взрослых людей. Однако они продолжают играть роль подростков, по-прежнему демонстрируя дивантное поведение, используя сленг и обценную лексику, участвуя в челленджах и т.д. Очевидно, что блогеры делают это на камеру и что это их виртуальный образ из инфорационно-коммуникативной среды, который приносит им немалый доход, а их образ из первичной реальности, по-видимому, мало соответствует виртуальному. Однако иногда этот образ проявляется в небольших фрагментах с достаточно качественным речевым сопровождением, а также в появлении, например, различных комментариев на политические события, фильмы, музыку. В поведении выросших блогеров можно увидеть и иронию: они явно высмеивают подростковые манеры. Однако эта ирония свидетельствует о предельном цинизме блогеров, формирующих сознание и образ жизни своих фанатов и зарабатывающих на их неокрепших умах. Помимо доходов от ведения блога – в среднем 3,5 млн долларов ежегодно – блогеры, став культовыми фигурами, зарабатывают выпуском продукции под своим лейблом (футболки, сувениры), а также проведением различных мероприятий.

Что касается менее популярных блогов, то многие подростковые аналоги содержат информацию, дублирующую публичные страницы разных

знаменитостей. В основном такие блоги ведут девочки и девушки (в возрасте 16-20 лет) для аудитории от 10–16 лет. В таких блогах преобладают взрослые женские темы: здоровый образ жизни (ЗОЖ), фитнес, отношения с противоположным полом, мода. В качестве примера можно привести блог «Малышка со штангой» в Instagram. Это типичный блог так называемой «фитоняши», то есть девушки, увлеченной занятиями спортом и правильным питанием. Такого рода блогов в интернете большое количество, и они мало чем отличаются друг от друга как в содержательном плане. По сути все блоги являются симулякрами.

Среди блогов, предназначенных для подростков, есть блоги, содержащие потенциально опасную информацию. Это блоги, в которых подробно представлены различные технологии проведения химических и физических опытов из легкодоступных средств; демонстрируются опасные трюки и челленджи. Видео, содержащие подобную информацию, сопровождаются пометкой «Не повторять. Опасно». Однако очевидно, что для ребенка любой запрет обладает большей притягательной силой, чем разрешение, и поэтому этот маркер является многих подростков как раз сигналом для просмотра и повторения. Одним из примеров таких опасных блогов является Timon Chaves. Блогера нет в кадре, но, судя по голосу, это взрослый человек. Он показывает различные опасные химические опыты, которые дети при желании легко могут повторить с риском для жизни. Однако блогер не акцентирует внимание на технике безопасности, провоцируя подростков травмы различной степени тяжести, суицид или убийство. Видео-роликов, представляющих реальную опасность жизни и здоровью детей, как физическому, так и психическому, а также жизни и здоровью любого человека, оказавшегося в зоне проведения челленджа, в интернете, в частности на канале Youtube, представлено очень много. Например, очень популярны видео с демонстрацией сбрасывания различных тяжёлых предметов с большой высоты и пр., или подростки пытаются держать во рту ложку с корицей, чтобы вызвать рвоту (были случаи с летальным исходом); совершают самоподжоги (в одном из случаев мать

подростка участвовала в съёмке самоподжога ребёнка); обливаются водой, не только ледяной, но и кипятком; самые популярные групповые челленджи – выпить галлон молока с добавлением красителей разных цветов, чтобы вызвать «радужную рвоту»; обмотать друг друга скотчем. Подобные челленджи представляют опасность для здоровья и жизни детей, и неслучайно в СМИ периодически сообщается о гибели подростков, потающих повторить опыты, трюки или челленджи, предлагаемые видеоблогерами. То есть, проводя аналогию с терминами, предложенными М. Сандомирским – селфицид и селфидемия – можно назвать подобные социокультурные явления челленджцидом и челлендждемией.

Другая тематическая группа видеоблогов, популярных среди детей и подростков – это видеоблоги, посвященные обзорам онлайн игр и летсплеям. Летсплеи – это, как отмечается в аналитическом докладе «Тенденции развития интернета в России и зарубежных странах, 2020»²⁵⁷, сделанным Высшей Школой Экономики, – новый культурный феномен, так как, будучи просмотром видеоконтента, они относятся к игровой практике. Фактически это мастер-классы от опытных игроков по прохождению игры. В роли инструкторов могут выступать как взрослые, так и дети. Самыми популярными у детей и подростков стрим-каналами, посвящёнными играм, являются «Русский мясник» (3.77 млн подписчиков), Аид (8.38 млн подписчиков), Поззи (8.56 млн подписчиков), Coffi Channel (7.06 млн подписчиков), Windy (5.72 млн подписчиков). Создатели данных видео, которые представляют интерес для детей-геймеров, записывают свою игру, не учитывая возраст потенциальных зрителей, что проявляется в использовании ими ненормативной лексики, непристойных шуток, специфической геймерской лексики, жестоких видеокадров из игр (игры в основном – «шутеры»), в высокой скорости видео, частой и резкой смене угла зрения, высоком темпе речи. Кроме того, негативный потенциал данных видео

²⁵⁷ Тенденции развития интернета в России и зарубежных странах. Аналитический доклад ВШЭ / Г. И. Абдрахманова, О. Е. Баскакова, К. О. Вишневский, Л. М. Гохберг. – Текст : электронный // ВШЭ : [сайт]. – 2020. – URL: <https://issek.hse.ru/mirror/pubs/share/345060549.pdf> (дата обращения 18.07.2020).

состоит и в том, что они представляют и новый тип взрослого – инфантильного лудомана, интересы, а также уровень интеллектуального, нравственного, культурного развития которого мало чем отличаются от интересов и уровня развития ребенка.

Еще одним популярным у детей и подростков видео блогов является видеоблог Dai Five Top, у которого 5.8. млн подписчиков. Автор блога – взрослый человек. Данный блог заявлен как ресурс, посвящённый различным школьным вопросам. Однако в тематическом плане данный ресурс не ограничивает себя, затрагивая различные политические новости и формируя определенные оценочные суждения в отношении рассматриваемых событий. Вопросы, имеющие непосредственное отношение к школе, (например, темы, входящие в школьную программу) рассматриваются только в одной рубрике. Данный ресурс явно выполняет социализирующую функцию, формирует ценностные приоритеты у огромного количества своих подписчиков.

Популярный канал Сыендук, набравший уже 6.1 млн подписчиков, предлагает пародии на мультики и обзоры, а также анимационные видео, объясняющие различную сложную информацию (например, изменения климата). Над мультфильмами трудятся российские художники-мультипликаторы и аниматоры, и, вероятно, этим объясняется тот факт, что мультипликационные фильмы качественные, информация представлена в доступном виде. Однако во многих роликах содержится ненормативная лексика, а также шутки, недоступные пониманию детей. В некоторых размещённых видео – пародия на отношения внутри семьи, в частности, скандалы между родителями.

Высокой популярностью пользуется у детей и подростков Youtube-канал Трум-трум. Это русскоязычный канал, который в настоящее время имеет аналоги на английском, немецком, французском и испанском языках. Канал стал популярным благодаря так называемым «пранкам» – розыгрышам. На данный момент в русскоязычной версии указано, что это канал, представляющий технологии изготовления различных поделок. Действительно, в каждом ролике

есть инструкция по созданию чего-то, обычно реквизита для розыгрыша, однако в центре внимания – отношения героев видео – нескольких молодых людей. Видео не отличаются ни глубиной, ни оригинальностью содержания, однако и не содержат ненормативной лексики или опасного для жизни и здоровья информационного контента.

Популярными у детей являются также каналы с мультфильмами. К таким каналам относятся Solnishkam, Барбоскины, Теремок ТВ. Это, по сути, аналог телевизионного канала. Если говорить о наиболее популярных мультфильмах, то, согласно докладу «Детский Рунет-2019», к таким относятся мультфильмы «Маша и Медведь», «Барбоскины», «Лунтик и его друзья»²⁵⁸. В целом можно отметить, что современный мультипликационный продукт помимо своей основной цели – развлечение подрастающего поколения – ставит ещё одну задачу: стать брендом. Любой мультфильм обрастает тысячами разных товаров и услуг: канцелярские товары, одежда и обувь, постельное белье, посуда, предметы личной гигиены, игрушки, спортивные аксессуары, гаджеты, электронные приложения, продукты питания, декорации для вечеринок в стиле мультлика, вечеринки. Иными словами, речь идёт не о детоориентированном творчестве, а о бизнесе, заработке на детях. Так, например, компания «Маша и медведь» в 2016 году заработала 300 млн долларов только на лицензировании товаров компаний, желающих использовать символику мультфильма.

Ещё одна особенность современных мультфильмов – они все являются сериалами. Продолжительность серий не велика – от 7 до 15 минут, однако на YouTube канале ребёнок может просматривать серии одну за другой. Серии никак не связаны между собой, а сама форма сериала способствует уходу от реальности. Следует также отметить, что в отличие от советских мультфильмов, современные российские анимационные продукты не ставят задачей воспитание детей. Многие обвиняют создателей современных мультфильмов в том, что они

²⁵⁸ Детский рунет – 2019. Отраслевой доклад. – Текст : электронный // Институт исследований интернета : официальный сайт. – 2019. – URL: <https://internetinstitute.ru/childdrunet2019/> (дата обращения 14.04.2019).

допускают демонстрацию асоциального поведения. Мы не согласны с тем, что следует избегать демонстрации негативного, асоциального поведения. В противном случае мы лишились бы прекрасных произведений кино, литературы и т.д. Однако, несомненно, необходимо, особенно в детоориентированном продукте, формировать правильное отношение к такому поведению, вводить эталонные нормы, ввести героя, который будет оценивать происходящее и т.д. В советских мультфильмах таким героем-«резонером» чаще всего был взрослый, однако Т.О. Лефман отмечает смену модели детско-родительских отношений в сторону демократичности, стирания границ, что отражается в современных мультфильмах в различных формах (обращение к ребенку по имени-отчеству, отсутствие явных признаков взрослого влияния на жизнь ребенка и т.д.)²⁵⁹.

Согласно отраслевому докладу Рунет-2019, совокупная аудитория Детского Рунета 59,3 млн. человек, причем за год аудитория увеличилась на 12%²⁶⁰. Причины этого авторы отчета связывают с заметным ростом производства детского контента в России за последние несколько лет, а также с «возвращением» на российский медиарынок анимационной студии «Союзмультфильм». По мнению родителей, главной угрозой для детей в интернете является порнография и эротический контент. Так считают 14,9% родителей. На втором месте среди угроз (10,8% ответов) располагается контент о суициде и так называемые «группы смерти». На третьем месте (9,9%) контент, содержащий жестокость и агрессию. 79,1% родителей юных интернет-пользователей ответили, что следят за тем, что их дети делают в интернете, 20% родителей не следят за действиями детей в Сети, и только около 1% затруднились ответить на этот вопрос. Наиболее популярные практики у детей в интернете, по мнению родителей: онлайн-игры (в т.ч. просмотры стримов –

²⁵⁹ Лефман, Т. О. Границы мира взрослого и ребенка в отражении современной отечественной анимации / Т. О. Лефман. – Текст : электронный // Сборник трудов по материалам II Международной научной конференции «Детство как антропологический, культурологический, психологопедагогический феномен». – 2016 г. – С. 49-58.

²⁶⁰ Детский рунет – 2019. Отраслевой доклад. – Текст : электронный // Институт исследований интернета : официальный сайт. – 2019. – URL: <https://internetinstitute.ru/childrunet2019/> (дата обращения 14.04.2019).

онлайн-трансляций того, как играют другие) – 59% детей, просмотр видео (фильмы, мультфильмы, видеоблоги и т.д.) – 53% детей, потребление образовательного контента (видеоуроки, лекции и т.д.) – 42%. Но в разных возрастных категориях структура и удельный вес лидирующих практик различаются. Так для детей в возрасте до 7 лет главной практикой является просмотр видео (76,6%), а игры находятся на втором месте (44,1%). Для возрастных групп 8-10 лет, 11-13 лидирующей практикой в интернете становятся онлайн-игры (69% и 67,3%, соответственно). На втором месте среди практик у детей 8-10 лет находится просмотр онлайн-видео (58,6%), а у детей 11-13 и 14-17 лет на втором месте – уже образовательный контент (42,9% и 56,2%, соответственно). Для подростков в возрасте 14-17 лет также важной практикой становятся социальные сети (49,2%)²⁶¹.

Таким образом, современная российская информационно-коммуникативная среда представлена различными информационными продуктами, наиболее популярными среди детей при этом являются блоги, аниме, мультфильмы, игры. Различные исследования показывают активное развитие детского рунета, а также его привлекательность для инвесторов и рекламодателей, так как детская аудитория является более активной, чем взрослой, а также – менее притязательной и критично настроенной к контенту. В результате анализа блогосферы современной России нами выявлены следующие особенности. Во-первых, блоги, аудиторией которых являются дети, создаются взрослыми, однако в некоторых случаях блогером официально считается ребенок. Во-вторых, поскольку многие блоги, особенно детские, представляют собой семейные хроники, а их создателями являются сделавшие своих детей коммерческим проектом родители, а не команда профессионалов, то эстетическая, когнитивная, нравственная, интеллектуальная, речевая сторона их на крайне невысоком уровне; сюжеты и тематика однообразны. Во-третьих,

²⁶¹ Детский рунет – 2019. Отраслевой доклад. – Текст : электронный // Институт исследований интернета : официальный сайт. – 2019. – URL: <https://internetinstitute.ru/childrunet2019/> (дата обращения 14.04.2019).

наибольшей популярностью среди детей пользуются блоги, героями которых являются дети, а также блоги, специализирующиеся на летсплеях. В-четвертых, тематика ряда блогов, популярных среди детей (летсплеи, эксперименты, челленджи), не соответствует возрастному цензу, может быть маркирована только 18+, поскольку является потенциально опасной для жизни и здоровья ребенка. В-четвертых, основные механизмы расширения блогосферы – это подражание и копирование; это пространство симулякров, контент блогов более низкого по популярности рейтинга копирует образцы, предлагаемые блогами с более высоким рейтингом; однако факт плагиата, отсутствия оригинальности не является фактором, влияющим на снижение зрительского интереса.

Подводя итоги, следует признать, что в настоящее время происходят процессы трансформации социализации и инкультурации, обусловленные как появлением нового квазиперсонализированного агента социализации, так и снижением социализирующего потенциала традиционных агентов, и снижением уровня доверия детей к традиционным агентам социализации, а также процесс трансформации у детей этно- и социокультурной идентичности. Условия киберсоциализации сводят на нет смысл традиционной социализации ребёнка, основная цель которой состоит в безопасном введении ребенка в определенную традицию и социокультурное пространство для формирования навыка ориентации внутри «своего» пространства и определения границ «чужого». Социализация в информационно-коммуникативной среде социокультурно дезориентирует ребенка, с одной стороны, предлагая иллюзию безграничного своего, а с другой – предоставляя ребенку право определять зоны «своего» / «чужого», вне всякой привязки к большой социокультурной традиции, с риском попадания в зону мелких субкультур, как правило, являющихся не чем иным, как чьим-то коммерческим или иным проектом. Для детей, в той или иной степени прошедших киберсоциализацию, характерны инфантилизм, эскапизм, нарушение базовых социальных норм, де- и гиперперсонализация, повышение доверия к новым агентам социализации. Современные исследователи, анализирующие поведение этих детей, для

номинирования которых используются разные термины, говорят о так называемом цифровом слабоумии – снижении когнитивной и интеллектуальной активности, неспособности обрабатывать информацию, полном доверии электронным гаджетам. При этом информационно-коммуникативная среда является фактором, способствующим распространению социальных эпидемий, которым дети подвержены гораздо больше, чем взрослые. Разрушение зоны интимности и виртуализация приводят к тому, что базовая реальность для детей, особенно подростков, обесценивается. Адаптация детей, осуществляемая через информационно-коммуникативную среду, ведёт по сути к блокированию процесса их взросления и сохранению инфантильного состояния, что следует признать достаточно опасным, поскольку так формируется неадекватное отношение в том числе к универсальным биологически и онтогенетически предопределенным витальным проблемам.

Заключение

Данное диссертационное исследование, являясь культурологическим, опирается на результаты исследований и теоретические выводы не только в области культурологии, но и в области философии, педагогики, психологии, социологии, физиологии. Это обусловлено прежде всего многомерностью, многоаспектностью, сложной структурой такого феномена как детство и кроме того – «человекообразностью», антропоморфностью информационно-коммуникативных технологий и выросшей из них информационно-коммуникативной среды. Именно поэтому в работе представлен системный анализ отечественных и зарубежных работ, посвященных феномену детства и его месту в культуре, и литературы, анализирующей и описывающей влияние современных технологий на социокультурный феномен детства, а также отечественных и зарубежных исследований по коммуникации, информации, киберсоциализации, виртуализации.

На основании проанализированной литературы в диссертации обосновано положение об информационно-коммуникативной среде как культурном явлении, сформулировано определение понятия «информационно-коммуникативная среда» и выявлены сущностные характеристики информационно-коммуникативной среды, показано и проанализировано влияние информационно-коммуникативной среды на детство; предложена классификация «обитателей» информационно-коммуникативной среды.

Современная информационно-коммуникативная среда – уникальное культурное явление, являющееся фактором детерминации культуры в целом, и культуры детства в частности. Анализ существующих определений позволил прийти к выводу о том, что информационно-коммуникативная среда представляет собой новый вид культурного пространства, специфика которого состоит в неразрывном единстве технических средств производства информации и способов ее коммуникации с нецифровым пространством культуры. В данном случае информационно-коммуникативная среда оказывается, с одной стороны,

несводимой к внецифровым формам существования культуры, с другой – она не равна виртуальной реальности как противостоящей материальной форме культуры.

Информационно-коммуникативная среда в данном исследовании рассматривается в приложении к детству, поскольку, с одной стороны, детство является тем временем в жизни каждого человека, когда происходит формирование его личности, становление его нравственного сознания и оформление пространства его культуры, его вхождение в социокультурную и этнокультурную традицию. Уникальность детства как социокультурного феномена состоит в том, что оно одновременно и базируется на культуре и детермируется ею, является ее фундаментом и основанием для культурной динамики.

Всестороннее изучение детства в XX веке привело к изменению статуса детства, стало причиной выделения его в особый мир в мире культуры. Различные культурологические исследования, отражающие и осмысляющие взаимосвязь процессов, происходящих в детстве, процессов воспроизводства культуры, факторов, обуславливающих культурную динамику и становление субъекта культуры, показывают, что будущее каждого общества определяется отношением к ребенку и интерпретацией детства.

На основании изученной литературы основными отличительными чертами детства можно считать:

- функциональную нагруженность и амбивалентное проявление этого функционала: ребенок одновременно встраивается в мир существующей культуры (функция культуросвоения) и осваивает ее, осуществляя индивидуальную трансформацию (функция культуросозидания);
- онтогенетическую специфику: детство является периодом формирования субъектности (системы ценностей, механизмов саморегуляции, способности к саморазвитию);

- экзистенциальную уникальность: детство – это время иррациональной (волевая и эмоциональная) доминации; субинтракультуральность.
- социокультурную уникальность: детство реализуется в плюральности детских миров, испытывая при этом детерминированность со стороны взрослого мира.

Социокультурные границы, маркирующие пространство детского и взрослого миров, при этом неслучайны, они выполняют несколько важных функций: защитную, культуртрегерскую / креативную, межпоколенную, стабилизирующую. Именно поэтому представляется необходимым оценить динамику становления информационно-коммуникативной среды с точки зрения «детского» фактора, с позиции культуры, охраняющей детство.

Информационно-коммуникативная среда, безусловно, является фактором конструирования и детерминации культуры детства. Ее роль в формировании духовного мира очень высока: она выполняет функцию нового агента социализации ребенка и средой его экзистенции. Именно этот фактор актуализирует проблематику детерминации культуры детства информационно-коммуникативной средой, и, главным образом, рисков, связанных с конвенциональным закреплением за данным феноменом средового статуса в научном дискурсе.

В ходе исследования подтвердилась выдвинутая гипотеза о двойственном статусе информационно-коммуникативной среды в современной культуре как пространства экзистирования современных детей и агента их социализации, изменяющим структуру и нарушающим процесс традиционной социализации путем смещения конфигурации базовой и виртуальной реальностей. Нашло также подтверждение предположение о необходимости четко обозначить ее онтологические и функциональные свойства, в том числе и риски, с целью закрепления за ней инструментального статуса.

Проанализированный в диссертации работе информационный продукт (пятьдесят наиболее популярных среди детей русскоязычных блогов, аккаунты

детей в социальных сетях, флеш-мобы и челленджи, игры, мультфильмы, приложения и игрушки, предлагаемые производителями для детской целевой аудитории) в целом показал, высокую рискосодержательность информационного продукта. В частности анализ блогосферы рунета позволил выявить ряд особенностей этого информационного пространства и продукта. С точки зрения содержания контента следует отметить следующие характеристики: 1) низкий эстетический, когнитивный, информационный, этический, развивающий уровень; 2) подражательность и однообразие публикуемого контента; 3) наличие рискосодержательной составляющей; 4) несоответствие психофизиологическим возрастным особенностям детей. С точки зрения отношения участников: 1) максимальная лояльность со стороны зрителей, обусловленная их непритязательностью; 2) высокая популярность блогов. С точки зрения создателей контента: активное участие взрослых в создании детского/детоориентированного информационного продукта, обусловленное высокой рентабельностью детских блогов.

Результатами данного исследования, заключающегося как в проведенном анализе основных теоретических выводов и позиций, представленных в научном сообществе, так и в анализе эмпирического материала (информационный продукт, потребляемый и создаваемый детьми / подростками (аккаунты в социальных сетях, контент в блогах (в том числе и видео), онлайн видеоигры и социальные игры; селфи, флеш-мобы и челленджи) стали следующие выводы:

1. Информационно-коммуникативная среда является новым видом культурного пространства, специфика которого заключается в неразрывном единстве технических средств производства информации с нецифровым пространством культуры, а также в невозможности свести информационно-коммуникативную среду к внецифровым формам существования культуры и в ее нетождественности виртуальной реальности.

2. Информационно-коммуникативная среда становится пространством и существования детства, в котором (пространстве) функционируют культурные средства, соответствующие интересам и потребностям детей, а также лиц иных

возрастных групп, культурные интересы и потребности которых удовлетворяются предметами и способами, свойственными детям.

3. Воздействие информационно-коммуникативной среды на духовный мир ребенка осуществляется вне его институциональных, санкционированных обществом и семьей форм; механизм которого представляет собой полисубъектное, логически непоследовательное, нелинейное, дискретное воздействие на интеллектуальную, психическую, физическую деятельность ребенка, формирование его идентичности, способствуя как активизации мыслительной деятельности и эмоциональных реакций, так и их торможению.

4. Новый тип социализации создает условия для смещения норм в сторону свободы выбора ребенком источников социализации, а также в изменении структуры социализации ребенка.

5. Социализация и инкультурация ребенка через его участие в социальных сетях осуществляется посредством копирования представленных в информационно-коммуникативной среде шаблонов и моделей поведения, определяющих образ желаемого будущего ребенка.

Современная российская информационно-коммуникативная среда представлена различными информационными продуктами, наиболее популярными среди детей при этом являются аниме, мультфильмы и видеоблоги, являющиеся преимущественно коммерческими проектами (либо семейными, либо группы лиц не детского возраста) функционал которых редуцирован до развлекательной функции и познавательный, этический и эстетический потенциал которых низок.

Анализ сущности информационно-коммуникативной среды, форм и способов ее воздействия на ребенка приводит к выводу о необходимости ограничить роль информационно-коммуникативной среды инструментальным статусом, акцентируя необходимость качественного обучения ребенка методам использования данного технологически сложного инструмента для получения информации и осуществления коммуникации. Эта необходимость обусловлена прежде всего механизмами воздействия информационно-коммуникативной

среды на духовный мир ребенка (принципиальным при этом является осуществление этого воздействия вне институциональных, санкционированных традиционными агентами социализации форм), представляющими собой полисубъектное, логически непоследовательное, нелинейное, дискретное воздействие на его психическое, физическое и нравственное здоровье ребенка; его когнитивные, интеллектуальные способности, создавая условия как для их активизации, так и для их торможения.

Приходится констатировать, что в настоящее время имеют место два взаимосвязанных процесса: изменение структуры социализации, обусловленное появлением нового квазиперсонализированного агента социализации и снижением социализирующего потенциала традиционных агентов, сопровождающегося снижением уровня доверия детей к ним, а также формирование у детей цифровой идентичности, вместо этно- и социокультурной. Социализация в информационно-коммуникативной среде социокультурно дезориентирует ребенка, создавая у него иллюзию безграничности своего культурного пространства, и фактически перекладывая на него функцию определения границ культурного пространства, что ведет к риску отрыва от большой социокультурной традиции и попадания в зону мелких проектных субкультур. Дети, в опыте которых значительное место занимает киберсоциализация, отличаются неоправданно высоким уровнем доверия к новым агентам социализации, некритическим мышлением, девиантным поведением и так называемым цифровым слабоумием. Они подвержены различным социальным эпидемиям, распространение которых как стихийное или организованное характерно для информационно-коммуникативной среды.

Результатом экзистирования в информационно-коммуникативной среде становятся дети, мало способные к абстрактному мышлению, несклонные к интеллектуальной и творческой деятельности, со сниженным нравственно-этическим эталоном, воспринимающие насилие как адекватный способ достижения своей цели, избегающие ответственности, ориентированные на потребительский образ жизни, социально неадаптированные, склонные к уходу

от первичной реальности. Можно констатировать, что у киберсоциализированных детей, погруженных в информационно-коммуникативную среду, когнитивные, творческие способности снижены, этические, социальные, коммуникативные (адекватные первичной реальности) навыки недостаточно сформированы. Их аксиологические ориентиры не соответствуют социокультурным нормам национальной культуры.

Иными словами, имеются все основания для фиксации рисковосодержащей стороны информационно-коммуникативной среды, представляющей собой угрозу феномену детства, проявляющуюся в современном социокультурном контексте на разных уровнях. На функциональном уровне можно отметить смысловую подмену и информационное паразитирование на феномене детства; на уровне онтогенеза обнаруживается новая модель социализации, что, в свою очередь, приводит к появлению нового антропологического типа; на социокультурном уровне наблюдается стирание различий между детским и взрослым мирами и поляризация плюрального; на экзистенциальном уровне – онтологизация временного и выравнивание путём стирания границ. Таким образом, влияние информационно-коммуникативной среды на детство становится причиной целого ряда патологических явлений, обнаруживаемых в разных аналитических ракурсах.

Доступ к информационно-коммуникативной среде в силу её анонимности, квалитативной индифферентности, гетероморфности, повышенной опасности для детей, не владеющих в силу возрастных особенностей навыками обработки информации, фактически не ограничен. Виртуальность выхватывает детей из первичной реальности: они сокращают общение с родителями, виртуализируют общение со сверстниками, перенося свою жизнь в информационно-коммуникативную среду, не предполагая того, что информационно-коммуникативная среда – это не столько самоорганизующаяся среда, сколько организованная либо с коммерческой, либо с концептуальной целью.

Экзистирование в информационно-коммуникативной среде влияет на процесс социализации и инкультурации ребенка: посредством копирования

несоответствующих (чуждых) социокультурным традициям российского общества продуцируемых информационно-коммуникативной средой фреймов и моделей поведения ребёнок утрачивает русскую и российскую социокультурную идентичность, приобретая взамен цифровую. Усвоенные, осознанно или не осознанно, инокультурные паттерны, ребёнок включает в свои жизненные стратегии, соответствующие новому антропологическому типу. При этом отношение традиционных агентов социализации к данной проблематике неоднозначно, что, скорее всего, приведет к усилению в российском обществе социокультурного напряжения, поводом для которого будет онтологическое различие между людьми традиционного и нового антропологического типов.

Единственным способом торможения нарастающего негативного воздействия информационно-коммуникативной среды на культуру детства будет конвенциональное признание за информационно-коммуникативной средой статуса технологически сложного инструмента получения информации и реализации коммуникации. Признание научным и общественным сообществом важности данной проблематики и необходимости формирования стратегий противостояния процессам адалтизации и инфантилизации, активно протекающих в информационно-коммуникативной среде; переоценка функциональных свойств информационно-коммуникативного инструмента создаст предпосылки для осознания необходимости обучения ребёнка эффективному использованию нового инструмента.

Подчеркнем, что адекватная социализация в современной усложнённой реальности, надстроенной в эпоху постмодерна ещё одним уровнем – виртуальным, – предполагает, адаптивность к обоим уровням. Игнорирование или вытеснение одного из уровней, что происходит в случае смещения в сторону киберсоциализации, ведущей к упрощению реальности, сведению её к одноуровневой структуре киберпространства, создает угрозу не только развитию личности отдельного ребенка, но и к полному исчезновению важнейшего онтологического этапа в жизни человека и культурного феномена человечества, каким является детство. Виртуальный мир во всем его почти

неограниченном многообразии – это не более чем иллюзия, которая, однако, благодаря возможностям техники приобретает черты реальности, причём такой, которая кажется увлекательней и интересней реальности жизни. При этом эта иллюзия, детерминирующая и картину мира ребёнка, и его ценностные ориентиры, и его поведенческие паттерны, увлекает и «затягивает» ребёнка, не имеющего достаточного опыта в переработке информации, которая в современном технологически оснащённом обществе, с одной стороны, многократно превышает объём информации эпохи уходящего модерна, а с другой – является инструментом формирования постчеловека в трансгуманистическом будущем.

Задача традиционных агентов социализации при государственной поддержке добавлять овладение «цифровой надстройкой» в определенном возрасте, с определенными целями, в соответствии с возрастными и личностными особенностями ребенка, лишь при условии состоявшейся в полной мере традиционной социализации. Отклонения как в сторону игнорирования цифровой социализации, так и в сторону вытеснения традиционной формы социализации ведут к нарушениям социокультурной адаптации ребенка.

Список литературы

1. Абдеев, Р. Ф. Философия информационной цивилизации: пособие / Р. Ф. Абдеев. – М.: ВЛАДОС, 1994. – 336 с. – Текст : непосредственный.
2. Абраменкова, В. В. Социальная психология детства: развитие отношений ребёнка в детской субкультуре: пособие / В. В. Абраменкова. – Воронеж: НПО «МОДЭК», 2000. – 414 с. – Текст : непосредственный.
3. Алексеев, А. П., Алексеева, И. Ю. Информационная война в информационном обществе / А. П. Алексеев, И. Ю. Алексеева. – Текст : электронный // Вопросы философии. – 2016. – № 11. – URL : http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=1531&Itemid=52 (Дата обращения: 17.08.2017).
4. Аннаньев, Б. Г. О проблемах современного человекознания : монография / Б. Г. Ананьев. – СПб. : Питер, 2001. – 272 с. – Текст : непосредственный.
5. Антошкин, В. Н., Муфтиев, Г. Г. Информационно-коммуникативные технологии управления : монография / В. Н. Антошин, Г. Г. Муфтиев. – М. : РГТЭУ, 2004. – 152 с. – Текст : непосредственный.
6. Арнольдов, А. И. Глобализация и национальные культуры: сферы взаимодействия / А. И. Арнольдов. – М. : Инфориздат, 2007. – 52 с. – Текст : непосредственный.
7. Аршавский, В. В., Ротенберг, В. С. Поисковая активность и адаптация : монография / В. В. Аршавский, В. С. Ротенберг. – М. : Наука, 1984. – Текст : непосредственный.
8. Арьес, Ф. Ребёнок и семейная жизнь при Старом порядке / Ф. Арьес ; перевод с французского Я. Ю. Старцева [и др.]. – Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 1999. – 416 с. – Текст : непосредственный.
9. Асмолов, А. Г., Семёнов, А. Л., Уваров, А. Ю. Российская школа и новые информационные технологии: взгляд в следующее десятилетие : научное

издание / А. Г. Асмолов, А. Л. Семенов, А. Ю. Уваров. – М.: Изд. НексПринт, 2010. – 84 с. – Текст : непосредственный.

10. Астапенко, Д. Ю. Информационно-коммуникативное поле в пространстве социально-политического взаимодействия : специальность 10.01.10 «Журналистика (политические науки)» : диссертация на соискание ученой степени кандидата политических наук / Астапенко Дмитрий Юрьевич ; ФГОУ ВПО «Российская академия государственной службы при Президенте Российской Федерации». – Москва, 2010. – 203 с. – Библиогр. : с. 190 – 203. – Текст : непосредственный.

11. Астафьева, О. Н. Транснационализация культурного пространства: государство и проблемы координации коммуникативных стратегий / О. Н. Астафьева. – Текст : непосредственный // Обсерватория культуры. – 2006. – № 4. – С. 4-10.

12. Аттали, Ж. На пороге нового тысячелетия / Ж. Аттали. – Текст : электронный // RoyalLib : [сайт]. – 2019. – март. – URL: https://royallib.com/read/attali_gak/na_poroge_novogo_tisyacheletiya.html#309390 (дата обращения 18.04.2019).

13. Ашманов, И. С. Доклад на Плановом заседании Комиссии Совета Федерации по защите государственного суверенитета и предотвращению вмешательства во внутренние дела РФ от 13.09.201 / И. С. Ашманов [видеоматериал] // YouTube канал «АВ студия» [сайт]. – 2018. – 18 ноября. – URL : <https://bit.ly/2VqLowH> (дата обращения 29.03.2019).

14. Ашманов, И. С. Троянский конь цифровизации. Новый виток цифровой колонизации России / И. С. Ашманов [видеоматериал] // YouTube канал «День ТВ» [сайт]. – 2018. – 12 ноября. – URL : <https://bit.ly/2zcHKfh> (дата обращения 29.03.2019).

15. Балаклеец, Н. А., Фаритов, В. Т. Война в горизонте абсолютной трансгрессии: социально-онтологический и историко-философский аспекты / Н. А. Балаклеец, В. Т. Фаритов. Текст : непосредственный // Социодинамика. – 2016. – № 3. – С. 154-166.

16. Барсукова, О. В., Мавлютова, Е. В., Савка, М. А. Ребёнок и гаджеты: психологическое исследование мнений современных родителей / О. В. Барсукова, Е. В. Мавлютова, М. А. Савка. – Текст : электронный // Вопросы дошкольной педагогики. – 2016. – № 1. – С. 14-18. – URL: <https://bit.ly/2UuzIet> (Дата обращения: 12.04.2019)

17. Басенкова, Л. В. Детские игры в современном социокультурном пространстве России: к вопросу сохранения и развития традиций : специальность 24.00.01 «Теория и история культуры (Культурология)» : диссертация на соискание ученой степени кандидата культурологии / Басенкова Любовь Васильевна ; Государственная академия славянской культуры. – Москва, 2010. – 159 с. – Библиогр. : с. 150 – 159. – Текст : непосредственный.

18. Бауман, З. Глобализация. Последствия для человека и общества / З. Бауман ; перевод с английского М. Л. Коробочкиной. – М. : Изд-во «Весь Мир», 2004. – 188 с. – Текст : непосредственный.

19. Безуглова, Н. П. Идентичность и глобальное культурное пространство / Н. П. Безуглова. Текст : непосредственный // Культура и образование. – 2016. – № 4 (23). – С. 32-36.

20. Бек, Дж., Уэйд, М. Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду / Дж. Бек, М. М. Уэйд ; перевод с английского А. Орешкиной. – М. : Претекст, 2006. – 210 с.– Текст : непосредственный.

21. Белик, А. А. Культурная (социальная) антропология: учебное пособие / А. А. Белик. – М. : РГГУ, 2009. – 613 с. – Текст : непосредственный.

22. Беляева, Л. А. Философия воспитания как основа педагогической деятельности : учебное пособие / Л. А. Беляева. – Екатеринбург : Урал, гос.пед. ун-т, 1993. – 125 с. – Текст : непосредственный.

23. Белякова, Е. В. Антропологический подход как условие самовыражения дошкольников на комплексных занятиях : специальность 13.00.07 «Теория и методика дошкольного образования» : диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Белякова Екатерина Вячеславовна ; Уральский государственный педагогический университет. –

Екатеринбург, 2007. – 182 с. – Библиогр. : с. 170 – 182. – Текст : непосредственный.

24. Бергер, П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания / П. Бергман, Т. Лукман. – М. : Медиум, 1995. – 323 с. – Текст : непосредственный.

25. Берк, Л. Е. Развитие ребёнка : монография / Л. Е. Берк. – СПб. : Питер, 2006. – 1056 с. – Текст : непосредственный.

26. Бештоков, М. В. Компьютерно-интерактивная система как среда социализации современной молодежи: структура, потенциал и социализационные риски : специальность 22.00.04 «Социальная структура, социальные институты и процессы» : диссертация на соискание ученой степени кандидата социологических наук: / Бештоков Магомед Владимирович ; ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет». – Ростов-н/Дону, 2018. – 203 с. – Библиогр. : с. 179 – 191. – Текст : непосредственный.

27. Блог как сфера порождения и генезиса культурных смыслов : отчет о научно-исследовательской работе (заключительный) / Руководитель Ю. В. Китов ; исполнитель Д. А. Фурсова. – Химки, 2019. - 62 с. - № АААА-А20-120022630014-7. – Текст : непосредственный.

28. Богачева, Н. В., Войскунский, А. Е. Специфика когнитивных стилей и функции контроля у геймеров / Н. В. Богачева, А. Е. Войскунский. – Текст : электронный // Психологические исследования. – 2014. – Т. 7. – № 38. – URL : <http://psystudy.ru> (дата обращения: 05.01.2019).

29. Богуславский, М. В. Синергетика и педагогика / М. В. Богуславский . – Текст : непосредственный // Магистр. – № 2 – 1995. – С. 89-95.

30. Бодрийяр, Ж. Реквием по масс-медиа : сборник статей / Ж. Бодрийяр ; перевод с французского М. М. Федоровой. – СПб. : Алетейя, 1999. – с. 200-228. – Текст : непосредственный.

31. Бодрийяр, Ж. В тени молчаливого большинства, или конец социального / Ж. Бодрийяр ; перевод с французского М. М. Предовской. –

Екатеринбург : изд-во. Уральского университета, 2000. – 96 с. – Текст : непосредственный.

32. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр ; перевод с французского А. А. Качалова. – М. : Рипол-классик, 2010. – 250 с. – Текст : непосредственный.

33. Бондаренко, С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ : специальность 22.00.04 «Социальная структура, социальные институты и процессы» : диссертация на соискание ученой степени доктора социологических наук / Бондаренко Сергей Васильевич ; Ростовский государственный университет. – Ростов-на-Дону, 2004. – 320 с. – Библиогр. : с. 300 – 320. – Текст : непосредственный.

34. Бондаренко, Т. А. Трансформация личности в условиях виртуальной реальности : монография / Т. А. Бондаренко. – Ростов-на-Дону : изд. РГУ, 2006. – 87 с. – Текст : непосредственный.

35. Боровикова, Л. В. Педагогическая интерпретация феномена детства в профессиональной подготовке воспитателей детей дошкольного возраста : специальность 13.00.01 «Общая педагогика, история педагогики и образования» : диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Боровикова Лариса Валентиновна ; Институт образования взрослых РАО – СПб., 2003. – 189 с. – Библиогр. : с. 178 – 189. – Текст : непосредственный.

36. Бревнова, Ю. А. Компьютерные игры в современной субкультуре детства: социокультурный аспект : специальность 24.00.01 «Теория и история культуры (культурология)» : диссертация на соискание ученой степени кандидата культурологии / Бревнова Юлия Александровна ; Государственная академия славянской культуры. – Москва, 2012. – 191 с. – Библиогр. 177 – 186. – Текст : непосредственный.

37. Бронфенбреннер, У. Два мира детства: Дети в США и СССР / У. Бронфенбреннер ; перевод с английского О. Курихиной [и др.]. – М. : Прогресс, 1976. – 156 с. – Текст : непосредственный.

38. Буркова В. Н., Бутовская М. Л. Насильственные компьютерные игры и проблемы агрессивного поведения детей и подростков / В. Н. Буркова, М. Л. Бутовская. – Текст : непосредственный // Вопросы психологии, 2012. – № 1. – С. 132-140.
39. Бурлаков, И. В. Номо gamer. Психология компьютерных игр. Виртуальные пространства и «эффект Вельда»: монография / И. В. Бурлаков. – М. : Независимая фирма «Класс», 2000. – 70 с. – Текст : непосредственный.
40. Веккьо, Ж. «Киндерсюрприз» для маркетологов: Как создать «долгоиграющий» бренд для детей / Ж. Веккьо ; перевод К. Савельева. – М. : Фаир-Пресс, 2005. – 256 с. – Текст : непосредственный.
41. Вербих, К., Хантер, Д. Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербих, Д. Хантер ; перевод с английского А. Кардаш. – Текст : электронный. – URL: <https://bit.ly/2Ihb7mM> (дата обращения 27.05.2018).
42. Виноградов, М. В. Субъект принятия решения в виртуальной реальности, понимаемой как коммуникативное пространство / М. В. Виноградов. – Текст : непосредственный // Гуманитарий Юга России. – 2016. – № 1. – С. 207– 217.
43. Вне фокуса: как меняется чтение в цифровую эпоху? – Текст : электронный // Theory&Practice [сайт]. – 2018. – 3 марта. – URL : <https://special.theoryandpractice.ru/reading> (дата обращения 16.04.2018).
44. Воеводина, Л. Н. Масс-медиа и информационная регуляция социокультурного пространства / Л. Н. Воеводина – Текст : непосредственный // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2013. – № 6 (56). – С. 45-50.
45. Войскунский, А. Е. Перспективы становления психологии Интернета / А. Е. Войскунский. – Текст : непосредственный // Психологический журнал, 2013. – 34 (3). – С. 110-118.
46. Войскунский, А. Е. Психология и Интернет : монография / А. Е. Войскунский. – М. : Акрополь, 2010. – с. 439. – Текст : непосредственный.

47. Воропаев, М. В. Воспитание в виртуальных средах : монография / М. В. Воропаев. – Текст : электронный. – URL: <https://bit.ly/2ZcbeFE> (дата обращения 05.04.2018).
48. Вотинова, А. Релфи, груфи, лифтолук и другие виды селфи / А. Вотинова. – Текст : электронный // Онлайн издание «360n.ru» : [сайт]. – 2015. – 19 марта. – URL: <https://bit.ly/2KzUhla> (дата обращения 05.04.2018).
49. Гавра, Д. П. Основы теории коммуникации: учебное пособие / Д. П. Гавра. – М. : Юрайт, 2018. – 231 с. – Текст : непосредственный.
50. Гарин, И. (И. И. Папиров). Что такое виртуальность? / И. Гарин. – Текст : электронный // «Proza.ru» : [сайт]. – 2012. – 27 марта. – URL : <https://proza.ru/2012/03/27/672> (дата обращения 23.01.2019).
51. Гертнер, С. Л., Китов, Ю. В. Человеческий капитал как культурфилософская проблема / С. Л. Гертнер, Ю. В. Китов. – Текст : непосредственный // Вестник культуры и искусств. – 2017. – № 2 (50). – С. 78–86.
52. Гибсон, У. Нейромант: роман / У. Гибсон ; перевод с английского М. Пчелинцева. – СПб. : Азбука, 2015. – 480 с. – Текст : непосредственный.
53. Гидденс, Э. Ускользящий мир: как глобализация меняет нашу жизнь / Э. Гидденс ; перевод с английского М. Л. Коробочкиной. – М. : Издательство «Весь Мир», 2004. – 120 с. – Текст : непосредственный.
54. Гогоберидзе, А. Г., Деркунская, В. А. Детство как социокультурный феномен и категория дошкольной педагогики / А. Г. Гогоберидзе, В. А. Деркунская. – Текст : непосредственный // Сборник научных трудов «Педагогика детства: Петербургская научная школа». – СПб., 2005.
55. Головин, А. Ю. Культурные ориентации российских интернет пользователей: сущность и специфика: специальность 24.00.01 «Теория и история культуры (культурология)» : диссертация на соискание ученой степени кандидата культурологии / Головин Алексей Юрьевич ; Московский государственный университет культуры и искусств. – М., 2011. – 184 с. – Библиогр. : 170 – 184. – Текст : непосредственный.

56. Головина, Т. А. Интернет-медиа как компонент информационно-коммуникативной среды для людей с ограниченными возможностями здоровья : специальность 10.01.10 «Журналистика (политические науки)» : диссертация на соискание ученой степени кандидата филологических наук / Головина Татьяна Анатольевна ; ФГБОУ ДПО «Академия медиаиндустрии». – Москва, 2013 г. – 189 с. – Библиогр. 175 – 189. – Текст : непосредственный.

57. Голубев, С. Божественная комедия Неотехнократии / С. Голубев. – Текст : электронный // [sergihgolubev.medium](http://sergihgolubev.medium.com) : [сайт]. – 2018. – 30 июля. – URL: <https://bit.ly/39wR3cY> (дата обращения 12.04.2019).

58. Грачев, Г., Мельник, И. Манипулирование личностью: организация, способы и технологии информационно-психологического воздействия / Г. Грачев, И. Мельник. – М. : Алгоритм, 2002 – 284 с. – Текст : непосредственный.

59. Гребенюк, О. С. Педагогика индивидуальности : курс лекций / О. С. Гребенюк. – Калининград: Изд-во Калинингр. ун-та, 1995. – 94 с. – Текст : непосредственный.

60. Губанова, А. Ю. Интернет для детей: социальные функции, специфика аудитории, требования к контенту : специальность 22.00.04 «Социальная структура, социальные институты и процессы» : диссертация на соискание ученой степени кандидата социологических наук / Губанова Александра Юрьевна ; Российский государственный гуманитарный университет. – Москва, 2016. – 146 с. – Библиогр. : 137 – 146. – Текст : непосредственный.

61. Гудова, М. Ю. Культурная практика досугового чтения в современной информационной культуре / М. Ю. Гудова. – Текст : непосредственный // Теория и практика общественного развития. – 2012. – № 12.

62. Давыдов, Д. Н. Около 5 млн подростков вовлечены в деструктивные сообщества в соцсетях / Д. Н. Давыдов. – Текст : электронный // Лига безопасного интернета : [сайт]. – 2018. – 23 октября. – URL: <https://bit.ly/2VEhpQp>. (дата обращения 07.08.2017).

63. Девтеров, И. В. Личность и киберсоциум в измерениях когнитивной мета-методологии / И. В. Девтеров // Международный научный журнал

«Инновационная наука». – № 12. – 2015. – с. 98 – 104. – Текст : непосредственный.

64. Делез, Ж. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения / Жиль Делез, Феликс Гваттари; пер. с франц. и послесл. Я.И. Свирского; науч. ред. В.Ю. Кузнецов. - Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. -895 с.

65. Дельмиханова, А. М. Влияние виртуальной реальности на образ Я: на примере ролевых компьютерных игр: специальность 19.00.05 «Социальная психология» : диссертация на соискание ученой степени кандидата психологических наук / Дельмиханова Ангелина Мухамедовна ; Ярославский государственный университет – Ярославль, 2009. – 157 с. – Библиогр. 147 – 157. – Текст : непосредственный.

66. Демоз, Л. Психоистория детства / Л. Демоз ; перевод с английского А. Шкуратова. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2000. – с. 512. – Текст : непосредственный.

67. Дети России онлайн. Результаты международного проекта EU Kids Online II в России / Г. Солдатова, М. Рассказова, М. Лебешева, Е. Зотова., П. Рогендорф ; Фонд Развития Интернет. – М. : МГУ, 2013. – 213 с. – Текст : непосредственный.

68. Дети-потребители. Коммерциализация детства : [документальный фильм] / режиссеры А. Барбаро; Дж. Эрл ; перевод с английского А. Медведева. – США : YouTube-канал «Синхромикон» : URL : https://www.youtube.com/watch?v=JSuzmcOry7k&feature=emb_title 2008. – (66 мин.) : цв., зв. – Формат изображения 1080p High Definition. – Загл. с титул. экрана. – Изображение (движущееся, двухмерное) : видео.

69. Детский рунет – 2018. Отраслевой доклад. – Текст : электронный // Институт исследований интернета : официальный сайт. – 2018. – URL: <https://bit.ly/2GmqRCM> (дата обращения 14.04.2019).

70. Детский рунет – 2019. Отраслевой доклад. – Текст : электронный // Институт исследований интернета : официальный сайт. – 2019. – URL: <https://internetinstitute.ru/childrunet2019/> (дата обращения 14.04.2019).

71. Детский Ютуб забирает аудиторию себе. – Текст : электронный // Vogazeta : [сайт]. – 2020. – 1 сентября. – URL: https://vogazeta.ru/articles/2020/1/9/children/11005-detskiy_youtube_zabiraet_auditoriyu_sebe (дата обращения 05.01.2020).

72. Донцов, Д. А. Детский образ как фактор рекламного воздействия : специальность 19.00.13 «Психология развития, акмеология» : диссертация на соискание ученой степени кандидата психологических наук / Донцов Дмитрий Александрович ; Психологический институт РАО. – Москва, 2000. – 160 с. – Библиогр. 145 – 160 с. – Текст : непосредственный.

73. Дятлов, С. А. Принципы информационного общества / С. А. Дятлов. – Текст : электронный // Emag : [сайт] – URL: <http://emag.iis.ru/arc/infosoc/emag.nsf/BPA/34a0170934d95e29c32569e5004d6643> (дата обращения 17.10.2018).

74. Евстигнеева, Ю. М. Психологические особенности обращения к компьютерным играм в подростковом возрасте : специальность 19.00.13 «Психология развития, акмеология» : диссертация на соискание ученой степени кандидата психологических наук / Евстигнеева Юлия Михайловна ; МПГУ. – Москва, 2003. – 168 с. – Библиогр. 150 – 168. – Текст : непосредственный.

75. Есаков, В. А. Методология инновационного проектирования культурной среды / В. А. Есаков // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2011. – № 3 (41). – с. 90-94. – Текст : непосредственный.

76. Ефремова, Т. Ф. Современный толковый словарь русского языка Ефремовой / Т. Ф. Ефремова. – Текст : электронный // Dic.Academic : [сайт]. – URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/efremova/249351> (дата обращения 13.10.2016).

77. Журавлев, Д. А. Международный терроризм в информационно-коммуникативном пространстве мировой политики : специальность 23.00.04 «Журналистика (политические науки)» : диссертация на соискание ученой степени кандидата политических наук / Журавлев Денис Александрович ; ГОУ

ВПО «Российский государственный гуманитарный университет». – Москва, 2011 г. – 286 с. – Библиогр. 270 – 286. – Текст : непосредственный.

78. Зеньковский, В. В. Психология детства : монография / В. В. Зеньковский. – Екатеринбург, 1995. – 297 с. – Текст : непосредственный.

79. Зильберман, Н. Н. Hello Barbie – интерактивная кукла или социальный робот? / Н. Н. Зильберман. – Текст : электронный // Cyberleninka : [сайт]. – URL: <https://bit.ly/2uZt4xw> (дата обращения 12.05.2019).

80. Знамцева, О. П. Информационный человек: социально-видовые характеристики : специальность 09.00.01 «Онтология и теория познания» : диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук / Знамцева Ольга Петровна ; Педагогический институт Саратовского государственного университета им. Н.Г. Чернышевского. – Саратов, 2008. – 152 с. – Библиогр. 140 – 142. – Текст : непосредственный.

81. Зотов, В. В. Информационно-коммуникативные основы институциональных изменений современного российского общества : специальность 22.00.04 «Социальная структура, социальные институты и процессы» : диссертация на соискание ученой степени доктора социологических наук / Зотов Виталий Владимирович ; Московский государственный университет им. М.В Ломоносова – Москва, 2009 г. – 334 с. – Библиогр. с. 315 – 334. – Текст : непосредственный.

82. Зотов, В. В. Становление информационно-коммуникативной среды как основание общественных трансформаций / В. В. Зотов. – Текст : непосредственный // Общество: политика, экономика, право. – 2008. – №2. – С. 6-9.

83. Иванов, А. Е. Виртуальная реальность / А. Е. Иванов. – Текст : непосредственный // История философии. Энциклопедия. – Минск, 2002. – С. 183-186.

84. Иванов, М. С. Особенности самореализации личности в компьютерной игровой деятельности : специальность 19.00.01 «Общая психология, психология личности, история психологии» : диссертация на

соискание ученой степени кандидата психологических наук / Иванов Михаил Сергеевич ; Барнаульский государственный педагогический университет – Барнаул, 2005. – 152 с. – Библиогр. с. 140 – 152. – Текст : непосредственный.

85. Интернет в России: динамика проникновения. Зима 2017-2018 гг. Интернет-аудитория: общий объем, структура, распределение по полу, ТНП и ФО. – Текст : электронный // ГК ФОМ : [сайт]. – 2018. – 4 апреля – URL: <https://bit.ly/2UcynEa> (дата обращения 12.04.2019).

86. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Ч. 1. Лекции / Г. Содлатова, Е. Зотова, М. Лебешева, В. Шляпников. – М. : Google, 2013. – 165 с. – Текст : непосредственный.

87. Исследование компании Google «Google photos». – Текст : электронный // Компания Google : [сайт]. – 2016. – 27 мая. – URL: <https://blog.google/products/photos/google-photos-one-year-200-million/> (дата обращения 15.10.2019).

88. Исследование контента популярных видеоблогов в течение недели. – Текст : электронный // Компания Pewresearch : [сайт]. – 2019. – 25 июня. – URL: <https://www.pewresearch.org/internet/2019/07/25/a-week-in-the-life-of-popular-youtube-channels/> (дата обращения 15.08.2019).

89. Канеман, Д. Думай медленно... решай быстро / Д. Каннеман ; перевод с английского А. Андреева. – М. : АСТ, 2013. – 625 с. – Текст : непосредственный.

90. Карр, Н. Гугл делает нас глупее? / Н. Карр ; перевод с английского А. Лепешкиной. – Текст : электронный. – URL: <https://bit.ly/2lw3T3f> (дата обращения 25.06.2018).

91. Кастельс, М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе : монография / М. Кастельс ; Перевод с английского А. Матвеева. – Екатеринбург : У-Фактория, 2004 г. – 327 с. – Текст : непосредственный.

92. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура : монография / М. Кастельс ; перевод с английского О. И. Шкаратана. – М. : ГУ ВШЭ, 2001. – 608 с. – Текст : непосредственный.

93. Керделлан, К. Грезийон, Г. Дети процессора: Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых : монография / К. Керделлан, Г. Грезийон ; перевод с французского А. Луцанова. – Екатеринбург : У-Фактория, 2006. – 272 с. – Текст : непосредственный.

94. Кислов, А. Г. Социокультурные смыслы детства : монография / А. Г. Кислов. – Екатеринбург : Банк Культурной Информации, 1998 – 150 с. – Текст : непосредственный.

95. Китов, Ю. В. Человек интересующийся : монография / Ю. В. Китов. – Моск. гос. ун-т культуры и искусств. - Москва: МГУКИ, 2001. - 255 с. – Текст : непосредственный.

96. Ковалевская, Е. В. Виртуальная реальность: философско-методологический анализ : специальность 09.00.01 «Онтология и теория познания» : диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук / Ковалевская Елена Владимировна ; РАГС при Президенте РФ. – Москва, 1998. – 149 с. – Библиогр. 137 – 149. Текст : непосредственный.

97. Компернолле, Т. Мозг освобождённый : монография / Т. Компернолле ; перевод с английского И. Евстегнеевой. – М. : ООО «Альпина Паблишер», 2015. – 571 с. – Текст : непосредственный.

98. Кон, И. С. Ребёнок и общество: историко-этнографическая перспектива : учебное пособие / И. С. Кон. – М. : Наука, 1988. – с. 336 – Текст : непосредственный.

99. Копытов, А. А. Технологизация управления информационно-коммуникативным пространством российского вуза как фактор повышения уровня конкурентоспособности : специальность 22.00.08 «Социология управления» : диссертация кандидата социологических наук / Копытов Александр Александрович ; ФГБОУ ВПО «Российская академия народного

хозяйства и государственной службы при Президенте РФ». – Орел, 2015. – 180 с. – Библиогр. 160-177. – Текст : непосредственный.

100. Корнев, М. Digital-агрессия. Кто виноват и что делать? / М. Корнев. – Текст : непосредственный // Сборник статей к научно-практической конференции «Digital-агрессия». – М. : РГГУ, 2015. – С. 7–14.

101. Корсунцев, И. Г. Виртуальные реальности как философская проблема / И. Г. Корсунцев // Философские исследования. – 1998. – № 1. – с. 70-95. – Текст : непосредственный.

102. Корчак, Я. Как любить ребёнка / Я. Корчак ; перевод с польского К. Сенкевич. – Москва : Росмэн, 2017. – с. 400. – Текст : непосредственный.

103. Костер, Р. Разработка игр и теория развлечений / Р. Костер ; перевод с английского О. В. Готлиба. – М. : ДМК-Пресс, 2018 г. – с. 288. – Текст : непосредственный.

104. Костина, А. В. Кризис современной идентичности и доминирующие стратегии идентификации в границах этноса, нации, массы / А. В. Костина // Религия. Культура. Образование. – 2009. – № 4. – с. 167 – 175. – Текст : непосредственный.

105. Коул, М. Теории социокультурно-исторического деятельностного развития в эпоху гиперглобализации / М. Коул ; Текст : электронный. – URL : https://psyjournals.ru/files/20635/kip_2009_n1_Cole.pdf (дата обращения 13.10.2016).

106. Кудрявцев, В. Т. Идея субъекта – основание единства отечественного психологического знания? / В. Т. Кудрявцев. – Текст : электронный // Вопросы психологии : [сайт]. – URL : http://www.voppsy.ru/journals_all/issues/1999/991/991123.htm (дата обращения 16.12.2017).

107. Кужелева-Саган, И. П., Сучкова, Н. А. Проблема доверия к интернет-сервисам и способы её решения / И. П. Кужелева-Саган, Н. А. Сучкова. – Текст : электронный // Connect-Universum-2014. – URL: <https://bit.ly/2KvbtrV> (дата обращения 23.06.2018)

108. Кузнецов, Б. М. Глобальная информационно-коммуникативная среда и молодежная аудитория России: социокультурный анализ : специальность 22.00.06 «Социология культуры, духовной жизни» : диссертация на соискание ученой степени кандидата социологических наук / Кузнецов Борис Михайлович ; ГОУ ВПО Московский государственный технологический университет «Станкин». – Москва, 2010 г. – 186 с. – Библиогр. – 175 – 186. – Текст : непосредственный.

109. Кузнецова, Е. А. Информационные технологии в эпоху постмодерна : специальность 09.00.08 «Философия науки и техники» : диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук / Кузнецова Елена Анатольевна ; Балтийский государственный технический университет им. Д. Ф. Устинова «Военмех». – Спб., 2005. – с. 165. – Библиогр. 155 – 165. Текст : непосредственный.

110. Кузнецова, Ю. М., Чудова, Н. В. Психология жителей Интернета : монография / Ю. М. Кузнецова, Н. В. Чудова. – М. : ЛКИ, 2008. – с. 224. – Текст : непосредственный.

111. Куликов, В. Б. Педагогическая антропология: истоки, направления, проблемы : монография / В. Б. Куликов. – Свердловск : Изд-во Урал, ун-та, 1988. – 192 с. – Текст : непосредственный.

112. Курпатов, А. В. Как уберечь детей от цифрового слабоумия. / А. В. Курпатов. – [видеоматериал] // YouTube канал «Инстаграм Курпатова». – 2018. – 10 февраля. – URL: <https://bit.ly/2uXIxOK> (дата обращения 27.03.2019)

113. Курпатов, А. В. Майндфулнесс вам уже не поможет / А. В. Курпатов. – Текст : электронный // Sobaka : [сайт]. – 2018. – 14 мая. – URL: <http://www.sobaka.ru/city/science/73345> (дата обращения 26.06.2018)

114. Курпатов, А. В. Мышление. Системное исследование : монография / А. В. Курпатов. – М. : Капитал, 2018 г. – 672 с. – Текст : непосредственный.

115. Курпатов, А. В. Чертоги разума. Убей в себе идиота! / А. В. Курпатов. – СПб. : Академия смысла, 2018. – с. 330 – Текст : непосредственный.

116. Курпатов, А. В. Что мы знаем и чего не знаем о мышлении? / А. В. Курпатов. – Текст : электронный // Высшая школа методологии : [сайт]. – 2017. – 25 января. – URL: <https://bit.ly/2DaairH> (дата обращения 27.08.2018).

117. Кутырев, В. А. Бытие или ничто : монография / В. А. Кутырев. – Спб. : Алетейя, 2010. – 496 с. – Текст : непосредственный.

118. Кучма, В. Р. и др. Особенности жизнедеятельности и самочувствия детей и подростков, дистанционно обучающихся во время эпидемии новой коронавирусной инфекции (Covid-19) / В. Р. Кучма. – Текст : электронный // Вопросы школьной медицины и здоровья. – 2020. - № 2. – С. 4 – 20. – URL: <https://bit.ly/3dLeEa2> (дата обращения 02.02.2020).

119. Ланьер, Д. Вы не гаджет. Манифест / Д. Ланьер ; перевод с английского М. Кононенко. – М. : Corpus, 2011. – 320 с. – Текст : непосредственный.

120. Лебон, Г. Психология народов и масс / Г. Лебон ; перевод с французского А. Фридман. – М. : АСТ, 2016. – 340 с. – Текст : непосредственный.

121. Леонтьев, А. Н. Избранные психологические произведения [в 2х томах] / А. Н. Леонтьев. – М. : Педагогика, 1983. – 2 т. – Текст : непосредственный.

122. Лепская, Н. А. Компьютерные технологии в развитии художественных способностей учащихся общеобразовательной школы : специальность 13.00.01 «Общая педагогика, история педагогики и образования» : диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Лепская Надежда Анатольевна ; Институт повышения квалификации и переподготовки работников народного образования Московской области. – Москва, 1999. – 165 с. – Библиогр. 155 – 165. – Текст : непосредственный.

123. Леушкин, Р. В. Виртуальная социальная коммуникация: социально-онтологические условия существования : специальность 09.00.01 «Онтология и теория познания» : диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук / Леушкин Руслан Викторович ; ФГБОУ ВПО «Ульяновский

государственный технический университет». – Ульяновск, 2015. – 189 с. – Библиогр. 165 – 189. – Текст : непосредственный.

124. Лефман, Т. О. Границы мира взрослого и ребенка в отражении современной отечественной анимации / Т. О. Лефман. – Текст : электронный // Сборник трудов по материалам II Международной научной конференции «Детство как антропологический, культурологический, психологопедагогический феномен». – 2016 г. – С. 49-58.

125. Лефман, Т. О. Образ детства в визуальной культуре (на материалах советской и современной отечественной анимации) : специальность 24.00.01 «Теория и история культуры (культурология)» : диссертация на соискание ученой степени кандидата кандидата культурологии / Лефман Татьяна Олеговна ; Челябинский гос. инст. культуры. – Челябинск, 2020. – 158 с. – Библиогр. 148 – 158. – Текст : непосредственный.

126. Липков, А. И. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России : монография / А. И. Липков. – М. : Изд-во ЛКИ, 2008. – 190 с. – Текст : непосредственный.

127. Лобок, А. М. Подсознательный Маркс: Книга-гипотеза, или Евангелие, которое не состоялось / А. М. Лобок. – Екатеринбург : Сред.-Урал. кн. изд., 1993. – 287 с. – Текст : непосредственный.

128. «Ловцы человеков» или социальные сети в медиа, бизнесе, рекрутинге и образовании / А. П. Глухов, Г. А. Окушова, Ю. М. Стаховская : [онлайн видеокурс] // Coursera : [сайт]. – 2015. – 1 марта. – URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000538190> (дата обращения 15.07.2018).

129. Лойфман, И. Я. Мировоззренческие штудии / И. Я. Лойфман. – Екатеринбург : Изд-во Урал, ун-та, 1994. – Текст : непосредственный.

130. Лотман, Ю. М. Автокоммуникация: Я и Другой как адресаты (о двух моделях в системе культуры) / Ю. М. Лотман. – Текст : электронный. – URL : <http://philologos.narod.ru/lotman/autokomm.htm> (дата обращения 16.12.2016).

131. Лотман, Ю. М. Куклы в системе культуры. Избранные статьи : [в 3 томах] / Ю. М. Лотман. – Таллин, 1992. – в 1 Т. – С. 377-380.
132. Луман, Н. Медиа коммуникации : монография / Н. Луман ; перевод с немецкого О. Никифорова [и др.]. – М. : изд. «Логос», 2005 – 280 с. – Текст : непосредственный.
133. Маклюэн, М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего / М. Маклюэн ; перевод с английского А. Юдина. – М. : Академический проект, 2005. – 496 с. – Текст : непосредственный.
134. Маклюэн, М. Понимание медиа: внешние расширения человека / М. Маклюэн ; перевод с английского В. Николаева. – М. : Кучково поле, 2007. – 464 с. – Текст : непосредственный.
135. Макс, В. А. Компьютерная зависимость у подростков / В. А. Макс. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2014. – №7. – С. 272-274.
136. Малеева, А. А. Компьютерные игровые программы как средство психического развития младших школьников / А. А. Малеева. – Текст : электронный // Информационные технологии в образовании: Конгресс конференций. – URL: <https://bit.ly/2VLbGZn> (дата обращения: 10.02.2018).
137. Мареева, Е. В. Личность в «тисках» информационных технологий / Е. В. Мареева. – Текст : непосредственный.// Философские науки. – 2017. – № 4. – С. 89–97.
138. Мартынов, К. Селфи: между демократизацией медиа и self-коммодификацией / К. Мартынов. – Текст : электронный. – URL: <https://bit.ly/2GILkaW> (дата обращения 20.01.2018).
139. Маслов, О. Р., Пронина Е. Е. Психика и реальность: типология виртуальности / О. Р. Маслов, Е. Е. Пронина. – Текст : непосредственный // Прикладная психология. – 1998. – № 6. – С. 41-49.
140. Мельникова, А. А. Проблемы психолого-педагогической работы с молодежью в поликультурной среде современного образовательного учреждения / А. А. Мельникова. – Текст : непосредственный // Сборник

материалов I Международной научно-практической конференции. – СПб. : изд. ООО "НИЦ АРТ", 2016 г. – С. 111-115.

141. Мельникова, А. А. Терроризм и масс-медиа: деструктивность взаимодействия / А. А. Мельникова. – Текст : непосредственный // Конфликтология. – 2017. – 3 (12). – С. 252-263.

142. Меньчиков, Г. П. Виртуальная реальность: понятие, новации, применение / Г. П. Меньчиков. – Текст : непосредственный // Философские науки. – 1998. – № 3. – С. 170-175.

143. Мид, М. Культура и мир детства: Избранные произведения / М. Мид ; перевод с английского Ю. А. Асеева. – М. : 1988. – Текст : непосредственный.

144. Могилевская, Г. И. Селфи: возвращение телесности в киберпространство / Г. И. Могилевская. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2017. – № 15. – С. 573-576.

145. Мороз, О. В. Как цифровые технологии изменили среду обитания человека? / О. В. Мороз. – [видеоматериал] // Постнаука : [сайт]. – 2017. – 27 апреля. – URL: <https://postnauka.ru/video/75092> (дата обращения 15.02.2019).

146. Мосалев, Б. Г. Человек в реальновиртуальных мирах культуры: дискурсивно-целостный концепт / Б. Г. Мосалев. – М., 2009. – 358 с. – Текст : непосредственный.

147. Мудрик, А. В. Введение в социальную педагогику / А. В. Мудрик. – М. : МПСИ, 2009. – 568 с. – Текст : непосредственный.

148. Мышку освоить легче, чем завязывание шнурков. Исследование антивирусной компании AVG. – Текст : электронный // Онлайн издание «Вести» : [сайт]. – URL: <https://bit.ly/2ZahZaT> (дата обращения 15.03.2019).

149. Назарчук, А. В. Социальное пространство и социальное время в концепции сетевого общества / А. В. Назарчук // Вопросы философии. – 2012. – N 9. – с. 56-66. – Текст : непосредственный.

150. Нейсбит, Д. Мегатренды / Д. Нейсбит ; перевод с английского М. Б. Левина. – М. : АСТ, 2003 – 380 с. – Текст : непосредственный.

151. Нестик, Т. Интеллектуальные сети: от сетевого индивидуализма к творческому капиталу / Т. Нестик. – Текст : электронный // Персональная страница С. Курдюмова : [сайт]. – 2016. – 20 марта. – URL: <https://bit.ly/2KxKhJd> (дата обращения 15.04.2018).

152. Нефёдова, Л. К. Феномен детства в основных формах его репрезентации (философия, миф, фольклор, литература) : специальность 09.00.13 «Философия и история религии, философская антропология, философия культуры» : диссертация на соискание ученой степени доктора философских наук / Нефёдова Людмила Константиновна ; Омск. гос. педагог. универ-т. – Омск, 2005. – 337 с. – Библиогр. с. 330 – 337. – Текст : непосредственный.

153. Новикова, А. А. Медиаобразование в США: проблемы и тенденции / А. А. Новикова // Педагогика. – 2000. – № 3. – с. 68-75. – Текст : непосредственный.

154. Новоженина, О. В. Интернет как новая реальность и феномен современной цивилизации / О. В. Новоженина. – Текст : электронный // Институт Философии РАН : [сайт]. – URL: <https://iphras.ru/page48878565.htm>. (дата обращения 14.05.2019).

155. Новоженков, Ю. И. Статус-секс и эволюция человека / Ю. И. Новоженков. – Екатеринбург : Изд. Урал, ун-та, 1991. – 162 с. – Текст : непосредственный.

156. Новожилова, М. А. Потребительское поведение детей в Интернете / М. А. Новожилова // Экономическая социология. – № 1 (12). – 2011. – с. 81 – 103. – Текст : непосредственный.

157. Новые риски финансирования терроризма. Отчет ФАТФ, 2015 ; неофициальный перевод. – Текст : электронный // Eurasiangroup : [сайт]. – 2015. – 15 октября – URL: https://eurasiangroup.org/files/FATF_docs/Novye_riski_finansirovaniya_terrorizma.pdf (дата обращения 06.02.2019)

158. Ноготкова, М. П. Детство как объект философского познания : специальность 09.00.01 «Онтология и теория познания» : диссертация на

соискание ученой степени кандидата философских наук / Ноготкова Мария Петровна; Рос. гос. ун-т туризма и сервиса. – Москва, 2009. – 147 с. – Библиогр. 139 – 147. – Текст : непосредственный.

159. Носов, Н. А. Виртуальная психология : монография / Н. А. Носов. – М. : Аграф, 2000. – 432 с. – Текст : непосредственный.

160. Опенков, М. Ю. Виртуальная реальность: онто-диалогический подход : специальность 09.00.01 «Онтология и теория познания» : диссертация на соискание ученой степени доктора философских наук / Опенков Михаил Юрьевич ; МПГУ. – Москва, 1997. – 246 с. – Библиогр. 238 – 246. – Текст : непосредственный.

161. Орлов, А. Б. Психология личности и сущности человека: парадигмы, проекции, практики : учебное пособие для студентов психологических факультетов вузов / А. Б. Орлов. – М. : издательский центр «Академия», 2002. – 272 с. – Текст : непосредственный.

162. Осорина, М. В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых : монография / М. В. Осорина. – СПб., 2000. – 278 с. – Текст : непосредственный.

163. Панарин, А. С. Искушение глобализмом / А. С. Панарин. – М. : Эксмо, 2003. – 415 с. – Текст : непосредственный.

164. Паспорт Федерального проекта «Цифровая школа» : Приложение к протоколу заседания проектного комитета по основному направлению стратегического развития РФ. – Текст : электронный // Федеральный проект «Цифровая школа» : [сайт]. – URL: <https://bit.ly/2USSqM6> (дата обращения 06.07.2018).

165. Пацлаф, Р. Застывший взгляд / Р. Пацлаф ; перевод с немецкого В. Бакусева. – М. : Evidentis, 2003. – 224 с. – Текст : непосредственный.

166. Пейперт, С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи : монография / С. Пейпер. ; перевод с английского А. В. Беляевой. – М. : Педагогика, 1989. – 224 с. – Текст : непосредственный.

167. Петрова, Н. П. Виртуальная реальность : монография / Н. П. Петрова. – М. : Аквариум, 1997. – 256 с. – Текст : непосредственный.

168. Петрусь, Г. Агрессия в компьютерных играх : монография / Г. Петрусь. – Текст : электронный // Cyberpsy : [сайт]. – 2017. – 12 сентября. – URL: <https://bit.ly/2IvLiPc> (дата обращения 15.01.2018).

169. Плешаков, В. А. Виртуальная социализация как современный аспект квазисоциализации личности / В. А. Плешаков. – Текст : непосредственный // Проблемы педагогического образования. Сб. научных статей. Вып. 21. – М. : МПГУ – МОСПИ. – С. 48-49.

170. Плешаков, В. А. Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен / В. А. Плешаков. – Текст : непосредственный // Преподаватель XXI века. – 2009. – № 3. – С. 32 – 39.

171. Подростки и пластическая хирургия. Взгляд специалиста. – Текст : электронный // 1 NEP : [сайт]. – URL: <https://www.1nep.ru/plasty/articles/118789/> (дата обращения 15.02.2019).

172. Польщиков, А. В. Криминогенная характеристика лиц, вовлеченных в продукцию или распространение детской порнографии в Интернете / А. В. Польщиков – Текст : непосредственный // Общество и право. – 2009. – № 3. – С. 190-194.

173. Почепцов, Г. Г. Психологические войны : монография / Г. Г. Почепцов. – М. : Рефлбук, 2000. – 523 с. – Текст : непосредственный.

174. Прикот, О. Г. Педагогика отождествления и педагогическая системология / О.Г. Прикот – СПб. : Изд-во ТВП инк., 1995. – 260 с. – Текст : непосредственный.

175. Прихожан, А. М. Влияние электронной информационной среды на развитие личности детей младшего школьного возраста / А. М. Прихожан. – Текст : электронный // Психологические исследования : [сайт]. – 2010. – 21 февраля. – URL : <http://psystudy.ru/index.php/num/2010n1-9/283-prikhozhan9.html> (дата обращения 15.10.2017).

176. Прогноз криминогенной обстановки и противодействие преступности в Рязанской области: научно-аналитический обзор с методическими рекомендациями / Д. Е. Некрасов, Е. Ю. Бадалянц, Е. Ю.

Ищучник, О. Н. Чистотна, Г. С. Шхабин, Д. Н. Архипов. – Москва : Московский университет МВД РФ, 2013. – 155 с. – Текст : непосредственный.

177. Растим детей в эпоху интернета. Международное исследование Лаборатории Касперского. – Текст : электронный // Лаборатория Касперского : [сайт]. – 2016. – 21 апреля. – URL: <https://bit.ly/2ZcdCfx>. (дата обращения 15.04.2018).

178. Рашкофф, Д. Медиавирус. Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание / Д. Рашкофф ; перевод с английского Д. Борисова. – Текст : электронный // RoyalLib : [сайт]. – URL : <https://bit.ly/2UhlY1r>. (дата обращения 17.06.2018).

179. Ремизов, В. А. Ризомизация культурного пространства: апогей или деконструкция? / В. А. Ремизов. – Текст : непосредственный // Вестник МГУКИ. – 2015. – № 2 (64). – С. 42 – 47.

180. Роджерс, К. Взгляд на психотерапию. Становление человека : монография / К. Роджерс ; перевод с английского М. М. Исениной. – М. : Прогресс, Универс, 1994. – 479 с. – Текст : непосредственный.

181. Розанов, В. В. Сумерки просвещения / В. В. Розанов. – М. : Педагогика, 1990. – 624 с. – Текст : непосредственный.

182. Розин, В. М. Интернет – новая информационная технология, семиозис, виртуальная среда / В. М. Розин. Текст : электронный. – URL: <https://iphras.ru/page48296943.htm> (дата обращения 15.01.2018).

183. Рыков, Ю. Г. Социальные поля Интернета: новые формы неравенства (на примере коллективного блога Leprosorium.ru и сообществ в социальной сети «ВК») / Ю. Г. Рыков. – Текст : электронный // НИУ ВШЭ : [сайт]. – 2015. – URL: <https://bit.ly/2KFB6pQ> (дата обращения 20.04.2017)

184. Савельев, С. В. Нищета мозга : монография / С. В. Савельев. – М. : ВЕДИ, 2014. - 192 с. – Текст : непосредственный.

185. Савельев, С. Изменчивость мозга / С. Савельев. – Текст : электронный // WindowEdu : [сайт]. – 2017. – URL:

<http://window.edu.ru/resource/259/42259/files/gl12.pdf> (дата обращения 16.03.2019).

186. Савицкая, Т. Культура электронной эры / Т. Савицкая. – Текст : электронный // BooksGoogle : [сайт]. – 2017. – URL: <https://bit.ly/2X51ICe> (дата обращения 13.04.2017).

187. Савостьянов, А. И. Агрессивность современных подростков / А. И. Савостьянов. – Текст : электронный. – URL: <https://bit.ly/2VBP1i0> (дата обращения 12.04.2019).

188. Сандомирский, М. Е. Интернет-индуцированный цифровой психоморфоз, инфантильность и социомедийная психотерапия / М. Е. Сандомирский. – Текст : непосредственный // Психотерапия. Материалы Конгресса. Объединённый Евроазиатский конгресс по психотерапии. – 2013 – № 8 (128), С. 33-41.

189. Сандомирский, М. Е. Новая социальная эпидемия: селфимания, экстримальные селфи и селфицид / М. Е. Сандомирский. – Текст : непосредственный. // Психопатология и Аддиктивная Медицина. – 2015. – № 1 – С. 3-17.

190. Сандомирский, М. Е. ПсихоБлогия. Психология поведения пользователей блогов : монография / М. Е. Сандомирский. – М. : Степень свободы, 2009. – 128 с. – Текст : непосредственный.

191. Сандомирский, М. Е. Социальные сети в интернете как новая информационная среда для психотерапии / М. Е. Сандомирский. – Текст : непосредственный // Психотерапия. – 2018 г. – № 3. – С. 20 – 22.

192. Сараф, М. Я. Системные противоречия культурного пространства, перспективы и опасности его трансформаций / М. Я Сараф. – Текст : непосредственный // Пространство и Время. – 2013. – № 2(12). – С. 82–88.

193. Свободное время ребёнка: опрос населения. – Текст : электронный // Фонд «Общественное мнение» : [сайт]. – 2007. – 8 марта. – URL: <https://bit.ly/2Gik3pZ>. (дата обращения: 10.02.2017).

194. Сергеева, Ю. Вся статистика интернета на 2019 год – в мире и в России / Ю. Сергеева. – Текст : электронный // Web-сапаре : [сайт]. – 2019 – 11 февраля. – URL : <https://bit.ly/2IfV2hg> (дата обращения 12.04.2019).
195. Символическая Вселенная ребёнка: между информацией и знанием» : сборник научных трудов. // Санкт-Петербург : Издательство РГПУ им. А.И.Герцена, 2016. – 545 с. – Текст : непосредственный.
196. Словарь по технологиям обучения. – Текст : электронный // NDCE : [сайт]. – URL: www.ndce.edu.ru (дата обращения 15.10.2018)
197. Смирнова, Е. О. Агрессивные дети: психологические особенности и индивидуальные варианты / Е. О. Смирнова. – Текст : электронный. – URL: <https://bit.ly/2UxBxHu> (дата обращения 25.06.2018)
198. Смирнова, Е. О. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры / Е. О. Смирнова // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. – М. : Центр социологии образования РАО, 2000. – 462 с. – Текст : непосредственный.
199. Смышляева, Е. В. Социально-педагогические условия организации виртуального общения молодежи : специальность 13.00.02 «Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)» : диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Смышляева Екатерина Васильевна ; КГПУ. – Кострома, 2009. – 147 с. – Библиогр. 137 – 147 с. – Текст : непосредственный.
200. Собкин, В., Кузнецова, Н. Половое воспитание школьников и модели агрессивного поведения на ТВ / В. Собкин, Н. Кузнецова // Народное образование. – 1999. – № 7. – С. 250-255. – Текст : непосредственный.
201. Солдатова, Г., Олькина, О. Минусы открытости / Г. Солдатова, О. Олькина // Дети в информационном обществе. – 2015. – № 20. – С. 26-47. – Текст : непосредственный.
202. Солдатова, Г., Рассказова, Е. Безопасность подростков в Интернете: риски, совладание и родительская медиация / Г. Солдатова, Е. Рассказова. –

Текст : непосредственный // Национальный психологический журнал. – 2014. – № 3 (15). – С. 39-51.

203. Солдатова, Г., Рассказова, Е. Чрезмерное использование интернета: факторы и признаки / Г. Солдатова, Е. Рассказов. – Текст : непосредственный // Психологический журнал. – 2013. – №4. – С. 105-114.

204. Соловьёв, В. С. Преступность в социальных сетях Интернета (криминологическое исследование по материалам судебной практики) / В. С. Соловьёв. – Текст : непосредственный // Криминологический журнал Байкальского государственного университета экономики и права. – 2016. – № 1. – С. 60-72.

205. Солсо, Р. Л., Джонсон, Х. Х., Бил, М. К. Экспериментальная психология: практический курс / Р. Л. Солсо, Х. Х. Джонсон, М. К. Бил. – СПб. : Прайм-Еврознак, 2001. – 528 с. – Текст : непосредственный.

206. Социологическая энциклопедия / под ред. Г.Ю. Семигина. – М. : Мысль, 2003. – с. 383. – Текст : непосредственный.

207. Степанов, Ю. С. Семиотика : учебное пособие / Ю. С. Степанов. – М. : Радуга, 1983. – 627 с. – Текст : непосредственный.

208. Субботский, Е. В. Ребёнок открывает мир : монография / Е. В. Субботский. – М., 1991. – 237 с. – Текст : непосредственный.

209. Суворкина, Е. Н. Морфология субкультуры детства : специальность 24.00.01 «Теория и история культуры (культурология)» : диссертация на соискание ученой степени кандидата культурологии / Суворкина Елена Николаевна ; Санкт - Петербургский государственный университет].- Санкт-Петербург, 2014. – 222 с. – Библиогр. 200 – 218 с. – Текст : непосредственный.

210. Сулер, Дж. Люди превращаются в Электроников: основные психологические характеристики виртуального пространства / Дж. Сулер. – Текст : электронный. –URL: <https://bit.ly/2UdFfkn> (дата обращения 26.03.2018).

211. Суминова, Т. Н. Информационная культура как фактор социализации и развития личности / Т. Н. Суминова. – Текст : непосредственный // Социально-культурная деятельность: векторы исследовательских и

практических перспектив (материалы Международной электронной научно-практической конференции). – Казань, 2020. – С. 432-437.

212. Съедин, Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции : монография / Ю. В. Съедин. – Ставрополь : Сервисшкола, 2005. – 131 с. – Текст : непосредственный.

213. Тенденции развития интернета в России и зарубежных странах. Аналитический доклад ВШЭ / Г. И. Абдрахманова, О. Е. Баскакова, К. О. Вишневский, Л. М. Гохберг. – Текст : электронный // ВШЭ [сайт]. – 2020. – URL: <https://issek.hse.ru/mirror/pubs/share/345060549.pdf> (дата обращения 18.07.2020).

214. Тендрякова, М. В. Игровые миры от homo ludens до геймера : монография / М. В. Тендрякова. – Санкт-Петербург : Нестор-История, 2015. – 224 с. – Текст : непосредственный.

215. Тихонова, С. В. Коммуникационная революция сегодня: информация и сеть / С. В. Тихонова // Политические исследования. Текст : непосредственный. – 2007. – № 3. – С. 53-64.

216. Тоффлер, Э. Война и антивоина. Что такое война и как с ней бороться. Как выжить на рассвете XXI века / Э. Тоффлер. – М. : АСТ, 2005. – 412 с. – Текст : непосредственный.

217. Трайнев, В. А., Трайнев И. В. Информационные коммуникационные педагогические технологии / В. А. Трайнев, И. В. Трайнев. – М. : Дашков и К', 2007. – 279 с. – Текст : непосредственный.

218. Тульчинский, Г. Л. Исповедь: бытие под взглядом, или Философический эксгибиционизм / Г. Л. Тульчинский. – Текст : непосредственный // Метафизика исповеди. – 1997 – С. 39 – 44.

219. Тульчинский, Г. Л. Слово и тело постмодернизма: от феменологии невменяемости к метафизике свободы / Г. Л. Тульчинский. – Текст : непосредственный // Вопросы философии. – 1999. – № 10. – С. 35-53.

220. Угольников, Н. В. Интернет как институт социализации старших школьников : специальность 13.00.02 «Теория и методика обучения и

воспитания (по областям и уровням образования)» : диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Угольников Николай Владимирович ; Московский педагогический государственный университет. – Москва, 2012. – 197 с. – Библиогр. 185 – 197. – Текст : непосредственный.

221. Уэбстер, Ф. Теории информационного общества / Ф. Уэбстер. – М. : Аспект Пресс, 2004. – 400 с. – Текст : непосредственный.

222. Фёдоров, А. В. Права ребёнка и проблема насилия на российском экране / А. В. Фёдоров. – Таганрог : Кучма, 2004. – 418 с. – Текст : непосредственный.

223. Фёдоров, А. В., Челышева, И. В. Медиаобразование в России: краткая история развития: монография / А. В. Фёдоров, И. В. Челышёва. – Таганрог : Познание, 2002. – 265 с. – Текст : непосредственный.

224. Фельдштейн, Д. И. Глубинные изменения детства и актуализация психолого-педагогических проблем развития образования / Д. И. Фельдштейн. – СПб : СПбГУП, 2011. – 36 с. – Текст : непосредственный.

225. Фельдштейн, Д. И. Мир Детства в современном мире (проблемы и задачи исследования) / Д. И. Фельдштейн. – М. : МПСУ, 2013. – 335 с. – Текст : непосредственный.

226. Филиппов, А. Парадоксальная мобильность / А. Филиппов. – Текст : электронный // GorkyMedia : [сайт]. – 2012. – 5 мая. – URL: <https://magazines.gorky.media/oz/2012/5/paradoksalnaya-mobilnost.html> (дата обращения 28.01.2020).

227. Филь, М. С. Социальные сети. Новые технологии управления миром : монография / М. С. Филь. – Москва : МФПУ «Синергия», 2016. – 188 с. – Текст : непосредственный.

228. Флешмоб с обливанием холодной водой захватил весь мир / Текст : электронный // Газета «Комсомольская правда» : [сайт]. – 2014. – 25 августа. – URL: <https://www.kp.ru/daily/26273.5/3150961/> (дата обращения 05.02.2019).

229. Фомиченко, А. С. Причины проявления агрессии в детском возрасте / А. С. Фомиченко. – Текст : непосредственный // Культурно-историческая психология. – 2010. – № 2. – С. 83–87.

230. Фомичёва, Ю. В., Шмелёв, Г., Бурмистров, И. В. Психологические корреляты увлечённости компьютерными играми / Ю. В. Фомичева, Г. Шмелев, И. В. Бурмистров. – Текст : непосредственный // Вестник Московского университета. Психология – 1991. – № 3. – С. 27-39.

231. Франкл, В. Человек в поисках смысла : монография / В. Франкл ; перевод с английского Л. Я Гозмана. – М. : Прогресс, 1990. - 372 с. – Текст : непосредственный.

232. Фрейд, А., Фрейд, З. Психология раннего детства : монография / А. Фрейд, З. Фрейд ; перевод с немецкого В. Коган. – М.: Изд. группа «Прогресс», 1996. – 295 с. – Текст : непосредственный.

233. Фромм, Э. Бегство от свободы : монография / Э. Фромм. – М. : изд. группа «Прогресс», 1995. – 256 с. – Текст : непосредственный.

234. Фурсова, Д. А. (в соавторстве – с Радаевой Т.В., Шалаевой И.Е.). Проблемы выстраивания управленческой политики школы в соответствии с социальным заказом (на примере малокомплектной сельской школы) / Д. А. Фурсова. – Текст: непосредственный // Сборник трудов научно-практической конференции «Наука сегодня: опыт, традиции и инновации» (Вологда, 25.07.2018). – Вологда : ООО «Маркер», 2018. – С. 70 – 73.

235. Фурсова, Д. А. Net-мышление или нет мышления / Д. А. Фурсова. – Текст: непосредственный // Учительская газета – № 1(10654) – 03.01. 2017 – С. 22.

236. Фурсова, Д. А. Игровые технологии введения лингвострановедческого материала в условиях классно-урочной системы (английский язык): из опыта работы / Д. А. Фурсова. – Текст: непосредственный // Сборник материалов конференции «Преподавание, изучение и усвоение иностранного языка в контексте реализации средовой модели образования». -

Москва: Московский педагогический государственный университет. – 2018. – С. 253-258.

237. Фурсова, Д. А. Информационно-коммуникативная среда как пространство экзистирования digital-номада / Д. А. Фурсова. – Текст : непосредственный // Культурное наследие России. - 2020. - № 3. – С. 41-47.

238. Фурсова, Д.А. (в соавторстве – с Шалаевой И.Е.). English: communication and entertainment. Event-management как инструмент повышения мотивации обучающихся на уроках английского языка / Д. А. Фурсова. – Текст: непосредственный // Преемственность в образовании. – 2018. - № 20 (12). – С. 75–81.

239. Фурсова, Д.А. Digital-дети. Анализ стереотипов и реальных проблем / Д. А. Фурсова. – Текст: непосредственный // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2019. – № 4 (90).

240. Фурсова, Д.А. Базовые культурные характеристики детства и их трансформация в современном мире / Д. А. Фурсова. – Текст: непосредственный // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2017. – № 4 (78). – С. 156–153.

241. Фурсова, Д.А. Дети и гаджеты. Digital natives / Д. А. Фурсова. – Текст: непосредственный // Коммерсант Наука – № 10, апрель, 2020 – С. 40–41.

242. Фурсова, Д.А. Информационно-коммуникативная среда как культурный фактор детства / Д. А. Фурсова. – Текст: непосредственный // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2017. – № 5 (79). – С. 105–111.

243. Фурсова, Д.А. К проблеме определения понятия «информационно-коммуникативная среда». // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2020. – № 2 (94). – С. 163–168.

244. Хабермас, Ю. Моральное сознание и коммуникативное действие / Ю. Хабермас ; перевод с немецкого Д. В. Складнева. – Спб. : Наука, 2001. – 287 с. – Текст : непосредственный.

245. Харауэй, Д. Манифест киборгов / Д. Харауэй. – Текст : электронный. – URL: https://vk.com/doc-180324222_496616931 (дата обращения 26.09.2019).

246. Харрис, Р. Психология массовых коммуникаций : учебное пособие / Р. Харрис ; перевод с английского С. Е. Рысева. – М. : Евро-знак. – 448 с. – Текст : непосредственный.

247. Хоркхаймер, М. Затмение разума. К критике инструментального разума / М. Хоркхаймер ; перевод с немецкого А. Юдина. – М. : Канон+, 2011. – 224 с. – Текст : непосредственный.

248. Хоружий, С. С. Виртуализация общения: антропологические угрозы и пути борьбы с ними / С. С. Хоружий. – Текст : электронный // Pravmir : [сайт]. – 2017. – 1 марта. – URL: <http://www.pravmir.ru/akademik-sergey-horuzhiy-o-virtualizatsiiobshheniya-myi-dolznyi-ne-dopuskat-stroitelstva-antilestvitsyi/> (дата обращения 08.04.2019).

249. Цифровая компетентность подростков и родителей. Результаты Всероссийского исследования / Г. У. Солдатова, Т. А. Нестик, Е. И. Рассказова, Е. Ю. Зотова. – М. : Фонд Развития Интернет, 2013. – 144 с. – Текст : непосредственный.

250. Черемошкина, Л. В. Никишина, Н. А. Эффективность и нейропсихологические аспекты мнемических способностей активных киберигроков / Л. В. Черемошкина, Н. А. Никишина. – Текст : непосредственный // Вестник Российского гуманитарного научного фонда. – 2008. - № 3. – С. 176 – 184.

251. Черниговская, Т. В. О гениальности и о том, как развивать мозг /Т. В. Черниговская // Narfu : [сайт] – 2018. – 28 ноября. – URL: https://narfu.ru/life/news/persona/?ELEMENT_ID=327922 (дата обращения 28.03.2019).

252. Четвериков, Д. В. Психологические механизмы и структура аддиктивного поведения личности: специальность 19.00.01 «Общая психология, психология личности, история психологии» : диссертация на соискание доктора психологических наук / Четвериков Дмитрий Владимирович ; Новосибирский

государственный педагогический университет. – Новосибирск, 2002. – 385 с. – Библиогр. 371 – 385. – Текст : непосредственный.

253. Четверикова, О. Н. Цифровая школа как приговор образованию в России / О. Н. Четверикова. – Текст : электронный // Встань за веру : [сайт]. – URL: <https://vstanzaveru.ru/chetverikova-o-n-tsifrovaya-shkola-kak-prigovor-obrazovaniyu-v-rossii/> (дата обращения 17.08.2018).

254. Чижик, А. В. Новые медиа форматы в массовой культуре эпохи цифровых технологий : специальность 24.00.01 «Теория и история культуры (культурология)» : диссертация на соискание кандидата культурологии / Чижик Анна Владимировна ; Государственный институт искусствознания. – Москва, 2018. – 165 с. – Библиогр. 156-165 с. – Текст : непосредственный.

255. Чижигов, В. В. Информация как инструмент управления / В. В. Чижигов. – Текст : непосредственный // Вестник МГУКИ. – 2013. - № 2 (52). – С. 51 – 57.

256. Чистяков, А. В. Социализация личности в обществе Интернет коммуникаций: социокультурный анализ: специальность 22.00.06 «Социология культуры, духовной жизни» : диссертация на соискание ученой степени доктора социологических наук / Чистяков Анатолий Васильевич; Рост. гос. пед. ун-т. – Ростов-на-Дону, 2006. – 184 с. – Библиогр. 168 – 184 с. – Текст : непосредственный.

257. Чумаков, О. Н. Глобализация: контуры целостного мира : монография / О. Н. Чумаков. – М. : Проспект, 2009. – 408 с. – Текст : непосредственный.

258. Шакирова, Л. И. Исследование мотивационной, эмоционально-волевой сферы и психофизиологических особенностей детей-подростков с позиции влияния на них компьютерных игр агрессивного содержания : специальность 19.00.07 «Педагогическая психология» : диссертация на соискание кандидата психологических наук / Шакирова Лилия Ильсуровна ; Казанский национальный исследовательский институт им А. Н. Туполева. – Казань, 2006. – 150 с. – Библиогр. 140 – 150. – Текст : непосредственный.

259. Шапкин, С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С. А. Шапкин. – Текст : непосредственный // Психологический журнал. – 1999 - № 20 (1). – С. 86 – 102.

260. Шариков, А. В. Медиаобразование : мировой и отечественный опыт / А. В. Шариков. – М. : Изд-во Академии педагогических наук, 1999. – 66 с. – Текст : непосредственный.

261. Шибаева, М.М. Темпоральные переживания в контексте культуры / М. М. Шибаева. – Текст : непосредственный // Общественные науки и современность. – 2004. – № 4. – С. 155 – 163.

262. Шипицын, А. И. Компьютерные социальные сети в контексте виртуализации современной культуры : специальность 09.00.13 «Философия и история религии, философская антропология, философия культуры» : диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук / Шипицын Антон Игоревич ; Волгоградский государственный университет. – Волгоград, 2014. – 161 с. – Библиогр. 151 – 161 с. – Текст : непосредственный.

263. Шлыкова, О. В. Влияние информационно-коммуникативных технологий на социокультурную среду региона (по материалам исследования) / О. В. Шлыкова. – Текст : непосредственный // Вестник МГУКИ. – 2014. - № 2. – С. 181 – 188.

264. Шмелев, А. Г. Мир поправимых ошибок. Вычислительная техника и ее примерение / А. Г. Шмелев. – Текст : непосредственный // Компьютерные игры. – 1988. – № 3. – С. 252 – 258.

265. Шпитцер, М. Антимозг. Цифровые технологии и мозг / М. Шпитцер ; перевод с немецкого А. Г. Гришина. – М. : Изд. АСТ, 2014. – Текст : непосредственный.

266. Экофф, Д. С., Райер, Р. Х. Похищенные. Дети в заложниках у маркетологов: как воспитать разумного потребителя / Д. С. Экофф, Р. Х. Райер. – М. : Добрая книга, 2006. – 328 с. – Текст : непосредственный.

267. Эльконин, Д. Б. Детская психология / Д.Б. Эльконин. – М. : Academia, 2004. – 384 с. – Текст : непосредственный.

268. Эльконин, Д. Б. Избранные психологические труды / Д. Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1989. – 560 с. – Текст : электронный.

269. Энценсбергер, Х. М. - Индустрия сознания. Элементы теории медиа / Х. М. Энценсбергер ; перевод с немецкого Т. Зборовской. – М. : Ад Маргинем-пресс. 2016. – 80 с. – Текст : непосредственный.

270. Энциклопедия культурологии. – Текст : электронный. – URL : https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture/383/%D0%98%D0%9D%D0%A4%D0%9E%D0%A0%D0%9C%D0%90%D0%A6%D0%98%D0%AF (дата обращения 15.10.2016).

271. Юхвид, Е. Н. Социально-философский анализ информационнокоммуникативной системы общества в концепции М. Маклюэна : специальность 09.00.01 «Онтология и теория познания» : диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук / Юхвид Елена Николаевна ; Российская академия государственной службы при Президенте РФ. – Москва, 2007. – 157 с. – Библиогр. 149 – 157. – Текст : непосредственный.

272. Яблоков, К. В. Компьютерные исторические игры 1990х-2000х годов : специальность 07.00.09 «Историография, источниковедение и методы исторического исследования» : диссертация на соискание ученой степени кандидата исторических наук / Яблоков Кирилл Валерьевич ; РГГУ. – Москва, 2005. – 251 с. – Библиогр. с. 239 – 251. – Текст : непосредственный.

273. Якимова, Л. С., Кравцова, Н. А. Психосоциальные и психологические факторы развития дисморфофобий у современных подростков / Л. С. Якимова, Н. А. Кравцова. – Текст : непосредственный // Тихоокеанский государственный медицинский университет. – 2017. – № 3. – С. 56 – 63.

274. Adapting to new realities. Ericson mobility report. – Текст : электронный // Компания Ericsson : [сайт]. – 2020. – июнь. – URL: <https://www.ericsson.com/en/mobility-report/reports/june-2020> (дата обращения 16.07.2020).

275. Anderson, C. A., Ihori, N., Bushman, B. J., Rothstein, H. R., Shibuya, A., Swing, E. L., Sakamoto, A., Saleem, M. Violent video game effects on aggression,

empathy and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review / C. A. Anderson, N. Iori, B. J. Bushman, H. R. Rothstein, A. Shibuya, E. L. Swing, A. Sakamoto, M. Saleem. – Текст : непосредственный // Psychological Bulletin. – 2010. – 136 (2). – С. 151–173.

276. Anderson, C. Virtual world webquests: Principle elements of research supported learning experiences within virtual learning environments / C. Anderson. – Текст : электронный // Hamline University : [сайт]. – 2008. – URL: https://digitalcommons.hamline.edu/hse_all/1948/ (дата обращения: 14.05.2017).

277. Athon, D. A Third of UK Children Victims of Cyber-bullying / D. A. Athon. – Текст : электронный // IT ProPortal : [сайт]. – URL: <https://bit.ly/2X7JkJO> 2009. (дата обращения: 22.11.2018).

278. Athow, D. Children Spend 42 hours A Week In Front of Screens / D. A. Athon. – Текст : электронный // IT ProPortal: [сайт]. – 2009. – URL: <https://bit.ly/2X7JkJO> (дата обращения: 22.11.2018).

279. Attewell, P. From research and development to mobile learning: tools for education and training providers and their learners / P. Attewell. – Текст : электронный // Research Gate : [сайт]. – 2005. – январь. – URL: <https://bit.ly/2IgGn5k> (дата обращения: 24.11.2017).

280. Bandura, A., Ross, D., Ross, S. Imitation of film mediated aggressive models / A. Bandura, D. Ross, S. Ross. – Текст : непосредственный // Journal of Abnormal and Social Psychology. – 1963. – № 2 (66). – С. 3–11.

281. Bartle, R. Designing virtual worlds / R. Bartle. – Indianapolis, Ind. : New Riders Pub., 2004. – 768 с. – Текст : непосредственный.

282. Beverly, B. R, Hocutt, M. Reflection and the Middle School Blogger: Do Blogs Support Reflective Practices? / B. R. Beverly, M. Hoccut. – Текст : электронный // Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal a service of NC State University, Raleigh, NC. – 2006. – № 9 (1). – URL: <https://bit.ly/2Ud5nfl> (дата обращения: 20.10.2015).

283. Boyd, D. «Social network sites: Public, private, or what?» / D. Boyd. – Текст : электронный // The Knowledge Tree. – 2007. – № 13. – URL: <https://bit.ly/2VNlKRq> (дата обращения 28.05.2017).

284. Bradshaw, D. New practices in flexible learning: Virtual worlds – real learning! Pedagogical reflections / D. Bradshaw. – Текст : электронный // Virtual World : [сайт]. – 2010. – URL: <https://bit.ly/2X3aX5O> (дата обращения: 22.12.2016).

285. Calvert, S. L. Children as Consumers: Advertising and Marketing. The Future of Children / S. L. Calvert. – Текст : электронный // Children and Electronic Media. – 2008. - № 1 (18) – URL: <https://bit.ly/2GnNy9U> (дата обращения 16.05.2018).

286. Campbell, Ch. Learning in a different life: Pre-service education students using an online virtual world / Ch. Campbell. – Текст : электронный // Pedagogy, Education and Innovation in 3-D Virtual Worlds. – 2009. – № 1 (2). – URL: <https://bit.ly/2KKCY0X> (дата обращения: 14.05.2015).

287. Children conform, adults resist: A robot group induced peer pressure on normative social conformity. – Текст : электронный // Forbes : [сайт]. – URL: <https://www.forbes.ru/tehnologii/365833-deti-idut-za-robotom-zavtrashnie-problemy-uzhe-segodnya> (дата обращения 15.02.2020).

288. Come On! Capitalism, Short-termism, Population and the Destruction of the Planet : отчет Римского Клуба / E. von Weizsäcker, A. Wijkman. – New York: Springer, 2018. – с. 200. – Текст : непосредственный.

289. Cross, K. Ethics for cyborgs / K. Cross. – [видеоматериал] // YouTube канал Minimummini : [сайт]. – 2015. – 30 октября. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-nvKKOm8wIQ> (дата обращения 13.02.2018).

290. Digital 2019: the Russian Federation. – Текст : электронный // Datareportal : [сайт]. – 2019. – 31 января. – URL: <https://bit.ly/2It8XRY> (дата обращения 12.04.2019).

291. Edwards, M., Davison, Ch. Global childhoods / M. Edwards, Ch. Davidson. – Northwich : Critical Publishing Ltd, 2015. – 144 с. – Текст : непосредственный.

292. Goodman, M. International Dimensions of Cybercrime / M. Goodman. – Текст : непосредственный // Cybercrimes: A Multidisciplinary Analysis. – Berlin : Heidelberg, 2010.

293. Greenfield, P. M. Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers // P. M. Greenfield. – Cambridge Mass. : Harvard University Press, 2004. – 232 с. – Текст : непосредственный.

294. Greenfield, S. Mind Change. How digital technologies are leaving their marks on our brains / S. Greenfield. – Oxford : Random House, 2014. – 368 с. – Текст : непосредственный.

295. Harman, G. Object- Oriented Ontology: A New Theory of Everything / G. Harman. – UK : Penguin Random House, 2017. – 197 с. – Текст : непосредственный.

296. Hirst, P. Moral Education in a Secular Societi / P. Hirst. – L. : Allen Unwin, 1974. – 198 с. – Текст : непосредственный.

297. Hong, J., Hwang, M., Tam, K., Lai, Y., Liu, L. Effects of cognitive style on digital jigsaw puzzle performance: A Grid Ware analysis / J. Hong, M. Hwang, K. Tam, Y. Lai, L. Liu. – Текст : непосредственный // Computers in human behavior. – 2012. – № 28 (3). – С. 920–928.

298. Kennedy, D. The child and postmodern subjectivity / D. Kennedy. – Текст : электронный // Scribd : [сайт]. – 2009. – 3 ноября. – (дата обращения 17.02.2018).

299. Koehler, M. J, Mishra, P. What happens when teachers design educational technology? The development of technological pedagogical content knowledge / M. J. Koehler., P. Mishra. – Текст : непосредственный // Journal of Educational Computing Research. – 2005. – №32. – С. 131-152.

300. Lee, J. K. Children, economics and casual immersive massively multiplayer online worlds / J. K. Lee. – Текст : электронный // Educating for

Citizenship in Digital and Synthetic Worlds: Privacy, Protection, and Participation. – URL: <https://bit.ly/2IetbxP> (дата обращения: 25.01.2015).

301. Masuda, Y. The Information Society as Post-industrial Society / Y. Masuda. – Tokyo : Institute for the Information Society, 1980. – 178 с. – Текст : непосредственный.

302. McGonigal, J. E. This Might Be a Game: Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century / J. E. McGonigal. – Текст : электронный. – В. А. : Fordham University, 1999. – URL: <https://bit.ly/2ULASBH> (дата обращения: 28.01.2018).

303. Milgram, P., Colquhoun, H. A taxonomy of real and virtual world display integration / P. Milgram, H. A. Colquhoun. – Текст : непосредственный // Mixed reality: merging real and virtual worlds (International Symposium on Mixed Reality). – New York : Springer-Verlag. – 1999. – С. 5-30.

304. Mitchell, R. Selfie craze draws more interest in plastic surgery / R. Mitchell. – Текст : электронный // KGUN9 : [сайт]. – 2014. – 25 сентября. – URL: <https://bit.ly/2GnxPr9> (дата обращения : 13.02.2017).

305. Moral Development, Moral Education and Kohlberg. – Birmingham : Holt, 1980. – 280 р. – Текст : непосредственный.

306. MTV, Nickelodeon and Microsoft challenges assumption about relationship between kids and Digital – Текст : электронный // Finanzen : [сайт]. – 2007. – 24 июня. – URL: <https://bit.ly/2X65WJD>. (дата обращения 13.10.2018).

307. Orzack, M. H. The symptoms of computer addiction / M. H. Orzack. – Текст : электронный // Psychiatrictimes : [сайт]. – URL: <http://www.psychiatrictimes.com> (дата обращения 17.02.2019).

308. Palmer, S. Toxic Childhood / S. Palmer. – Orion, 2007. – 368 с. – Текст : непосредственный.

309. Papargyris, A., Poulymenakou, A. The Constitution of Collective Memory in Virtual Game Worlds / A. Papargyris, A. Poulymenakou. – Текст : электронный // Cultures of Virtual Worlds February. – 2009. – № 3(1). – С. 2 – 23. – URL: <https://bit.ly/2Kw7KKO> (дата обращения: 18.01.2017).

310. Postman, N. The Disappearance of Childhood / N. Postman. – New York : Random House, Inc., 1994. – Текст : непосредственный.

311. Prensky, M. Digital natives. Digital immigrants / M. Prensky. – Текст : электронный // On the Horizon : MCB University Press. – 2001. – № 5 (9). – URL: <https://bit.ly/IMBu0j> (дата обращения 21.04.2017).

312. Putnam, J. P., Karen, L. An E-Learning Strategy Towards a Culture of Cyber Wellness and Health for WMSCI 2007 / J. P. Putman, L. Karen. – Текст : электронный // Journal of Systemics, Cybernetics and Informatics. – URL: <https://bit.ly/2GbB4AE> (дата обращения: 18.01.2017).

313. Raichle, M. E, MacLeod A. M, Snyder A. Z, Powers, W. J, Gusnard, D. A, Shulman, G. L. A default mode of brain function / M. E. Raichle, A. M. MacLeod, A. Z. Snyder, W. J. Powers, D. A. Gusnard, G. L. Shulman. – Текст : непосредственный // USA Proc Natl Acad Sci. – 2001 – № 98 (2). – С. 676–682.

314. Rheingold, H. The Virtual Community / H. Rheingold. – England : the Mit press. – 447 с. – Текст : электронный. – URL: <https://bit.ly/1lrRUxi>. (дата обращения: 14.12.2018).

315. Roan, C. Virtual Child: The terrifying truth about what technology is doing to children / C. Roan. – GB : Sunshine Coast Occupational Therapy Inc., 2010. – 248 с. – Текст : непосредственный.

316. Roberson, H. J., Hagevik, R.A. Cell Phones for Education / H. J. Roberson, R. A. Hagevick. – Текст : электронный // Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal a service of NC State University. – 2008. – 11 (2). – URL: <https://bit.ly/2Ud7eRl> (дата обращения: 18.01.2017).

317. Rose, J. Manufactured pandemic / J. Rose. – Текст : электронный // GlobalResearch : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/RC5nF> (дата обращения 11.10.2020).

318. Roszak, T. The Cult of Information: The Folklore of Computers and the True Art of Thinking / T. Roszak. – Текст : непосредственный. – Cambridge : Lutterworth, 1986. – 238 с. – Текст : непосредственный.

319. Salazar, J. A. Analyzing Social Identity (Re) Production: Identity Liminal Events in MMORPGs / J. A. Salazar. – Текст : электронный // Cultures of Virtual Worlds. 2009. – 1 (3). – URL: <https://bit.ly/2Gj3g63> (дата обращения: 14.12.2017).
320. Schramm, W. The Nature of Communication between Humans / W. Schramm. Текст : непосредственный // The Process and Effects of Mass Communication. – 1974. – № 2– С. 3-53.
321. Sigman, A. The Impact of Screen Media on Children: A Eurovision for parliament / A. Sigman. – Текст : электронный // Steinereducation : [сайт]. – 2011. – URL: <https://bit.ly/2UxWVMF> (дата обращения 15.03.2018).
322. Singer, D. G., Singer, J. L. Family experience and television viewing as predictors of children's imagination, restlessness, and aggression / D. G. Singer, J. L. Singer. – Текст : непосредственный // Journal of Social Issues. – 1986. – № 42. – С 107-124.
323. Slator, B. M., Chaput, H., Cosmano, R., Dischinger, B., Imdieke, C., & Vender, B. A multi-user desktop virtual environment for teaching shop-keeping to children / B. M. Slator, H. Chaput, R. Cosmano, B. Dischinger, C. Imdieke, B. Vender. – Текст : электронный // Virtual Reality. – 2005. – №9 (1). – URL: <https://bit.ly/2GjfnQs> (дата обращения: 22.12.2016).
324. Social psychology: the study of human interaction / Theodore M. Newcomb, Ralph H. Turner and Philip E. Converse. – London : Routledge and K. Paul, 1969. – 607 с. – Текст : непосредственный.
325. Spires, H., Lee, K., Lester, J. The Twenty-First Century Learner and Game-Based Learning / A. H. Spires, K. Lee, J. Lester // Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal a service of NC State University. – 2008. - № 11. – С. 5 – 15.
326. Sprafkin, J. N., Liebert, R. M., & Poulos, R. W. Effects of a prosocial televised example on children's helping / J. N. Sprafkin, R. M. Liebert, R. W. Poulos/ - Текст : непосредственный // Journal of Experimental Child Psychology. – 1975. – 20 (1). – С. 119–126.

327. Squire, K. D., Jan, M. Mad City Mystery: Developing Scientific Argumentation Skills with a Place-based Augmented Reality Game on Handheld Computers / K. D. Squire, M. Jan. – Текст : непосредственный. // Journal of Science Education and Technology. – 2007. – № 1(16). – С. 5 – 29.

328. Stone, L. Beyond simple multitasking continuous partial attention / L. Stone. – Текст : электронный // LindaStone [сайт]. – 2009. – 30 ноября. – URL: <https://lindastone.net/2009/11/30/beyond-simple-multi-tasking-continuous-partial-attention/> (дата обращения 15.02.2018).

329. Suler, J. The Psychology of Cyberspace / J. Suler. – Текст : электронный // Usrrider : [сайт]. – 2016. – 4 февраля. – URL: <https://bit.ly/2UyyGxO> (дата обращения: 14.01.2017).

330. Turkle, S. Life on the screen: Identity in the age of the internet / S. Turkle. – New York : Simon & Schuster, 1995. – 347 с. – Текст : непосредственный.

331. Video game training enhances cognitive control in older adults / J. A. Anguera, J. Boccanfuso, J. L. Rintoul, O. Al-Hashimi, F. Faraji, J. Janowich, E. Kong Y. Larraburo, C. Rolle, E. Johnston, A. Gazzaley. – Текст : непосредственный // Nature. – 2013. – № 5. – С. 97–101.

332. Weiser, M. The computer for the 21st century / M. Weiser. – Текст : непосредственный // Scientific American. – 1991. – № 265. – С. 94—104.

333. Williamson, D. Sh. How Computer Games Help Children Learn / D. Sh. Williamson. – New York : Palgrave Macmillan, 2006. – 242с. – Текст : непосредственный.

334. Wilson J. Practical Methods of Moral Education / J. Wilson. – L. : Academic Press, 1972. –390 с. – Текст : непосредственный.

335. Yee, N. Five motivation factors for why people play MMORPGs. The Daedalus Project / N. Yee. – Текст : электронный // Nickey : [сайт]. – URL: <https://bit.ly/2Ig4Vvp> (дата обращения: 27.11.2017).

336. Young, K. Internet addiction. Cristiano Nabuko de Abreu. Internet addiction / K. Young. – Текст : электронный // SSUAK [сайт]. – URL: <https://bit.ly/35XJ455> (дата обращения 15.10.2019).