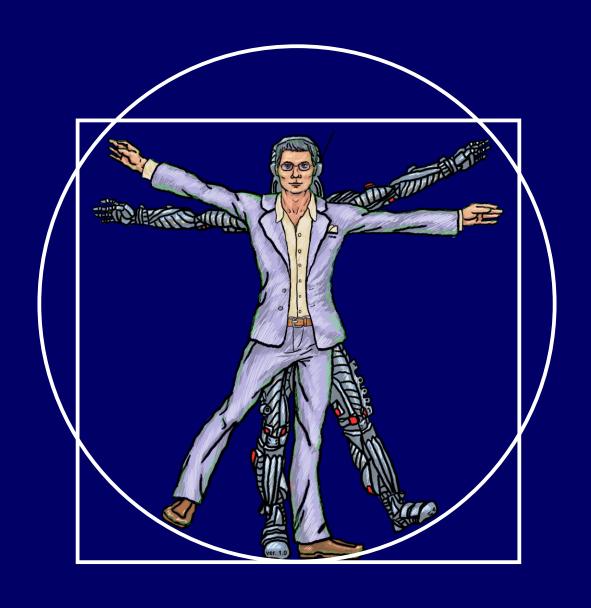
Nº1(12)

## "HOMO CYBERUS"

ISSN: 2686-7125

## ЭЛЕКТРОННЫЙ НАУЧНО-ПУБЛИЦИСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ



### Международное интернет-сообщество исследователей феномена киберсоциализации человека

ISSN: 2686-7125

ЭЛЕКТРОННЫЙ НАУЧНО-ПУБЛИЦИСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ

## «HOMO CYBERUS»

Nº 1 (12) - 2022

## Журнал «Homo Cyberus» является электронным научно-публицистическим изданием, освещающим вопросы теории и практики киберсоциализации человека и общества

Журналу присвоен международный стандартный номер ISSN: 2686-7125

### РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

Главный редактор:

В. А. Плешаков, к.п.н., доцент, ведущий научный сотрудник МГУСиТ Заместители главного редактора:

О. И. Воинова, к.п.н., доцент МГТУ ГА

В. К. Маркова, к.п.н., старший научный сотрудник МГПУ Ответственный редактор: А. А. Бурлаченко, аналитик МГУСиТ

Сайт журнала:

http://journal.homocyberus.ru

E-mail: portal.homocyberus@gmail.com

### Международное интернет-сообщество исследователей феномена киберсоциализации человека

Информационно-просветительский интернет-портал «Homo Cyberus»: http://www.homocyberus.ru

Свидетельство о регистрации СМИ – ЭЛ № ФС77-71369 от 26 октября 2017 года (Роскомнадзор)

Редакция не располагает возможностями вести переписку,
не связанную с вопросами публикаций
Перепечатка любых материалов, опубликованных
в журнале «Homo Cyberus»,
допускается только с разрешения редакции
Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов публикаций

© Homo Cyberus, 2022

Статьи опубликованы на сайте журнала в период с января по май 2022 года Подписано к вёрстке 01 июня 2022 года

### РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ электронного научно-публицистического журнала «Homo Cyberus»

Главный редактор



Плешаков Владимир Андреевич кандидат педагогических наук, доцент, ведущий научный сотрудник и начальник отдела научной редакционноиздательской деятельности ГАОУ ВО г. Москвы «Московский государственный спорта университет туризма», главный редактор информационнопросветительского интернет-портала «Homo Cyberus» (<a href="http://homocyberus.ru">http://homocyberus.ru</a>) киберсоциализации и Академии #HomoCyberus во «ВКонтакте» (Россия, г. Москва)

Заместитель главного редактора



Воинова Ольга Игоревна — кандидат педагогических наук, доцент кафедры высшей математики ФГБОУ ВО «Московский государственный технический университет гражданской авиации» (Россия, г. Москва)

Заместитель главного редактора



Маркова Валерия Кирилловна кандидат педагогических наук, старший научный сотрудник лаборатории развития личностного потенциала ГАОУ ВО в образовании г. Москвы «Московский городской педагогический университет», пресс-секретарь и администратор раздела «Тренинги и обучающие программы» информационнопросветительского интернет-портала «Homo Cyberus» (Россия, г. Москва)

### ЭКСПЕРТНЫЙ COBET электронного научно-публицистического журнала «Homo Cyberus»



**Девтеров Илья Владимирович** – доктор философских наук, доцент, профессор Национального технического университета Украины «Киевский политехнический институт имени Игоря Сикорского»

(Украина, г. Киев)



**Ефимов Евгений Геннадьевич** – доктор социологических наук, кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры «История, культура и социология» ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный технический университет»

(Россия, г. Волгоград)



Звоновский Владимир Борисович — доктор социологический наук, президент Самарского областного Фонда социальных исследований, заведующий кафедрой социологии и психологии ФГБОУ ВО «Самарский государственный экономический университет», член президиума УМО по социологии и социальной работе

(Россия, г. Самара)



**Касперович-Рынкевич Ольга Николаевна** — кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры медиалогии факультета журналистики Белорусского государственного университета

(Беларусь, г. Минск)



**Лучинкина Анжелика Ильинична** – доктор психологических наук, доцент, первый проректор ГБОУ ВО Республики Крым «Крымский инженерно-педагогический университет»

(Россия, г. Симферополь)



Обидина Татьяна Валентиновна — администратор раздела «КиберМама и КиберПапа» информационно-просветительского интернет-портала «Homo Cyberus»

(Россия, г. Москва)



Пустовойтова Марина Владимировна — магистр психологии, член Союза журналистов Москвы, заместитель главного редактора информационно-просветительского интернет-портала «Homo Cyberus»

(Россия, г. Москва)



Насс Оксана Викторовна — доктор педагогических наук, действительный член Академии информатизации образования (АИО), доцент высшей школы информационных технологий Института экономики, информационных технологий и профессионального образования НАО «Западно-Казахстанский аграрно-технический университет имени Жангир хана» (Казахстан, г. Уральск)



Скаржинская Елена Николаевна — кандидат педагогических наук, заведующий аспирантурой и доцент ФГБУ ФНЦ Всероссийского научно-исследовательского института физической культуры и спорта, доцент ФГБОУ ВО Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодёжи и туризма» (ГЦОЛИФК) (Россия, г. Москва)



Солдатова Галина Уртанбековна – доктор психологических наук, профессор, действительный член РАО, директор Фонда Развития Интернет, заместитель заведующего и профессор кафедры психологии личности факультета психологии ФГБОУ ВО «Московский государственный университет Правительства им. М. В. Ломоносова», Лауреат премии Российской Федерации в области образования, главный редактор журнала «Дети в информационном обществе» (Россия, г. Москва)



**Токтаров Ермек Бауржанович** – доктор философии (PhD), ассоциированный профессор кафедры общественных дисциплин Института базового образования им. аль-Машани Satbayev University

(Казахстан, г. Алматы)



**Челышева Ирина Викториновна** — кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой психолого-педагогического образования и медиакоммуникаций Таганрогского института имени А. П. Чехова (филиал) ФГБОУ ВО «Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)»

(Россия, г. Таганрог)



Шестерина Алла Михайловна – доктор филологических наук, профессор, профессор кафедры электронных СМИ и речевой коммуникации ФГБОУ ВО «Воронежский государственный университет», руководитель мультимедийного проекта «Медиапсихология» во «ВКонтакте»

(Россия, г. Воронеж)



**Щетинина Елизавета Витальевна** – кандидат философских религиовед, доцент кафедры политических наук ФГБОУ ВО и международных отношений «Челябинский государственный университет», руководитель Центра мониторинга социальных сетей ГБУ ДПО «Челябинский институт профессионального развития образования», директор АНО «Центр культурно-религиоведческих исследований, социально-политических технологий И образовательных программ»

(Россия, г. Челябинск)



Юдина Анна Михайловна — кандидат педагогических наук, магистр истории, магистр права, доцент кафедры педагогики, доцент кафедры общей и педагогической психологии ФГБОУ ВО «Владимирский государственный университет имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых», член Российского философского общества, член национальной родительской ассоциации

(Россия, г. Владимир)

### СОДЕРЖАНИЕ

О № 1 (12) – 2022 журнала «Homo Cyberus»	9
СЛОВО ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА	
<b>Плешаков В. А.</b> Эссе о том, как «ковидемия» породила «цифродемию» в 2020-2021 гг.: пять групп ключевых проблем и возможности для преодоления их негативных последствий	11
КИБЕРОНТОЛОГИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ КИБЕРПРОСТРАНСТВА	
Пигуз В. Н, Изосимова С. А., Ивашко К. С. Человек и искусственный интеллект: связь нервной системы человека с его психоэмоциональным состоянием	18
КИБЕРПЕДАГОГИКА И КИБЕРОНТОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД В ОБРАЗОВАНИИ	
<b>Наземкин В. В.</b> Цифровизация школьных музеев: виртуальный тур	25
<b>Ливанова Е. А., Эксузян Н. Р.</b> Особенности реализации игровых технологий в онлайн-формате (на примере авторской методической разработки игры «Битва Пантеонов»)	31
КИБЕРПСИХОЛОГИЯ	
Синкевич И. А., Барышева Т. Д. Особенности психотравмы и компьютерной зависимости в контексте цифровизации образовательной среды	44
КИБЕРСОЦИОЛОГИЯ	
<i>Титов Р. В.</i> Влияние фейка и хакмора на моральную структуру общества	52
<b>Бредихин С. С., Щетинина Е. В.</b> Особенности онлайн-коммуникации обучающихся в социальных интернет-сетях (по материалам эмпирического исследования)	69

 כויע	/ Y/	١Ц	Ы
 n, E	• •	, ,	nı

Интервью с первым Молодёжным цифровым омбудсменом Дмитрием Гуляевым: «Современный Интернет – это «настраиваемая среда обитания»	74					
КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИЯ В РЕГИОНАХ  — Памана В. А. — Сами Б. А. — Буррамания А. А. — Напараса А. В. — Памани Т. А.						
Плешаков В. А., Сагин Г. А., Бурлаченко А. А., Чепелева А. Р., Леменц Т. А. Молодёжно-экспертная диалоговая площадка Молодёжного цифрового омбудсмена «Общение в Сети: где грань между способом самореализации и нарушением законодательства»: взгляд делегации Академии киберсоциализации #HomoCyberus	84					

### ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ АВТОРОВ!

**Щепотьев А. М., Гребеньков В. С.** Киберсборы – новая педагогическая технология ...

99

107

венадцатый номер журнала «Homo Cyberus» представлен девятью статьями и одним интервью, которые традиционно распределились в этот раз между семью основными рубриками: «Слово главного редактора», «Киберонтология и методология киберпространства», «Киберпедагогика и киберонтологический подход в образовании», «Киберпсихология», «Киберсоциология», «Персоны» и «Киберсоциализация в регионах».

Своими мыслями, гипотезами и идеями в материалах номера 1 (12) – 2022 поделились с читателями 19 авторов: кандидаты педагогических и философских наук, руководитель центра и директор АНО, кандидат экономических наук и генеральный директор организации, учитель истории и обществознания (кстати, абсолютный победитель Конкурса «Воспитать человека» 2021 года), а также бакалавриата старший преподаватель магистр, студенты И педагогического образования, аспирант, руководитель центра компьютерного спорта, младшие научные сотрудники и заведующий отделом компьютерноинформационных технологий, аналитик, представляющие Московский государственный университет спорта и туризма, Институт проблем искусственного интеллекта Донецкой Народной Республики, школу № 72 Самары, Институт педагогики и психологии Московского педагогического государственного университета, Психолого-педагогический институт Мурманского арктического государственного ООО «Практиком», университета, кафедру социологии Южно-Уральского государственного университета, кафедру политических наук и международных Челябинского государственного университета, Центр мониторинга социальных сетей Челябинского института развития профессионального образования, Центр культурно-религиоведческих исследований, социально-политических технологий и образовательных Академию киберсоциализации #HomoCyberus программ, во «ВКонтакте», Районное управление спортивных сооружений Сургута, Федеральный научный центр физической культуры и спорта (ВНИИФК). В номер также вошло интервью с первым Молодёжным цифровым омбудсменом Дмитрием Гуляевым.

В рубрике «Слово главного редактора» я поделился своими мыслями и гипотезами в эссе о том, как «ковидемия» породила «цифродемию» в 2020-2021 гг., обозначив и охарактеризовав пять групп ключевых проблем и возможности для преодоления их негативных последствий.

В рубрике «Киберонтология и методология киберпространства» опубликована статья коллектива авторов – Валентины Николаевны Пигуз, Снежаны Александровны Изосимовой, Кристины Сергеевны Ивашко, – в которой анализируются перспективы развития искусственного интеллекта, основанные на «Национальной стратегии развития искусственного интеллекта (на период до 2030 г.)» РФ. Авторами подчеркивается прерогатива развития эмоционального аспекта данного процесса.

В рубрику **«Киберпедагогика и киберонтологический подход в образовании»** вошли две статьи:

– *Вячеслав Владимирович Наземкин* делится опытом внедрения цифровых технологий в работу школьного музея Боевой Славы 20-й гвардейской воздушнодесантной бригады МБОУ Школы № 72 г. о. Самара. Автор описывает способ создания

виртуального тура, характеризует его уникальность и преимущества, возможные методы и формы использования и применения данной разработки;

— *Екатерина Александровна Ливанова* и *Надежда Рубеновна Эксузян* уделили своё внимание рассмотрению специфики применения игровых технологий с помощью онлайн-формата. Их статья методическая — в ней представлено подробное описание авторской игровой разработки «Битва Пантеонов».

Статья рубрики «Киберпсихология» вновь на острие науки и практики:

– об особенностях психотравмы и компьютерной зависимости в контексте цифровизации образовательной среды рассуждают Ирина Алексеевна Синкевич и Татьяна Дмитриевна Барышева.

Рубрика «Киберсоциология» представлена двумя статьями:

- *Роман Владимирович Титов* вводит новое понятие «хакмор» («взлом морали»), анализируя эпидемию фейков, в которую мы все живём в настоящее время, и их влияние на моральную структуру общества;
- представили результаты исследования проблем медиаинформационной грамотности обучающейся молодёжи общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций Челябинской области Сергей Сергеевич Бредихин и Елизавета Витальевна Щетинина. Авторы анализируют специфику онлайнкоммуникации (киберкоммуникации) обучающихся в качестве производителей и потребителей контента.

Рубрика «Персоны» в этот раз содержит интервью с первым Молодёжным цифровым омбудсменом Дмитрием Гуляевым: «Современный Интернет — это «настраиваемая среда обитания» (беседовали А. Бурлаченко и В. Плешаков).

- В завершающей рубрике «Киберсоциализация в регионах» находятся два материала:
- авторский взгляд делегации Академии киберсоциализации #HomoCyberus (Владимира Андреевича Плешакова, Георгия Алексеевича Сагина, Александра Александровича Бурлаченко, Анастасии Романовны Чепелевой и Татьяны Александровны Лемени) на Молодёжную-экспертную диалоговую площадку Молодёжного цифрового омбудсмена «Общение в Сети: где грань между способом самореализации и нарушением законодательства», состоявшуюся 14 апреля 2022 года;
- и оригинальная статья *Артема Михайловича Щепотьева* и *Владлена Сергеевича Гребенькова*, в которой обоснована педагогическая технология киберсборов. Рассмотрен опыт применения нейробатики, как специализированной физической культуры для киберспортсменов школьного возраста, проживающих в удалённых поселениях Сургутского района.

Бонусная вёрстка номера 1(12) – 2022 традиционно призывает каждого своего читателя: «Homo Cyberus» – читайте, изучайте, делитесь!

С уважением, Владимир Андреевич Плешаков и «Homo Cyberus»

УДК 37; 159.9

Педагогические науки (13.00.00 – педагогические специальности) 5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования и 5.8.7. Методология и технологии профессионального образования) (13.00.01 – Общая педагогика, история педагогики и образования и 13.00.08 – Теория и методика профессионального образования)

Психологические науки (19.00.00 – психологические специальности) 5.3.5. Социальная психология, политическая и экономическая психология (19.00.05 – Социальная психология и 19.00.07 – Педагогическая психология)

# ЭССЕ О ТОМ, КАК «КОВИДЕМИЯ» ПОРОДИЛА «ЦИФРОДЕМИЮ» В 2020-2021 ГГ.: ПЯТЬ ГРУПП КЛЮЧЕВЫХ ПРОБЛЕМ И ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ ПРЕОДОЛЕНИЯ ИХ НЕГАТИВНЫХ ПОСЛЕДСТВИЙ



Плешаков Владимир Андреевич — кандидат педагогических наук, доцент, ведущий научный сотрудник и начальник отдела научной и редакционно-издательской деятельности ГАОУ ВО г. Москвы «Московский государственный университет спорта и туризма» (ГАОУ ВО МГУСиТ), главный редактор информационно-просветительского интернет-портала «Homo Cyberus» и электронного научно-публицистического журнала «Homo Cyberus» (Россия, г. Москва) dionis-v@yandex.ru

Аннотация. Статья представляет собой эссе, раскрывающее некоторые мысли и соображения автора на предмет цифровой трансформации человеческой цивилизации и происходящей пандемии цифровизации (т. н. «цифродемии») в период эпидемии новой коронавирусной инфекции COVID-19 (т. н. «ковидемии»). Приводится описание пяти групп ключевых проблем, вызванных настоящей «цифродемией». Делается акцент на общих выводах относительно индивидуализации киберсоциализации человека в условиях «цифродемии» и психолого-педагогических возможностях преодоления негативных последствий обозначенных в статье проблем.

**Ключевые слова:** пандемия, COVID-19, «ковидемия», «цифродемия», цифровая трансформация, цифровизация, метаинтеграция, киберпедагогика, Homo Cyberus.

звестно, что пандемия – это необычайно сильная эпидемия, охватывающая огромные территории, страны, континенты. В условиях «ковидемии» кибертехнологии практически стали единственным средством удовлетворения многочисленных потребностей современного коронавируса человека. Пандемия «ковидемия» привела К TOMV, 2020-2021 годах возник мировой тренд цифровизации пандемии «**цифродемия**». Иначе говоря, глобальное распространение новой коронавирусной инфекции COVID-19 привело к пандемии, которую можно назвать «ковидемией», что, в свою очередь, привело к усилению и последующей экспансии цифровизации всех сфер жизнедеятельности человека. В результате этого всё человечество, особенно в течение нескольких первых месяцев 2020 года, оказалось в заложниках форс-мажорных условий тотальной цифровизации «всего и вся», которая сама по себе приняла полноценный характер своеобразной эпидемии цифровизации, пандемии или «цифродемии».

### «Цифродемия» породила, как минимум, пять групп ключевых проблем:

- 1. Проблему переоценки существующих ценностей цивилизации и, соответственно, переосмысления векторов жизнедеятельности человечества. И суть этого вопроса не только (и не сколько) про трансфер удовлетворения человеком потребностей и организацию персональной многочисленных жизнедеятельности (посредством) символьно-знаковой помошью реальности киберпространства. Оно - киберпространство - уже несколько десятилетий (конечно, в зависимости от страны, например, в странах Европы и США в районе уже 40 лет, а в странах Африки порядка где-то от 20 до 25 лет) является набирающей популярность средой жизнедеятельности современного человека. Суть этого вопроса пелом человечества», «перезагрузку вызванную настоящим кризисом и последовавшей за ним трансформацией господствующей цивилизации потребления, «Homo Cyberus» популяризацией цивилизации экзистенции И онтологии (человека киберсоциализирующегося).
- 2. Нормативно-правовые проблемы киберсоциализации, подразумевающие необходимость создания прочной юридической основы под новые реалии киберонтологии человечества и цифровизации всех сфер жизнедеятельности человека XXI века. Необходима такая юридическая основа, которая бы чётко регламентировала деятельность людей в киберпространстве, однозначно определяла права, обязанности и ответственность всех и каждого в условиях обеспечения реализации и интеграции деятельностного, компетентностного и киберонтологического подходов [3].
- 3. Психологические проблемы киберсоциализации, связанные с последствиями научного и технологического прогресса для развития личности и образования человека активно киберсоциализирующегося. Поиск требуемого эффективного баланса, норм и гармоничного состояния (своего рода «золотой середины») между гаджетизацией повседневной жизнедеятельности человека и медиа-и кибераскетизмом. Поиск с целью преодоления главных негативных последствий киберсоциализации: ненормированности и, зачастую, неосознанного («на автомате») использования компьютеров, смартфонов, планшетов и других технических средств,

приводящий к избыточному развитию клипового мышления, нарушениям речи, внимания и памяти. Поиск решения названной выше проблемы возможен через раскрытие основных позитивных возможностей киберсоциализации: продуктивного публичного оперативного самовыражения в Интернете, потенциального повышения учебной самостоятельности, относительно безопасного экспериментирования в Сети с моделями поведения, оперативного наглядного моделирования, деятельностного лонгитюдного проектирования, оцифровывания и увековечивания различных результатов деятельности, применения технологий сетевого обучения, развития быстроты и гибкости реагирования на новые условия, и т. д.

- 4. Тесно связанные с киберсоциализацией, непосредственно с вектором познания в Сети, «проблемы пересмотра ролей и позиций всех участников образовательных отношений. Продолжается курс индивидуализацию на образовательной деятельности в практически неизменных условиях, созданных для массового образования, и делается ставка на активность обучающегося как субъекта. Также утвердилась тенденция к множественности и гибкой смене ролей обучающего (который должен быть и учителем, и ментором, и тьютором, и куратором, и фасилитатором, и модератором, и координатором, и арбитром, и наблюдателем, и смыслосозидателем и т. д.)» [5, С. 8]. Сеть становится сверхвостребованной площадкой для удовлетворения познавательных потребностей.
- 5. Конкретные педагогические (фактически – киберпедагогические) методические проблемы, относящиеся непосредственно к практике обучения и воспитания людей посредством ресурсов и возможностей киберпространства. Это и проблема адаптации существующих методических материалов под электронноцифровой формат, и разработки новых. Это и проблема выбора или создания технологий, средств, обеспечивающих высокую эффективность образовательной деятельности и её результатов. Это и проблема применения технологий ради технологий, стоит упомянуть также технические трудности реализации образовательных отношений, и др. Системы образования в мире в условиях «цифродемии» приняли вызов. Готовы ли они были к этому? У них не было фактического выбора. Т. е. номинально он был отказ от реализации «образовательных услуг», или форс-мажорная их тотальная цифровизация. В этой связи чрезвычайно значимым становится вопрос: технологии в условиях «цифродемии» могут стать реальным средством индивидуализации обучения?

Мы знаем, что цель индивидуализации обучения – максимальное обеспечение независимости учебного процесса от множества объективных условий. Каждый обучающийся может (и должен!) иметь свою реальную индивидуальную образовательную траекторию, вариантности, созданную на основе как по содержанию, так и по темпу его реализации и освоения. Электронный курс (или отдельные модули в рамках него) могут (и будут!) осваиваться обучающимися в индивидуальном темпе. Несмотря на удалённое взаимодействие основных субъектов образовательных отношений, современные технологии позволяют предусмотреть в рамках дистанционного курса разнообразные формы взаимодействия, например, выполнение задания в паре или коллективное обсуждение статьи, видеосюжета и т. п. Технические возможности, в свою очередь, способствуют разнообразию дидактического материала образовательных ситуаций, организованных разработчиками и преподавателями курса (предмета). Цифровая трансформация образования позволяет

по-настоящему индивидуализировать содержание, методы и темпы учебной деятельности обучающегося, наблюдать за каждым его действием и операцией при решении конкретных задач, мониторить процесс освоения новых знаний и соответствующих им компетенций, своевременно вносить необходимые коррекции, как в деятельность обучающегося, так и в собственную деятельность педагога, приспосабливаясь к ситуации, которая постоянно меняется, но остаётся контролируемой и управляемой, как со стороны педагога, так и со стороны обучающегося. Всё это позволяет обучающемуся трудиться в оптимальное для себя время, постоянно контролировать затраты своих сил, внося необходимые коррективы. Разумеется, индивидуальное обучение предполагает наличие у педагога высокой педагогической квалификации. Важным отличием подобной цифровой модели от традиционного обучения является также развитие некоторых личностных качеств обучаемого, в частности, его способности к непрерывному в развитой самообразованию образованию И учебной среде, базирующейся на компьютерных, электронных, телекоммуникационных, мультимедиа, цифровых, сетевых, интернет- и т. д. – одним словом – кибертехнологиях. Однако необходимо учитывать, что при организации обучения с использованием цифровых технологий и возможностей важную функцию выполняет самоконтроль, так как основную часть учебной нагрузки обучаемый должен выполнять (а выполняет ли?) самостоятельно. Для педагогов становится ещё более актуальным вопрос поиска средств и форм для реализации действительно индивидуального обучения (полноценной персональной индивидуализации, как по содержанию, так и по темпам и методам образования обучения) в условиях массового И господствующей индивидуализации. Тотальный и экстренный переход мировых систем образования на дистантный (удалённый) формат взаимодействия всех его субъектов и всеобщее дистанционное обучение и воспитание трансформировал привычные педагогические явления и понятия в условиях, когда «человечество стало свидетелем того, как из-за COVID-19 «вирус киберпедагогики» резко завоевал весь мир» [4], о чём мы с коллегой писали ранее. Схожие мысли излагают наши многочисленные другие коллеги, например, В. И. Блинов, И. С. Сергеев и Е. Ю. Есенина, проводившие экспресс-исследования и экспресс-опрос в первый месяц т.н. ими «ковидного дистанционного аврала» [1] и С. Г. Воровщиков, назвавший этот период «дистанционным Декамероном» [2].

И всё-таки «ковидемия» 2019/20/21 (22?) и сопутствующая ей форс-мажорная киберпедагогика и «цифродемия» вскрыли то, что существуют два амбивалентных риска. Первый – риск тотальной и неотвратимой цифровизации и цифровой трансформации «всего и вся». Второй – необоснованный полный отказ от разумной цифровизации и продуктивной цифровой трансформации векторов жизнедеятельности. И первое, и второе, нельзя назвать адекватным решением. Истина же, как всегда, где-то рядом. И скрывается она в «золотой середине», т. е. сочетании возможностей предметной действительности и символьно-знаковой реальности киберпространства.

Таким образом, можно сделать следующие общие выводы относительно индивидуализации киберсоциализации человека в условиях пандемии цифровизации – «цифродемии»:

- индивидуализация киберсоциализации в условиях «цифродемии» необходима как в отношении субъектов, которые испытывают трудности данного процесса, так и в отношении субъектов с ограниченными возможностями здоровья, а также и в отношении субъектов с высоким уровнем развития способностей, интеллектуально одарённым индивидам;
- позитивная киберсоциализация в условиях «цифродемии» предполагает активную, осознанную и нормированную деятельность человека в киберпространстве, исходя из процессуальных, содержательных и управленческих условий, необходимых для поддержки и развития индивидуальных способностей и наклонностей человека;
- в противоречии между доминированием фронтальных форм организации учебной работы и индивидуальным характером усвоения содержания образования кроется ключевая причина актуальности проблемы индивидуализации обучения в условиях настоящей «цифродемии» (при этом важно понимать, что в реальной образовательной практике индивидуализация является относительной, так как обычно учитываются индивидуальные особенности не каждого обучающегося, а группы обучающихся со сходными особенностями).

Необходимо подчеркнуть, что большинству условий индивидуализации киберсоциализации человека в условиях «цифродемии» будут соответствовать смешанные формы организации и реализации жизнедеятельности на стыке киберпространства символьно-знаковой реальности предметной действительности. Т. е. когда происходит интеграция классических очных форматов взаимодействия людей с форматами использования дистанционных (цифровых) технологий коммуникации. Важен непрерывный мониторинг усвоения информации, интериоризации знаний, формирования умений, развития навыков и соответствующих им компетенций, учёт уровня удовлетворения (и квазиудовлетворения, в том числе) многочисленных потребностей. Значимы индивидуальные механизмы и способы киберонтологии человека, а также немаловажно эффективное включение групп (коллективов, команд) людей в продуктивную деятельность и общение, как в условиях предметной действительности, так и в условиях символьно-знаковой реальности киберпространства.

Я глубоко убеждён, что для преодоления негативных последствий мирового тренда «цифродемии» человечеству необходимо:

- систематизировать актуальные научные знания, техники, методики и передовой практический опыт развития личности и образовании человека в контексте его киберсоциализации;
- осуществлять на системной основе исследование закономерностей и особенностей обучения, воспитания, развития личности, социализации и киберсоциализации человека в условиях взаимопроникновения и метаинтеграции предметной действительности и символьно-знаковой реальности киберпространства;
- разрабатывать, апробировать и внедрять методы, средства, приёмы, формы и т.д., обеспечивающие эффективность технологии психолого-

педагогического сопровождения киберсоциализации человека на всех этапах онтогенеза;

- создавать, апробировать и осуществлять популяризацию новых перспективных технологий развития личности и образования Homo Cyberus'a («человека киберсоциализирующегося»);
- обеспечивать поэтапное формирование постоянное совершенствование культуры безопасной, успешной И мобильной всех её субъектов, киберсоциализации исходя ИЗ их социокультурных, этноконфессиональных, психовозрастных, гендерных, личностных, индивидуальных и других особенностей;
- формировать и перманентно повышать у субъектов киберсоциализации уровень их компетенций осмысленного, рационального и позитивного использования возможностей и ресурсов киберпространства с целью повышения степени их осознанности;
- изучать и описывать перспективы эволюции теории киберсоциализации человека, прогнозировать в этом ключе тенденции развития и образования личности, а также совершенствования технологий обучения и воспитания людей в контексте киберсоциализации цивилизации.

### Список литературы

- 1. *Блинов В. И.*, *Сергеев И. С.*, *Есенина Е. Ю*. Внезапное дистанционное обучение: первый месяц аврала (по результатам экспресс-исследования и экспрессопроса): в 2 ч. / В. И. Блинов, И. С. Сергеев, Е. Ю. Есенина // Профессиональное образование и рынок труда. − 2020. − № 2. − С. 22-23.
- 2. Воровщиков С. Г. Дистанционный «Декамерон», или некоторые новеллы профессора из самоизоляции / С. Г. Воровщиков // Вестник Института образования человека. -2020. -№ 1. С. 5.
- 3. Плешаков В. А. Об условиях обеспечения реализации и интеграции деятельностного, компетентностного и киберонтологического подходов в киберпедагогике / В. А. Плешаков // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». 2019. № 2 (7). URL: <a href="http://journal.homocyberus.ru/Pleshakov VA 2 2019">http://journal.homocyberus.ru/Pleshakov VA 2 2019</a> (дата обращения: 25.05.2022 года).
- 4. Плешаков В. А., Склярова Т. В. «Форс-мажорная киберпедагогика», или Чрезвычайные условия образования эпохи COVID-19 / В. А. Плешаков, Т. В. Склярова // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». 2020. № 1 (8). URL: <a href="http://journal.homocyberus.ru/Pleshakov\_VA\_Sklyarova\_TV\_1\_2020">http://journal.homocyberus.ru/Pleshakov\_VA\_Sklyarova\_TV\_1\_2020</a> (дата обращения: 25.05.2022 года).
- 5. Плешаков В. А., Маркова В. К., Воинова О. И. Киберпедагогика: методология, теория и практика / В. А. Плешаков, В. К. Маркова, О. И. Воинова // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. 2021.  $\mathbb{N}$  4. С. 6-21. DOI 10.18384/2310-7219-2021-4-6-21.

# THE ESSAY ABOUT «COVIDEMIA» PUSHED TO «DIGITALDEMIA» IN 2020-2021: FIVE GROUPS OF FUNDAMENTAL PROBLEMS AND WAYS TO OVERCOME ITS NEGATIVE AFFECTS

**Abstract.** This science article wrote as an essay that contains some of the author's ideas about the digital transformation of human civilization and the ongoing digitalization pandemic (the so-called «digitaldemia») during the epidemic of the new coronavirus infection COVID-19 (the so-called «covidemia»). The specification of five groups of fundamental problems caused by this «digitaldemia» is given. Author emphasized to general conclusions of the individualization of cybersocialization of a person in the conditions of «digitaldemia» and psychological and pedagogical possibilities of overcoming the negative affects of the problems that marked in this article.

**Key words:** pandemic, COVID-19, «covidemia», «digitaldemia», digital transformation, digitalization, metaintegration, cyberpedagogy, Homo Cyberus.

### ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ СТАТЬИ:

Плешаков В. А. Эссе о том, как «ковидемия» породила «цифродемию» в 2020-2021 гг.: пять групп ключевых проблем и возможности для преодоления их негативных последствий / В. А. Плешаков // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». — 2022. — № 1 (12). [Электронный ресурс] — URL: <a href="http://journal.homocyberus.ru/Pleshakov\_VA\_1\_2022">http://journal.homocyberus.ru/Pleshakov\_VA\_1\_2022</a>

УДК 622.004.89

**Технические науки** (005 – Технические специальности)

**2.3.4. Управление в организационных системах** (05.13.00 – Информатика, вычислительная техника и управление)

### ЧЕЛОВЕК И ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ: СВЯЗЬ НЕРВНОЙ СИСТЕМЫ ЧЕЛОВЕКА С ЕГО ПСИХОЭМОЦИОНАЛЬНЫМ СОСТОЯНИЕМ



Пигуз Валентина Николаевна член Российской ассоциации искусственного интеллекта (РАИИ), заведующий отделом компьютерно-информационных технологий Государственного учреждения «Институт проблем искусственного интеллекта» (ДНР, г. Донецк)

redakcija intellekt@mail.ru



**Изосимова Снежана Александровн**а — младший научный сотрудник отдела компьютерно-информационных технологий Государственного учреждения «Институт проблем искусственного интеллекта» (ДНР, г. Донецк)

izosimova.snezhana@mail.ru



**Ивашко Кристина Сергеевна** — младший научный сотрудник отдела компьютерно-информационных технологий Государственного учреждения «Институт проблем искусственного интеллекта» (ДНР, г. Донецк)

redakcija\_intellekt@mail.ru

**Аннотация.** В работе анализируются перспективы развития искусственного интеллекта, основанные на «Национальной стратегии развития искусственного интеллекта (на период до 2030 г.)» РФ. Подчеркивается прерогатива развития эмоционального аспекта данного процесса.

**Ключевые слова:** искусственный интеллект, ИИ, эмоциональный аспект, этическая система, алгоритм, «сильный ИИ».

«ИТ – это инструмент, который может быть использован

(Л. Горбачик)

как во благо, так и во вред».

егодня огромную роль в обществе занимает концепция глобальной цифровизации. Технологическая парадигма, в целом, и искусственный интеллект (ИИ), в частности, выходят на первый план и занимают лидирующие позиции не только в экономике и промышленности, но и в быту и даже в области искусства, творчества (например, «цифровое искусство»). Данный аспект касается и научной сферы образования. Особенно на данный момент, в условиях пандемии.

Прежде всего, процесс цифровизации наглядно свидетельствует о появлении и расширении границ новой среды жизнедеятельности человека — цифровой компьютерной реальности, виртуального пространства. Однако данный процесс, как и его последствия, имеет как своих приверженцев, так и противников.

### Среди негативных последствий цифровизации можно назвать следующие:

- не только **облегчённая для восприятия широких масс подача информации**, но и **осуществление манипуляций человеческим сознанием.** Например, навязывание товаров и услуг посредством постоянно присутствующей рекламы; восприятия и оценки того или иного события и проч.;
- **утрата аналогового мышления**, т. е. нивеляция процесса размышления, представления о вариативности предмета или явления окружающей действительности;
- замена исторической (родовой, внутренней) памяти техническим аналогом (хранящимися и предоставляемыми машиной знаниями и фактами);
- нарушение, а то и частичное или даже полное разрушение границ личности. Нарушение нормального психоэмоционального состояния личности. Изменение представления человека об окружающей его реальности в целом, отсутствие объективной оценки. Подобный процесс описан, например, в фильме «Матрица» и т. п.

Однако существует и безусловная польза от использования ИИ, например, «умный дом», «Интернет вещей», цифровые слух и зрение, обработка большого объёма информации в кратчайшие сроки, диагностика, тестирование и нормализация психоэмоционального состояния личности посредством использования интернет-технологий и т. д.

Необходимо отметить, что более 80% поступающей информации человек оценивает посредством органов зрения. Процесс восприятия и формирования эмоции происходит следующим образом: от органа, воспринявшего информацию (в данном случае, глаза), посредством нейронов информация передается в головной мозг – таламус, а именно – в ядро таламуса. Там происходит процесс первичной обработки поступившей информации и формирования эмоций. Информация, прошедшая обработку в таламусе,

передается в миндалевидное тело, находящееся в височной доле и являющееся частью лимбической системы. Лимбическая система, в свою очередь, координирует множество процессов в организме, в том числе эмоциональные и мотивационные. Миндалевидное тело является важнейшим органом при формировании эмоций. Из миндалевидного тела сформированная эмоция передается в лобную долю головного мозга, разделенную на множество зон (рис. 1).

В орбитофронтальной коре пересекаются лимбическая и префронтальная системы. Благодаря чему последняя причастна к сложным эмоциональным процессам: оценка обстановки, последствия действий и принятия решения — выработки линии поведения. Таким образом, головной мозг — сложнейшее клеточное образование, информация в котором передаётся посредством нейронных мозговых медиаторов. С их помощью сформированная эмоция из ЦНС передается в периферическую — спинной мозг. А уже оттуда — в мышцы, таким образом превращая эмоцию (информацию, сигнал) в действие (эмоциональную, психофизиологическую реакцию) организма.

Малейшее нарушение данной цепочки может привести к тяжелым последствиям. Например, нестабильная работа мозговых медиаторов, в результате чего происходит хаотичная передача информации в разные отделы мозга и возникает шизофрения.

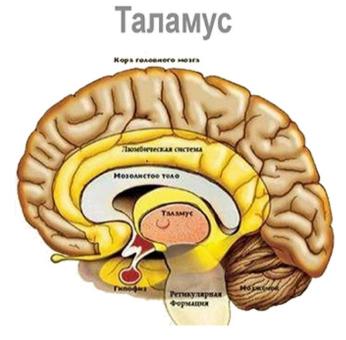


Рис. 1. Органы головного мозга, принимающие участие в процессе формирования эмоций

Наиболее полное воздействие данного способа на организм достигается при соответствующем музыкальном сопровождении. Также возможна комбинация с компьютерной системой, обеспечивающей соответствующие обонятельные, осязательные и слуховые эффекты — 3-D [4]. Созерцание картин живописи известных мастеров, способствующее нормализации психоэмоциональных состояний личности,

сопровождающееся дальнейшим анализом своих чувств и эмоций, возникших при этом, является одним из признанных международного уровня интеллектуально-духовных средств, использующихся для саморегуляции психоэмоциональных состояний личности. Кроме того, созерцание картин способствует развитию эстетического вкуса, творчества, фантазии и вдохновения.

Особо следует отметить тот факт, что энергия, воплощённая в звуке и вибрации, является неоспоримым свойством окружающего мира. Именно этот фактор принимает участие в процессе формирования морфологических и функциональных структур. Музыка сопровождает человека практически всю жизнь, с самого рождения: колыбельные, музыка в плеере, смартфоне, по радио и ТВ, и т. д. Таким образом, эффективного на первое место выходят исследования использования средств интеллектуально-духовной безмедикаментозных методов для саморегуляции психоэмоциональных состояний личности. Главная роль при этом принадлежит разрабатываемому сегодня искусственному интеллекту, ІТ-технологиям.

Так что же представляет собой ИИ? Из каких составляющих частей и этапов состоит? Согласно современной трактовке, закреплённой в «Национальной стратегии развития искусственного интеллекта (на период до 2030 г.)» РФ, ИИ представляет собой «...комплекс технологических решений, позволяющий имитировать когнитивные функции человека и получать при выполнении конкретных задач результаты, сопоставимые, как минимум, с результатами интеллектуальной деятельности человека» [1]. Также, по словам директора по развитию технологий искусственного интеллекта ООО «Яндекс» Александра Крайнова, сегодня искусственный интеллект сопровождает множество надуманных страхов и заблуждений. Для одних характерна переоценка, а для других — недооценивание данных технологий. В общем случае ИИ представляет собой комплекс определённых математических методов и решений, сформулированных на их базе. При этом каждое конкретное решение может быть использовано в узкоспециализированной задаче и не более того.

Однако, в современном мире, благодаря стремительному развитию ІТ-технологий, количество задач, решающихся данным способом, растёт в геометрической прогрессии. Благодаря чему задача, заложенная в технологии ИИ, распространяется на множество людей. В результате чего увеличивается в значительной степени и масштаб потенциальной ошибки. В этом случае, этические нормы, по словам А. Крайнова, являются мягким регуляторным механизмом, при отсутствии реального законодательного аппарата в данной сфере. Фигурально подобный документ можно назвать «Кодексом этики искусственного интеллекта». Его главной задачей будет обозначение границ использования и внедрения технологий ИИ в повседневную жизнь. Но в законодательном плане данный документ нельзя назвать законом, и он не является законодательным.

Ранее данную функцию исполняла «Концепция развития регулирования отношений в сфере технологий искусственного интеллекта и робототехники до 2024 года» РФ, основанная, прежде всего, на следующих этических нормах:

- обеспечение защиты и безопасности человека, его прав и свобод;
- подконтрольность человеку во всех областях и сферах своих действий;
- соответствие действующему законодательству;
- категорический недопуск и противодействие любым действиям преступного характера.

Однако все вышеприведенные формулировки лишены реальной конкретики — они довольно расплывчаты и **не показывают реального пути, согласно которому можно внедрять технологии ИИ и осуществлять деятельность IT-компаний.** 

Необходимо отметить, что попытки выработать, систематизировать и конкретизировать подобный документ, неоднократно предпринимались в разных странах. Эксперт А. Незнамов предложил собственную классификацию наиболее распространенных принципов искусственного интеллекта международного уровня:

- 1. «**Справедливость** (включая недискриминацию, непредвзятость, равенство и т д.);
- 2. **Прозрачность** (например, прозрачность использования данных, дата сетов, обработки информации);
- 3. **Ответственность** (контролируемость, подотчётность, возмещение вреда, ответственное отношение);
  - 4. **Безопасность** невозможность причинения умышленного вреда;
- 5. **Конфиденциальность** (в том числе, неприкосновенность частной жизни и защиту персональных данных)» [2, С. 45].

Подобные документы уже есть в наличии у крупных международных компаний: IBM, Bosch, Сбера и т. п. Согласно статистическим данным А. Незнамова, корпоративные нормы и правила в отношении использования и разработки искусственного интеллекта имеют 35 компаний-разработчиков мирового уровня. Также существует проект рекомендаций по этике искусственного интеллекта ЮНЕСКО.

Таким образом, из вышесказанного следует вывод относительно возможной композиции и содержательной наполненности кодекса. Ориентировочно он может состоять из 4 частей:

- 1. «Общие положения назначение и цели, нормативные основания и правовая природа кодекса, круг действия и термины;
- 2. Общие этические принципы/ценности поведения акторов искусственного интеллекта;
- 3. Этические стандарты поведения акторов в сфере искусственного интеллекта;

4. Механизмы реализации кодекса» [3, С. 76].

Одним из аспектов является предотвращение навязывания технологий личности. Например, многочисленные примеры рассылаемой по телефону рекламы товаров и услуг: «Успей купить, остался всего 1!», «Предложение действует только сутки!» и т. п. В результате чего у человека искусственно вызывается стрессовое ощущение «вынужденной спешки», которое может перерасти в настоящий стресс.

Таким образом, **правовая этическая проблема ИИ остается открытой.** Безусловна польза от использования ИИ: обработка больших объёмов данных; ускорение работы мозга человека: например, проект «Neuralink» Илона Маска по вживлению в мозговое вещество человека тончайших нейронных нитей, во много раз ускоряющих процесс мышления, излечивающих болезни [2, C. 50] и т. п.

В общем и целом, вклад ИИ в глобальный ВВП в международном масштабе составляет «15,7 трлн долларов, а к 2030 году этот показатель должен увеличиться на 14 %» [4, С. 72]. Однако следует говорить не о «цифровом рабстве», а о цифровой реальности – новом витке научно-технического прогресса в сфере ИИ. Также, в связи с широким распространением робототехнических систем, возможно возникновение «налога на роботов».

Однако развитие ИИ также способствует развитию эмоционального выгорания у человека. Достаточно трудно соблюсти баланс между рабочим и свободным временем. Д. Архипов, директор по развитию бизнеса JPL Telecom, советует придерживаться следующих правил, чтобы этого избежать [Цит. по 2, С. 48]:

- «1. На рабочие задачи отводить чётко определённое время и строго следовать установленному графику;
- 2. Полностью отдыхать от гаджетов, т. н. «интернет-серфинга» мозгу необходимо предоставить отдых и возможность полностью перезагружаться;
- 3. Всегда «находиться в моменте», т. е. если человек на данный момент находится с семьей никаких рабочих совещаний и вопросов».

Тема места человека в цифровом обществе обладает колоссальной многоплановостью и вариативностью, и, чтобы раскрыть её, требуются всесторонние исследования учёных будущего.

### Список литературы

- 1. Сазонова М. Искусственный интеллект и этика: эксперты оценили проект нового кодекса [Электронный ресурс] / Маргарита Сазонова // ГАРАНТ.РУ (информационно-правовой портал). URL: <a href="http://www.garant.ru/article/1487350">http://www.garant.ru/article/1487350</a> (дата обращения: 22.02.2022).
- 2. *Иванова С. Б.* Особенности и результаты групповой компьютерной диагностики и безмедикаментозной терапии психоэмоциональных состояний трудового коллектива в эксперименте / С. Б. Иванова, И. С. Сальников, Р. И. Сальников

// Проблемы искусственного интеллекта / International Peer-Reviewed Scientific Journal «Problems of Artificial Intelligence». – 2021. – № 1 (20). – С. 44–52.

- 3. Сальников И. С. Программный продукт для компьютерной диагностики эмоционального самооценки доминирующего состояния И личности по дифференциальной шкала эмоций Изарда / И. С. Сальников, Р. И. Сальников, Т. Д. Клюшанова // Материалы Донецкого международного круглого стола «Искусственный интеллект: теоретические аспекты и практическое применение. ИИ – 2021», 27.05.2021 – Донецк: ГУ «ИПИИ», 2021. – С. 74–78.
- 4. *Сальников И. С.* Проблема научной классификации эмоций / И. С. Сальников // Материалы Донецкого международного круглого стола «Искусственный интеллект: теоретические аспекты и практическое применение. ИИ 2021», 27.05.2021. Донецк: ГУ «ИПИИ», 2021. С. 69–74.

# HUMAN AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: COMMUNICATION OF THE HUMAN NERVOUS SYSTEM WITH HIS PSYCHO-EMOTIONAL STATE

V. N. Piguz, S. A. Izosimova, K. S. Ivashko

**Abstract.** The paper analyzes the prospects for the development of artificial intelligence, based on the «National Strategy for the Development of Artificial Intelligence (for the period up to 2030)» Russia. The prerogative of the development of the emotional aspect of this process is emphasized.

**Key words:** artificial intelligence, AI, emotional aspect, ethical system, algorithm, «strong AI».

### ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ СТАТЬИ:

Пигуз В. Н., Изосимова С. А., Ивашко К. С. Человек и искусственный интеллект: связь нервной системы человека с его психоэмоциональным состоянием / В. Н. Пигуз, С. А. Изосимова, К. С. Ивашко // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». − 2022. − № 1 (12). [Электронный ресурс] − URL: http://journal.homocyberus.ru/Piguz\_VN\_Izosimova\_SA\_Ivashko\_KS\_1\_2022

УДК 371.8

Педагогические науки (13.00.00 – педагогические специальности) 5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования 5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования) (13.00.01 Общая педагогика, история педагогики и образования)

### ЦИФРОВИЗАЦИЯ ШКОЛЬНЫХ МУЗЕЕВ: ВИРТУАЛЬНЫЙ ТУР



Наземкин Вячеслав Владимирович — учитель истории и обществознания муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Школа № 72» городского округа Самара, абсолютный победитель Конкурса «Воспитать человека» в 2021 году (Россия, г. Самара)

nazemkin17@inbox.ru

Аннотация. Школьный музей играет важную роль в сохранении культурного наследия, а также в обучении и воспитании подрастающего поколения. В статье обосновывается потребность в цифровизации музейного дела. Рассматривается одна из форм цифровизации – виртуальный тур по музею. На примере (представлен анализ опыта внедрения цифровых технологий в работу школьного музея Боевой Славы 20-й воздушно-десантной бригады МБОУ Школы № 72 г. о. Самара) продемонстрирован способ создания виртуального тура, охарактеризованы его уникальность и преимущества, описаны возможные методы и формы использования и применения данной разработки.

**Ключевые слова:** музееведение, музей Боевой Славы, школьный музей, цифровизация, виртуальный тур, 3D-тур.

ирокое использование современных интернет-технологий позволяет создавать новые интересные решения в различных сферах деятельности человека. Одним из примеров такого решения является создание виртуального интерактивного тура по музею: это инновационная форма работы с аудиторией, предполагающая привлечение расширенного круга обучающихся.

**Предмет исследования:** виртуальный тур по музею Боевой Славы 20-й гвардейской воздушно-десантной бригады.

**Цель работы:** создание воспитательного пространства, обеспечивающего формирование образованной, духовно-нравственной, творчески активной личности при помощи различных форм музейной деятельности, в том числе посредством использования материалов цифрового образовательного контента.

Школьный музей сегодня является эффективным средством воспитания подрастающего поколения. Он становится средством творческой самореализации, инициирует личностно ориентированное воспитание и образование, является маленьким исследовательским центром по сохранению, возрождению и развитию локальных культурно-исторических традиций, участвует в диалоге поколений и культур. Информационные технологии помогают разнообразить формы работы в школьном музее, сделать его интересным для посещения обучающихся в 21 веке.

М. А. Зайцева, А. П. Лысак, С. Ю. Дорофеев рассматривают возможности и особенности применения в обучении современных виртуальных средств как прогрессивного инновационного инструментария современного педагога [3].

М. Б. Романовская и Н. К. Солопова и другие рассказывают о современных подходах к организации проектной деятельности школьников в процессе модернизации системы образования [6, 7].

Высоко оценивается образовательный и воспитательный потенциал школьных музеев О. А. Таушкановой [8].

Цифровизация затрагивает все сферы жизни современного общества, включая и сферы образования и культуры. Одной из приоритетных задач государственной политики в России является использование цифровых коммуникационных технологий для обеспечения доступа граждан к культурным ценностям, независимо от места проживания [9].

Музеи начали активно использовать возможности ИКТ для совершенствования основных направлений своей деятельности ещё на этапе информатизации. Цифровизация музеев нашла своё воплощение в целом комплексе технологий, важнейшими из которых являются: технология оцифровки, сканирования, мультимедиа, 3D-технологии.

Цифровизация открывает широкие возможности для привлечения в музей посетителей и формирования постоянной заинтересованности публики, позволяет за счёт новых технологий значительно обогатить экспозиционно-выставочную и культурно-образовательную деятельность музея.

С этой целью в муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Школа № 72» городского округа Самара был разработан виртуальный тур (3D-тур) по музею Боевой Славы 20-й гвардейской воздушно-десантной бригады. «Виртуальный тур — это интерактивный виртуальный проект, презентация с эффектом присутствия, созданная на основе 3D панорам 360 или 3D визуализации. Тур состоит из одной и более 3D панорам, связанных между собой ссылками-переходами» [3, C. 100].

«При просмотре 3D-тура зритель видит всё пространство вокруг себя, может приближать и отдалять изображение, и переходить от панорамы к панораме — от одной точки съемки к другой. В сравнении с видео или фотосъемкой виртуальный тур демонстрирует пространство вокруг зрителя объемно и гораздо более полно и детально» [10, С. 10]. Для создания виртуального тура по одному небольшому объекту, как правило, требуется одна 3D-панорама. В идеальной ситуации панорамы, то есть точки съёмки, должны располагаться в прямой видимости друг от друга. Эффект присутствия

и реальность прогулки по помещению зависит от профессионализма съёмки панорамы, чем ближе и качественнее сняты панорамы, тем понятнее зрителю, как, что называется, «оно выглядит в жизни».

В связи с развитием web-технологий значительно расширяются возможности панорам, их можно размещать в сети Интернет (размер панорамы — 3 Мб интернеттрафика), при этом существует возможность внедрения интерактивных эффектов. Благодаря интерактивным эффектам создаются целые информационные системы внутри одной панорамы, они включают в себя видеоматериал, анимацию, звук, информационные окна и меню, а также различные специальные эффекты.

Ежегодно в музее Боевой Славы 20-й гвардейской воздушно-десантной бригады проводятся различные формы культурно-образовательной деятельности, разнохарактерные мероприятия — обзорные и тематические экскурсии, мастер-классы, онлайн-квесты, исторические викторины, конкурсы, уроки Мужества, классные встречи. Каждая форма работы приобрела особую привлекательность и популярностью. Большинство мероприятий в прошедшем учебном году были проведены с использованием виртуального тура по музею. Это были следующие мероприятия:

- 1. Тематические и обзорные виртуальные экскурсии. Музейные экскурсии подразделяются на обзорные и тематические, на исторические, литературные, искусствоведческие и естественнонаучные. Методика проведения виртуальной экскурсии включает в себя показ объектов и рассказ о самих объектах и событиях, с ними связанных [1]. Экскурсия должна строиться с применением сразу нескольких методических приёмов. Виртуальный тур позволяет нам дополнительно использовать текстовый блок, Qr-код, видеоряд, особой популярностью пользуется голосовое сопровождение.
- **2. Виртуальные музейные уроки.** Среди музейных мероприятий, имеющих образовательную и просветительскую направленность, наиболее популярными в настоящее время можно назвать музейные уроки. Они призваны закрепить и углубить знания учащихся по отдельным темам, причём музейный предмет выступает здесь не только как иллюстрация, но и как источник для изучения. Особенность его заключается в реализации задач школьного образования в образовательно-воспитательной среде музея.
- **3. Квест-игры в виртуальном музее.** Активное развитие получает новая форма работы с музейной аудиторией, которая обретает особую популярность это квест-игра. Квест-игра предполагает выполнение цикла определённых заданий в музейной экспозиции. Квеста-игра базируется на виртуальном туре по музею, а сделать её ярче и насыщеннее помогают дополнительно созданные виртуальные реальности.
- **4.** Дни открытых дверей в виртуальном музее. Проведение дней открытых дверей является одной из традиционных форм привлечения посетителей в музей. Такие мероприятия пользуются большой популярностью у горожан, в эти дни музей переполнен посетителями.
- **5. Ночь в музее.** Мероприятие, набирающее популярность с каждым годом, но провести «Ночь в музее» в образовательном учреждении невозможно, с использованием 3D-тура это становится реально.

В прошлом учебном году весь мир на практике повсеместно применял актуальную форму обучения — дистанционное. В решении коллегии Госкомвуза 1993 года «О создании системы дистанционного образования в РФ» говорится: «Дистанционное образование — это форма образования, обеспечивающая использования новейших

технических средств и информационных технологий для доставки учебных материалов и информации непосредственно потребителю независимо от его местоположения» [4].

На сегодняшний день дистанционное обучение становится частью нашей жизни, в связи со сложившейся эпидемиологической обстановкой многие музеи были вынуждены закрыть свои двери для посетителей и временно прекратить работу. Благодаря виртуальному туру наш музей смог продолжить свою работу. Актив музея по-прежнему проводил не только экскурсии, но и различные квест-игры и мероприятия для учащихся нашей школы. Школьники по достоинству оценили работу виртуального тура, поэтому на сегодняшний день ведётся разработка нового проекта на основе панорам.

Ещё одной особенностью виртуального музея является возможность осуществлять работу с детьми с ограниченными возможностями. «Виртуальные музеи играют заметную роль в социализации инвалидов, осуществляя дистанционный доступ к культурным ценностям, способствуя самореализации людей с ограниченными возможностями здоровья и вовлечению их в творческую деятельность, а также помогая преодолению различных стереотипов» [8, С. 98].

В ходе цифровизации музейной сферы, по нашему мнению, одним из самых эффективных методов можно назвать виртуальный тур. Он способствуют успешной реализации образовательно-воспитательных функций школьного музея. 3D-тур создаёт у зрителя полную иллюзию присутствия, поэтому считается одним из самых эффективных способов представления информации. Виртуальный тур — это мультимедийная фотопанорама, в которую можно поместить видео, графику, текст, ссылки. Его отличительной особенностью является наличие интерактивности.

### К числу важнейших преимуществ цифровизации музеев относятся:

- **доступность**: обеспечение мобильного доступа из любой точки мира к культурному наследию, которое представлено в музеях;
- **комфорт**: возможность удалённого доступа к музейным коллекциям без очного посещения;
- **сохранность**: возможность представления онлайн-посетителям музейной коллекции без риска порчи, уничтожения или воровства экспонатов;
- интерактивность: возможность вовлечения посетителя музея в музейную экспозицию;
- **комплементарность**: возможность получения посетителями музея дополнительной информации о музейных предметах и коллекциях;
- массовость: расширение аудитории музея за счёт размещения музейных коллекций в онлайн-среде;
- **коммуникативность**: возможность общения в онлайн-сообществах по интересам, продвижение музея посредством социальных интернет-сетей.

Включение в деятельность материалов цифрового образовательного контента приводит к тому, что школьники проявляют интерес к проводимым мероприятия в музее, с большим удовольствием посещают музейные занятия. У детей формируется уважительное отношение к музеям, появляется желание посещать музеи во время туристических поездок, походов. На экскурсиях в музее школьники становятся более внимательными, сосредоточенными.

Виртуальный тур является формой учебной и внеурочной деятельности, направленной на получение предметных знаний, формирование коммуникативных,

познавательных, регулятивных учебных действий, способствует повышению интереса подрастающего поколения не только к истории края, но и к культурному наследию в целом. Таким образом, работа музея становится более эффективной, задействована большая доля учащихся школы, совершенствуется духовно-нравственное воспитание. Именно с любви к своей малой Родине начинается любовь к своему Отечеству, России, и этому всецело способствует практическая деятельность школьного музея, включая виртуальные туры.

Наш опыт и опыт коллег показывает, что виртуальная экскурсия, конечно, не заменит личное присутствие, но позволяет получить достаточно полное впечатление об изучаемом объекте. Использование виртуального тура в работе школьного музея позволяет достичь следующих результатов:

- повысить эффективность работы школьного музея за счёт использования инновационных форм и методов для решения воспитательных задач;
- **расширить доступ к материалам для большей аудитории**, допустить посещение и знакомство с объектами, расположенными в музее, из любой удобной точки;
- позволить создать единое воспитательное и образовательное пространство школы, как интерактивную развивающую среду;
- **повысить заинтересованность, создать мотивацию учащихся** к изучению родного края;
  - применять разработку в период дистанционного обучения;
- **повысить производительность образовательного процесса** за счёт автоматизации обработки информации об изучаемом объекте;
- осуществить передвижение участников по заранее составленному маршруту.

### Список литературы

- 1. Виртуальные экскурсии и 3d-путешествия URL: <a href="http://www.panotours.ru">http://www.panotours.ru</a> (дата обращения: 17.02.2022).
- 2. Виртуальные экскурсии? Почему бы и нет? URL: <a href="https://edugalaxy.intel.ru/?automodule=blog&blogid=1718&showentry=1165">https://edugalaxy.intel.ru/?automodule=blog&blogid=1718&showentry=1165</a> (дата обращения: 17.02.2022).
- 3. Зайцева М. А., Лысак А. П., Дорофеев С. Ю. Технология создания виртуальных интерактивных туров RUBIUS 3DTourKit // Известия Томского политехнического университета. -2010. Т. 317. № 5. С. 97–102.
- 4. О создании системы дистанционного образования в РФ: Решение коллегии Госкомвуза от 9 июня 1993 года № 9/1 // КонсультантПлюс: Высшая Школа: Программа информационной поддержки российской науки и образования: Специальная подборка правовых документов и учебных материалов для студентов: учебное пособие. 2007. Вып. 4.
- 5. Панорамный мир. 2010. URL: <a href="http://panoworld.narod.ru">http://panoworld.narod.ru</a> (дата обращения: 17.02.2022).
- 6. *Романовская М. Б.* Метод проектов в образовательном процессе: методическое пособие. М.: Центр "Педагогический поиск", 2006. 160 с.
- 7. *Солопова Н. К., Баскакова Н. И., Бойко Е. Ю., Шильдяева Л. В.* Организация работы с информационно-коммуникационными технологиями в образовательных

учреждениях, органах местного самоуправления, осуществляющих управление в сфере образования. – Тамбов: ТОГОАУ ДПО «Институт повышения квалификации работников образования», 2010. – 42 с.

- 8. *Таушканова А. О.* Роль музея в образовательном процессе школы / А. О. Таушканова, Е. А. Шанц. // Теория и практика образования в современном мире: материалы II Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, ноябрь 2012 г.). Санкт-Петербург: Реноме, 2012. С. 98-100. URL: <a href="https://moluch.ru/conf/ped/archive/64/2986">https://moluch.ru/conf/ped/archive/64/2986</a> (дата обращения: 17.02.2022).
- 9. Указ Президента РФ от 24.12.2014 г. № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики» / Собрание законодательства РФ, 2014 год, № 52, ст. 7753.
- 10. *Устюжанина Н. В.* Виртуальная экскурсия как инновационная форма обучения // Наука и перспективы. 2017. № 2. URL: <a href="https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-ekskursiya-kak-innovatsionnaya-forma-obucheniya">https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-ekskursiya-kak-innovatsionnaya-forma-obucheniya</a> (дата обращения: 03.04.2022).

### DIGITALIZATION OF SCHOOL MUSEUMS: VIRTUAL TOUR

V. V. Nazemkin

**Abstract.** The school museum plays an important role in the preservation of cultural heritage, as well as in the education and upbringing of the younger generation. The article substantiates the need for digitalization of museum business. One of the forms of digitalization is considered - a virtual tour of the museum. Using an example (an analysis of the experience of introducing digital technologies into the work of a school museum is presented of the Museum of Military Glory of the 20th Guards Airborne Brigade MBOU School No 72) methods and forms of use and application of this development.

**Key words:** museology, Museum of Military Glory, school museum, digitalization, virtual tour, 3D-tour.

### ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ СТАТЬИ:

Наземкин В. В. Цифровизация школьных музеев: виртуальный тур / В. В. Наземкин // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». − 2022. − № 1 (12). [Электронный ресурс] − URL: http://journal.homocyberus.ru/Nazemkin VV 1 2022

### УДК 37.013.77

Педагогические науки (13.00.00 – педагогические специальности) 5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)

(13.00.02 – Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования))

Психологические науки (19.00.00 – психологические специальности) 5.3.5. Социальная психология, политическая и экономическая психология (19.00.05 – Социальная психология 19.00.07 – Педагогическая психология)

# ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОНЛАЙН-ФОРМАТЕ (НА ПРИМЕРЕ АВТОРСКОЙ МЕТОДИЧЕСКОЙ РАЗРАБОТКИ ИГРЫ «БИТВА ПАНТЕОНОВ»)



**Ливанова Екатерина Александровна** — студент 4 курса Института педагогики и психологии ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет» (Россия, г. Москва)

rina.livanova@bk.ru



Эксузян Надежда Рубеновна — студент 4 курса Института педагогики и психологии ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет» (Россия, г. Москва)

nadaeksuzan@gmail.com

**Аннотация.** Основное внимание в статье уделяется рассмотрению специфики применения игровых технологий с помощью онлайн-формата. Также анализируются различные определения термина «игра» и присутствует описание чёткого алгоритма по созданию собственной игры. Завершается статья описанием авторской методической разработки игры «Битва Пантеонов».

**Ключевые слова:** игра, игровая деятельность, игровая технология, онлайн-платформа, «Битва Пантеонов».

овременное информационное общество находится на определённом этапе развития, в котором игровые технологии активно используются, как в обучении, так и в труде. Обучение и трудовая деятельность с применением игровых элементов стали носить массовый характер. Игра действительно является эффективным методом для снятия психологического напряжения коллектива людей любого возраста и способна повысить мотивацию дальнейшей деятельности участников. В игре человек способен полностью погрузиться в пространство, представленное игрой и выбрать себе роль, с помощью которой он сможет раскрыть свой потенциал. Это является одной из причин, почему игре уделяется большое внимание в системе обучения и профессиональной деятельности. При множественности научно-практических работ, которые затрагивают проблемы исследования дидактических возможностей применения онлайн-сервисов в реализации очного обучения или в непосредственном личном контакте с коллективом [15, 16], мало изученными всё же остаются вопросы, касающиеся применения игровых технологий с помощью инструментов онлайн-платформ при дистанционном взаимодействии.

Сейчас мы подошли к самому термину «игра». Он имеет множество различных значений, поскольку каждый игротехник или педагог, применяющий игру, как форму взаимодействия с коллективом, так или иначе, придаёт ему индивидуальную окраску. В своей работе Н. К. Ахметов ссылался на идеи Л. С. Выготского, который определял игру как «переработка пережитых впечатлений, построение на их основе новой действительности, которая отвечает запросам и влечениям самого ребёнка» [2, С. 119].

«Игра — это вид деятельности, который выражается в способности человека преобразовывать действительность, нацеленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, где сформировывается и развивается самоуправление поведением» [1, С. 14]. Имеется достаточное количество типологий игр, основой которых являются:

- причины, связанные с невозможностью определения исхода деление игр на комбинаторные, азартные, стратегические;
  - количество играющих;
- отношение к действительности открытую для импровизации или организованную по правилам действительности (М. Эпштейн [17]);
  - «чистота» игры игра по правилам и ролевая игра (М. С. Каган [8, С. 35]);
- обращённость игровой деятельности к различным аспектам культуры и особенностям её связей с нормами обыденной жизни.

Так, например, в своей книге «Игра в тренинге» Е. А. Леванова, В. А. Плешаков и др. [12] выделяют следующую классификацию игр:

- 1. Психогимнастика в тренинге.
- 2. Целевые игры в тренинге.

Психогимнастическими играми являются те, что направлены на развитие тренинговой группы, они универсальны и хорошо помогают в создании атмосферы.

К целевым относятся игры, которые мы можем разделить в соответствии со структурой тренинга.

Перечислять различные типологии можно было бы ещё очень много. Но наша задача заключается в рассмотрении и применении игры непосредственно с использованием онлайн-технологий. Мы хотим отметить, что не в зависимости от того, какая игра будет выбрана, для кого она будет проводиться и с какой целью, основным организующим принципом дистанционного взаимодействия является принцип интерактивности. В условиях цифровой среды представляет особую важность проектирование интерактивности трёх типов:

- 1) обучающегося со средой обучения;
- 2) обучающегося с преподавателем;
- 3) обучающегося с другими обучающимися.

В ходе организации дистанционного взаимодействия интерактивность *«выступает фактором психологической компенсации физической разобщённости участников учебного процесса»* [10, С. 13]. В рамках дистанционного взаимодействия особое внимание должно уделяться роли эмоций, которые оказывают сильное воздействие на вовлечённость и достижения участников цифрового взаимодействия в онлайн-среде.

Для реализации игровой деятельности в дистанционном процессе взаимодействия необходимо знать технологию создания игры. Технология создания игры является совокупностью дидактических правил, условий, приёмов и способов игровой деятельности по поиску, обработке и усвоению учебной информации для принятия решений в проблемной ситуации. При этом игра, как активный познавательный процесс, нацелена как на усвоение конкретных знаний, так и на овладение конкретными способами действий в сфере игровой деятельности.

При создании игры, которая будет описана ниже, мы опирались на алгоритм, предложенный Е. А. Левановой и В. А. Плешаковым [12]:

- 1. **Определение целевой аудитории.** Для кого и зачем вы будете проводить игру, какого возраста будут участники, каковы их различия и т. п.
- **2. Цель игры.** Ради чего мы будем проводить игру, и какой результат ожидаем получить.
- **3. Инструкция с детальными пояснениями.** Ответить на вопрос «Что надо делать участниками, чтобы цель игры была достигнута?». После подробно прописать инструкцию.
- **4. Интрига.** Игровое взаимодействие не будет таким эффективным, если мы сразу раскроем все предыдущие пункты, без какой-либо попытки заинтересовать участников игры.
- **5.** Соответствующее интриге название игры. Звучное название, которое будет соответствовать придуманной метафоре.

- **6.** Методические особенности проведения игры: продолжительность, особенности организации, акценты ведущего, время проведения, необходимый инструментарий, оформление и прочее.
- **7.** Оценка ресурсов, как для самих участников, так и для ведущих. Необходима для того, чтобы представить и оценить ещё раз ресурсы игры, помимо очевидных, исходя из самой цели.
- **8. Вопросы для обсуждения и рефлексии.** Позволят продумать содержательный анализ после проведения игры.
- **9.** Финальное оформление с указанием авторов и даты создания. Оформление соответствующим образом с продумыванием возможных вариантов модификации для проведения в других группах, в иных условиях.

Далее мы перейдем непосредственно к описанию нашей авторской методической разработки игры «Битва Пантеонов», которая была реализована в рамках предмета «Технологии игрового взаимодействия» у профессора МПГУ В. А. Плешакова в 2021 году.

### Пояснительная записка к игре «Битва Пантеонов»

Цель игры: повышение эффективности работы в команде.

### Задачи игры:

- создание дружеских отношений между участниками игры;
- снятие психоэмоционального напряжения у участников игры;
- развитие эмоционального благополучия участников игры.

Формат: онлайн-конференция.

Тип игры: сюжетно-ролевая.

Количество участников: 14-24 человек.

Возраст участников: от 11-12 лет.

Продолжительность: 45-50 минут.

### Инструментарий:

- 1. Любое устройство со стабильным подключением к Интернету.
- 2. Микрофон.
- 3. Камера (по желанию).
- 4. Презентация.
- 5. Заготовленный список игроков для каждого раунда и карточки участников.
- 6. Костюмы и другие атрибуты, в зависимости от роли ведущего.

### Этап 1. Первичный план по созданию игры.

Суть данного этапа заключается в разработке идеи игры, обозначении её цели, задач, сущности и структуры. На этом этапе происходит проработка недочётов,

«шлифовка» всех неточностей. Также происходит подбор персонажей, создание карточек участников и презентации, способствующей визуализации игрового процесса.

### Этап 2. Проведение игры.

Этот этап посвящён непосредственной реализации игровой разработки с целью её апробации. Данный этап состоит из нескольких ключевых точек, без которых невозможно качественное и эффективное проведение игры.

### Этап 2. Фаза 1. Вступительное слово.

Этот этап посвящён введению присутствующих в контекст игры посредством приветственных слов, погружающих в суть происходящего действия. Ведущие на данном этапе должны удостовериться, что у всех игроков имеются в наличии материалы, присланные заранее (карточки участников), а также, что у них отсутствуют какие-либо неполадки с гаджетами, с которых они подключились к игре.

### Этап 2. Фаза 2. Интрига и постановка правил.

Целью этапа является погружение участников в игровое взаимодействие посредством рассказа легенды о персонажах, которых им предстоит играть:

«Давным-давно, когда Вселенная была ещё молодой, Боги разных Пантеонов жили в мире и согласии. Они не претендовали на сферы власти друг друга, предпочитая дружбу войне. Шло время, минули тысячи лет, когда-то светлый и добрый мир изменился. Вражда, распри, ненависть всё больше овладевали сердцами людей и Богов. Друзья больше не доверяли друг другу, ждали удара в спину, семьи раскалывались и не желали воссоединяться вновь. На небе и под землей шла ожесточенная война двух древнейших Пантеонов: Греческого и Египетского, и никто не жаждал её прекратить».

Также на этой фазе необходимо обозначить правила игры и, при необходимости, скорректировать их в зависимости от количества участников:

- «1. Мы предлагаем вам представить, что вы принадлежите к одному из двух величайших мировых Пантеонов. Вы сможете прямо сейчас на время примерить на себя качества своего героя.
  - 2. Во время игры участники говорят по очереди, не перебивая друг друга.
- 3. Все остальные участники в течение всей игры могут выражать свои эмоции с помощью чата, стикеров и gif-анимации.
- 4. После каждого раунда участники, при желании, могут поделиться своими эмоциями и порефлексировать вслух.
- 5. Также остальным участникам мы предлагаем поддержать ребят с помощью 2-х смайликов: собаки, если вы принадлежите Греческому Пантеону и кошки, если вы принадлежите египетскому Пантеону».

Данная игра рассчитана на определённое количество игроков (14-24 человека, так как количество раундов создано таким образом, чтобы в каждом туре участвовало

хотя бы по два человека, ведущие не в счёт). Следовательно, если необходимый максимум не набирается, то ведущие вводят дополнительное правило (каждый участник один раз может добрать силы другого участника из своей команды), которое объясняется интригой игры.

### Этап 2. Фаза 3. Дополнительные интрига и правила.

В начале этапа участников распределяют на две команды-«комнаты» (Египетский Пантеон и Греческий пантеон), после чего им предлагается решить кейс, в основе которого заложена задача для медиатора.

Слова ведущих в «комнатах»: «Сейчас нам всем предстоит решить сложную задачу. Дело в том, что среди нашего Пантеона есть Боги, которые враждуют друг с другом и, чтобы сохранить единство в наших рядах, нам просто необходимо что-то с этим сделать».

Кейс: «В отделе «Мирового равновесия» в одном кабинете работают две сотрудницы. Одна из них — Мелиноя / Мафдет — молода, ей всего несколько десятков тысяч лет, другая — Немезида / Маат — значительно старше, она живёт уже несколько сотен тысяч лет, но они обе высококвалифицированные специалисты. Несмотря на то, что они работают независимо друг от друга, старшая сотрудница регулярно вмешивается в работу молодой: даёт ей советы, постоянно говорит об отсутствии компетенции, указывает на ошибки. Кроме того, Немезида / Маат постоянно обращает внимание на то, как выглядит Мелиноя / Мафдет, пытается её по-своему «образумить». Мелиноя / Мафдет устала терпеть все эти «придирки» и попросила Немезиду / Маат перестать делать ей некорректные замечания. Немезиду / Маат это оскорбило, потому что она делала это без злого умысла, а искренне хотела помочь, так как она беспокоится о своей «неопытной» коллеге. В состоянии конфронтации Богини провели несколько дней, после чего их начальник — Зевс / Осирис сказал им обратиться к медиатору Гестии / Инпут, чтобы она разрешила их разногласия. Какие действия ей необходимо совершить, чтобы примирить двух Богинь?

И, прежде, чем мы вернемся в общую «комнату», давайте выберем одного Бога, который будет защищать нашу точку зрения?»

Далее участники выходят из «комнаты», чтобы обсудить свои варианты ответов, однако ведущие намеренно начинают «ссору», которая приводит к «ошибке игры». Это и является дополнительной интригой, сущность которой состоит в том, что эта «ссора» порождает необходимость объединения участников в единую команду, которая и будет проходить все раунды данной игры.

Ведущий 1: «Случилось то, чего мы все так боялись: миру пришел конец. Вся отрицательная энергия, появляющаяся из-за ссор Богов, аккумулировалась и превратилась в сверхмощное существо — Безликого, способного создавать глиняных гОлемов, помогающих ему уничтожить мир».

-

 $<sup>^1</sup>$  «Комнатой» называется суверенное для команды киберпространство, создаваемое специально для игрового взаимодействия в том/ ином приложении для групповой работы (Microsoft Teems, Big Blue Button и т. п.).

Ведущий 2: «Его невозможно уничтожить в одиночку, даже сил целого Божественного Пантеона не хватит. Только объединившись, мы, Боги 2-х мощнейших Пантеонов, можем победить Безликого и спасти этот мир.

Так ответьте нам Великие Боги, готовы ли вы забыть о распрях и попытаться работать вместе, чтобы не дать погибнуть нашему миру? Просим вас дать ваш ответ в чат.

Ведущий 1: «Хорошо! Да будет так! Мы объединимся».

Ведущий 2: «Да, объединимся».

Ведущий 1: «Время в Божественных чертогах идёт не так, как в Земном царстве. Пока у людей проходят десятилетия, у Богов лишь минуты, а потому Боги, спустившись на Землю, были удивлены масштабами разрушений.

В самом начале люди перестали умирать, мёртвые начали оживать и человечество обрадовалось, ведь Смерть отступила и больше не нужно было её бояться. Однако шло время, ресурсов становилось все меньше и меньше и люди начали понимать, что Смерть — это часть пути, который теперь было не завершить. Но хуже всего, что Древние Чудовища, убитые сотни лет назад, вырвались из Тартара, чтобы вновь причинять боль и сеять хаос. Безликий со своими гОлемами пленили Танатоса, что и послужило началом конца».

Также сообщаются дополнительные правила (в каждом раунде участвуют по 2 участника из каждой команды, поэтому у остальных игроков микрофоны должны быть отключены; поддерживать всех участников, как из своей команды, так и из другой; пройти раунд можно исключительно придя к согласию, то есть ответ должен удовлетворить всех четырёх участников), которые ранее невозможно было озвучить без раскрытия истинного смысла игры.

### Этап 2. Фаза 4. Игровое взаимодействие.

Данный этап сосредоточен, непосредственно, на прохождение участниками игровых раундов, направленных на развитие навыков коммуникации, с помощью нахождения единой стратегии передвижения по игровому полю. Параллельно ведущие продолжают вести интригу игры с помощью дальнейшего рассказа истории и заготовленных слайдов, иллюстрирующих этот рассказ.

### Раунд 1. Вернуть баланс в мир.

Ведущий 2: Задание — придумать четыре строчки, которые и будут способом вернуть баланс в мир. Помните, что в этом вам помогут ваши особые силы, которые написаны на ваших карточках».

Начинает участник 1 команды, затем звучит строчка от участника второй, после снова от первой, второй и так далее.

«Когда вы придумаете четверостишие, вам нужно будет его ещё раз проговорить, выбрав от команды одного спикера, который это сделает. Спикер избирается общим голосованием. Все понятно? Отлично! Тогда начинаем с Аида».

После раунда: «Великолепно! Благодаря вашим общим усилиям у нас всё получилось. Аид смог освободить Танатоса и помочь ему закрыть врата в Царство Мертвых, чтобы Анубис смог вернуть заблудшие души обратно, благодаря чему Афина восстановила баланс, а Тот напомнил людям, как важно даже в самые Тёмные времена не забывать о милосердии, которое и является основой жизни. И мы смогли получить первый артефакт для борьбы с Безликим!

Но нет времени праздновать, ведь нас ждет ещё множество испытаний.

Ведущий 1: «Боги так были заняты людскими проблемами, что сперва не заметили – оказывается, Безликий со своими приспешниками гОлемами навлекли беспросветную Тьму, заставив погаснуть Светило, которое больше не грело в своих лучах, а Живительный источник всего сущего – опустошили, чтобы люди более не могли насытиться им.

Вот почему нам понадобилась следующая четвёрка Богов, которая могла бы исправить эту катастрофу. В этом испытании участвуют Аполлон, Нефтида, Посейдон и Себек, ведь только они могут вернуть солнце и воду, необходимую для выживания всего сущего».

### Раунд 2. Вернуть солнце и воду.

Задание: «Перед вами 4 ящика. В 1 ящике — Небесное Светило, во втором — Живительный источник (Вода), в 3 — Всемирная Засуха и в 4 — Безмерная тьма. Вам необходимо выбрать 2 ящика, совместив свои усилия. Лишь договорившись, Вы сможете вернуть солнце и воду в этот мир».

После раунда: «Пробираясь сквозь дебри наши Боги нашли маленькую далёкую пещеру, в которой по преданиям давным-давно упал маленький луч света. С помощью Нефтиды, что усиливает способности других Богов, Аполлон смог вернуть свет в наш мир; а пока Себек отгонял ото всех Силы Тьмы и защищал других Богов, Посейдон смог забрать частицы воды из засохшего Озера неподалеку и вернуть в наш мир воду».

Ведущий 2: *«Благодаря общим усилиям всё получилось, и мы смогли заполучить второй артефакт.* 

Но расслабляться нам рано, пора двигаться дальше, впереди ещё много препятствий на пути.

После того, как гармония в мире была нарушена, а Солнце и Вода исчезли, в сердцах людей поселился страх, породивший жестокость и ненависть. Люди больше не доверяли друг другу, забыв о милосердии и прощении. Своей отрицательной энергией они всё больше и больше подпитывали Безликого, который наслаждался посеянным страхом.

И вот новая четвёрка Богов вызвалась исправить эту ситуацию.

В этой битве будут участвовать Арес и Сет, Афродита и Бастет».

### Раунд 3. Очищение души.

Задание: «Это задание отличается от других, ведь нам необходимо избавить свои души от ненависти и напомнить об истинной сути прощения. Для этого необходимо ответить на вопрос: нужно ли давать второй шанс человеку, после предательства?

У вас есть 2 минуты, чтобы обсудить этот вопрос.

После раунда: «Что ж... это было не просто, но мы смогли преодолеть это испытание.

Арес, с помощью своего яростного желания сделать мир лучше, смог очистить сердца людские от всего скверного, уничтожил всё это Сет, призвав бури пустыни. Бастет и Афродита наполнили опустевшее место в сердцах людей любовью и невероятно прекрасным светлым чувством. Благодаря этому нам открылся ещё один артефакт.

Ведущий 1: «Продвигаясь в своём путешествии всё дальше и дальше, Боги готовы были перейти к следующему испытанию, однако на пути спасения мира от Тёмных Сил, они обнаружили заплутавших охотников, пытающихся найти пропитание для своих семей.

Они поняли, что не могут пройти мимо, ведь иначе в их существовании, как и в спасении мира, нет смысла, так как в этой жизни важен каждый человек, каждая душа бесценна. И тогда, объединившись, Артемида и Нейт, Гермес и Хонсу решили вывести их из темного леса, чтобы воссоединить охотников с их семьями. Однако в этот момент Боги заметили то, чего не видели ранее, а именно приспешников Безликого, которые и не давали охотникам вернуться к своим родным. И, пускай это усложнило ситуацию, наши добрые и храбрые Боги не отступили».

**Раунд 4. Лабиринт.** (Его проводят, если набирается достаточное количество участников – 24).

Задание: «Итак, вам необходимо пройти лабиринт, как и прежде совещаясь друг с другом. Будьте осторожны, приспешники Безликого – гОлемы – преследуют вас».

После раунда: «Блестяще! Вам удалось!

Нейт защитил охотников от злых духов, в то время как Гермес, доверяя Фортуне, смог вывести всех, минуя гОлемов, благодаря Хонсу, которая воспользовалась Туманом, чтобы их не заметили. А Артемида помогла добыть необходимое пропитание, за которым охотники и отправлялись в лес. Боги указали им путь и отправились дальше, получив за своё бескорыстие и отвагу ещё один кусочек артефакта».

Ведущий 2: «Безликий так упивался своим могуществом и так любил устраивать в свою честь праздники, приглашая на них самых ужасных тварей из Тьмы, что в какойто момент потерял бдительность, чем нам и надо воспользоваться. Четверо Богов,

которые лучше всего могут организовать вечеринку с сюрпризом, снарядились всем необходимым.

Участвуют Дионис и Хатхор, Гефест и Хнум».

### **Раунд 5.** Ловушка / обман / вечеринка (бал-маскарад).

Задание: «Сейчас необходимо выбрать нужные вещи из представленных, которые помогут организовать саму вечеринку так, чтобы не узнали приспешники Темных Сил, а это значит, что вам понадобится маскировка, а также необходимо изобрести саму ловушку, в которую должны угодить гОлемы».

После раунда: *«Великолепно! Мы вновь объединёнными усилиями преодолели очередное препятствие.* 

Хатхор всегда славилась своим умением устраивать лучшие вечеринки, на которых вдоволь музыки, танцев и вина, которое предоставил ей Дионис — Бог, который может сделать вино из любого напитка. Их вечеринка превзошла все ожидания и притупила бдительность гОлемов ещё сильней, так, что Гефест и Хнум смогли соорудить конструкцию, которая не давала глине потерять текущее состояние. Благодаря этому мы не только получили последний фрагмент артефакта, но и смогли выпытать, где находится Безликий».

Ведущий 1: «Мы приблизились к финалу, к последнему рубежу. И вот настало время раз и навсегда уничтожить Темные силы. Настала очередь последней четвёрки выйти и сразиться с Безликим.

В этом испытании участвуют Зевс, Осирис, Гера и Исида».

### Раунд 6. Воцарение мира.

Задание: «Вам необходимо собрать все части артефакта, которые на протяжении всего пути получали другие участники нашего Альянса. А после, говоря фразу "Мы тебя победим, потому что ...", перечислить все достоинства других Богов, которые вместе с вами спасают этот мир. И, так как Безликого породили споры, победить его можно только называя достоинства Богов не из своего Пантеона, а из Пантеона теперь уже навсегда ставшего союзником.

Первым начинает Осирис.

Затем слово переходит Зевсу.

Потом Исида.

И завершает Гера.

После раунда:

«Отлично! Мы сделали это! Мы смогли победить Безликого.

Гера накрыла своих союзников и людей куполом неуязвимости, которую она черпает в материнской любви. Исида пробила щит Безликого с помощью своей силы,

которая увеличивает боль рождения в тысячи раз. Зевс аккумулировал силы всех предыдущих Богов и соединил их со своими молниями в артефакт, который направил в Безликого, а Осирис уничтожил крохи оставшейся отрицательной энергии».

### Этап 2.Фаза 5. ЖЭТ («жирная эмоциональная точка»).

На этом этапе ведущие заканчивают игровое взаимодействие с помощью окончательного объединения команд и завершения интриги игры. Также участникам предлагается вернуться к кейсу, который они не до конца разобрали в начале игры, чтобы закрыть все смысловые линии, предложенные ведущими. Далее следует рефлексия, благодаря которой происходит сбор обратной связи, необходимой для следующего этапа, происходящего без участников.

### Этап 3. Подведение итогов игры.

Ведущие проводят рефлексию, обсуждают, как именно прошла игра, подмечают недочёты, а также дают друг другу обратную связь, от которой зависит, возможно ли проводить игру в дальнейшем в существующем варианте, или необходима трансформация и доработка.

### Методические рекомендации к проведению игры:

### 1. Карточки участников игры рассылаются заранее вместе с приглашением к игре:

«Привет! Завтра тебя ждут невероятные приключения, но для участия понадобиться карточка, которую я тебе сейчас отправляю. Будь осторожен /-на, не раскрывай никому своих сил, другой игрок может использовать это против тебя. Удачи в будущем состязании! Р.S. При желании ты можешь использовать какой-то атрибут, который будет указывать на твоего персонажа».

- 2. Необходимо вести интригу сквозь всю игру, обозначая каждый раунд, как часть интриги.
- 3. В случае, если в игре участвует меньшее количество человек, озвучивается интрига раунда и его завершение без прохождения непосредственно задания.
- **4. После каждого раунда участники получают часть артефакта.** В последнем раунде они собирают все части артефакта, чтобы завершить игру.
- 5. В случае, если какой-то игрок «выпал» из игры, существует специальное правило, которое проговаривается перед началом прохождения испытаний: «Каждый Бог один раз может добрать силы другого Бога в том случае, если того успела поглотить Тьма».
- 6. Если после выхода из «комнат» ведущий Греческого Пантеона затевал ссору по поводу очередности ответа кейса, то в конце именно этот ведущий говорит, что уступает своему коллеге из Египетского Пантеона, тем самым подчеркивая, что, пройдя весь этот путь от распрей не осталось и следа.

7. Ведущий должен давать положительную обратную связь после каждого раунда, а также подчеркивать, что всё получается только благодаря совместным усилиям. Ему следует давать позитивный комментарий каждому участнику игры, а также привлекать членов группы для дачи их собственной положительной оценки.

Делая вывод, необходимо заметить, что данная игра может быть модифицирована с целью применения на уроках истории и мировой художественной литературы для успешного усвоения материала по древнегреческим и древнеегипетским богам. На наш взгляд, разработанная игра может успешно применяться как в дистанционном формате, так и в очном.

### Список литературы

- 1. Алешугина Е. А., Ваганова О. И., Прохорова М. П. Методы и средства оценивания образовательных результатов студентов вуза / Алешугина Е. А., Ваганова О. И., Прохорова М. П. // Проблемы современного педагогического образования. -2018. № 59-3. С. 13-16.
- 2. *Ахметов Н. К.*, Учебные игры: анализ и систематизация / *Нурахметова А. Р.*, *Тапалова О. Б.*// Сибирский педагогический журнал. -2012. -№ 4. C. 117-121.
- 3. *Ахметов Н. К.* Технология создания учебных игр / *Нурахметова А. Р.* .// Сибирский педагогический журнал. 2013. № 6. С. 121. URL: <a href="https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-sozdaniya-uchebnyh-igr">https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-sozdaniya-uchebnyh-igr</a> (дата обращения: 16.12.2021).
- 4. *Берн* Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений / Э. Берн. М.: ФАИРПРЕСС, 2000. 480 с.
- 5. *Бонд С.* Серьёзно об играх / С. Бонд, Р. Гаеммага // Sostav.ru ежедневные новости маркетинга, рекламы и PR: сетевой журнал. 2007. URL: <a href="https://www.sostav.ru/news/2007/01/25/39issl">www.sostav.ru/news/2007/01/25/39issl</a> (дата обращения: 10.03.2009).
- 6. *Глаголева К. С.* Л. С. Выготский о роли игры в психическом развитии ребенка / К. С. Глаголева // Молодой ученый. 2017. № 4 (138). С. 324-326. URL: <a href="https://moluch.ru/archive/138/38773">https://moluch.ru/archive/138/38773</a> (дата обращения: 14.12.2021).
- 7. *Добринская Е. И.* Свободное время и развитие личности / Е. И. Добринская, Э. В. Соколов. Л.: Знание, 1983. 32 с.
- 8. *Каган М. С.* Человеческая деятельность / М. С. Каган. М.: Политиздат, 1974. 276 с.
- 9. *Кайуа Р.* Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. М.: ОГИ, 2007. 304 с.
- 10. *Комский А. М., Б. М. Игошев* Электронные автоматы и игры / А. М. Комский, Б. М. Игошев. М., Энергоиздат, 1981. 169 с.
- 11. *Коськов М. А.* К теории чистой игры / М. А. Коськов // Studia culturae: [альманах кафедры философии культуры и культурологии и Центра изучения культуры философского факультета Санкт-Петербургского государственного университета]. 2002. № 3. С. 9–26.

- 12. Леванова Е. А., Волошина А. Г., Плешаков В. А., Соболева А. Н., Телегина И. О. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия. 2-е изд. / Е. А. Леванова, А. Г. Волошина, В. А. Плешаков, А. Н. Соболева, И. О. Телегина. СПб.: «Питер», 2008. 208 с.
- 13. Платонова Е. И. Игра как элемент виртуального пространства и интернетрекламы Вестник МГУКИ. -2009. -№ 6. C. 56. URL: <a href="https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-element-virtualnogo-prostranstva-i-internet-reklamy">https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-element-virtualnogo-prostranstva-i-internet-reklamy</a> (дата обращения: 15.12.2021).
- 14. Фалько К. И. Роль облачных сервисов в реализации смешанного онлайн и очного обучения в многопрофильном вузе // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. 2020. № 1. С. 136. URL: <a href="https://cyberleninka.ru/article/n/rol-oblachnyhservisov-v-realizatsii-smeshannogo-onlayn-i-ochnogo-obucheniya-v-mnogoprofilnom-vuze">https://cyberleninka.ru/article/n/rol-oblachnyhservisov-v-realizatsii-smeshannogo-onlayn-i-ochnogo-obucheniya-v-mnogoprofilnom-vuze</a> (дата обращения: 14.01.2022).
- 15. Холодкова М. В. Реализация игровых технологий при дистанционном обучении русскому языку как иностранному Вестник ТГУ. 2021. № 190. С. 212. URL: <a href="https://cyberleninka.ru/article/n/realizatsiya-igrovyh-tehnologiy-pri-distantsionnom-obuchenii-russkomu-yazyku-kak-inostrannomu">https://cyberleninka.ru/article/n/realizatsiya-igrovyh-tehnologiy-pri-distantsionnom-obuchenii-russkomu-yazyku-kak-inostrannomu</a> (дата обращения: 15.12.2021)
- 16. Эпштейн М. Игра в жизни и искусстве // Современная драматургия. 1982.
   № 2. С. 225.

# FEATURES OF THE IMPLEMENTATION OF GAMING TECHNOLOGIES IN AN ONLINE FORMAT (ON THE EXAMPLE OF THE AUTHOR'S METHODOLOGICAL DEVELOPMENT OF THE GAME «BATTLE OF THE PANTHEONS»)

E. A. Livanova, N. R. Eksuzyan

**Abstract.** The main attention in the article is paid to the consideration of the specifics of the use of gaming technologies using the online format. Various definitions of the term «game» are also analyzed and there is a description of a clear algorithm for creating your own game. The final point in the article is the presentation of the author's methodological development of the game «Battle of the Pantheons».

**Key words:** game, game activity, game technology, online platform, «Battle of the Pantheons».

### ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ СТАТЬИ:

Ливанова Е. А., Эксузян Н. Р. Особенности реализации игровых технологий в онлайнформате (на примере авторской методической разработки игры «Битва Пантеонов») / Е. А. Ливанова, Н. Р. Эксузян // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». – 2022. – № 1 (12). – URL: http://journal.homocyberus.ru/Livanova EA Eksuzyan NR 1 2022

#### УДК 159.913

Психологические науки (19.00.00 – психологические специальности)

5.3.5. Социальная психология, политическая и экономическая психология и 5.12.1. Междисциплинарные исследования когнитивных процессов

(19.00.07 Педагогическая психология)

### ОСОБЕННОСТИ ПСИХОТРАВМЫ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ В КОНТЕКСТЕ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ



Синкевич Ирина Алексеевна — кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры психологии и коррекционной педагогики ФГБОУ ВО «Мурманский арктический государственный университет» (Россия, г. Мурманск)

i.sinkevich@mail.ru



**Барышева Татьяна Дмитриевна** — старший преподаватель кафедры психологии и коррекционной педагогики, магистр, сертифицированный психолог EuroPsy, ФГБОУ ВО «Мурманский арктический государственный университет» (Россия, г. Мурманск)

tatibar@mail.ru

Аннотация. Актуальность статьи обусловлена необходимостью исследования условий цифровизации образовательной среды, негативного влияния на развитие личности. Раскрываются понятия «информационная гигиена», «информационная безопасность» в образовательной среде. Выявляются последствия от нарушения правил информационной безопасности. Анализируются особенности психотравмы и проблемы компьютерной зависимости. Раскрыта психологическая сущность феномена психотравмы, представленная в трудах учёных. Статья может заинтересовать педагогов, практических психологов, исследователей.

**Ключевые слова:** цифровизация, образовательная сфера, информационная гигиена, информационная безопасность, психотравма, компьютерная зависимость.

азвитие техносферы на современном этапе привело к необходимости быстрой перестройки и адаптации психики людей разных поколений, так как количество источников информации и их степень влияния на нашу жизнь непрерывно растёт. Современная психолого-педагогическая наука вплотную занимается инновационным феноменом, имеющим сложную социальнопсихолого-педагогическую основу, - процессом становления и жизнедеятельности человека в условиях цифрового мира. Специфика изменений социальной структуры общества, проблемы социализации и общения в контексте расширения интернет-среды работах А. В. Мудрика [10], В. А. Плешакова [11], наглядно представлены В Ю. П. Зинченко [9], А. Е. Войскунского [5, 6], Е. П. Белинской [3], Г. У. Солдатовой [16], В. А. Емелина, Е. И. Рассказовой, А. Ш. Тхостова [7] и др.

Существенным моментом развития личности сейчас является начальный период встречи c цифровым пространством, и, соответственно, время называемого интернет-дебюта. Исследования цифровизации условий образовательной среды показывают, что практически никто не отрицает момент наступления очередной информационной революции – бытийный мир погружается в мир цифровых сервисов и цифрового управления. Новой элитой становятся владельцы средства сбора и обработки информации, принятия решений на её основе.

**Цифровизация (дигитализация) ведёт к трансформации рынка труда и формированию новых цифровых компетенций.** Цифровизация образовательной среды высвобождает человека, и, при соответствующем обучении и включении в научное проектирование, человечество получит ускорение развития технологий и одновременно «квазисвободу» человека [4, 11, 15 и др.].

Поколение современных школьников и студентов значительную часть времени проводит в киберпространстве, которое начинает оказывать влияние на усвоение ими социальных, нравственных норм и способствовать формированию ценностных ориентаций. А. В. Мудрик [10], В. А. Плешаков [11], А. Е. Войскунский [6], Г. У. Солдатова [15, 16] и многие другие авторы в своих трудах утверждают, интернет-среда системой неформального образования становится и просвещения. Однако к этому процессу добавляется также тот феномен, который интернетизацией, киберобразованием, медиаобразованием, способствующий ещё большему погружению в использование гаджетов, медиасред, ИКТ в учебном процессе.

Пандемические обстоятельства последних двух лет ещё больше усилили зависимость системы образования от симультанной дигитализации [4]. Таким образом, дети и подростки находятся в интенсивном процессе соприкосновения с цифровыми средами не только в домашних условиях воспитания, но и в организованном образовательном пространстве. В данных обстоятельствах в социализации молодого поколения становится актуальным вопрос сохранения и укрепления психологического благополучия и устойчивости развивающейся личности.

Анализируя особенности развития детей и подростков нового поколения («цифровых аборигенов», по определению М. Пренски, 2001 [18]), такие исследователи, как Д. И. Фельдштейн [17], А. В. Мудрик [10], В. А. Плешаков [11], Г. У. Солдатова [15] и другие ставят проблему социального самоопределения субъектов в современной образовательной системе.

С одной стороны, применение информационных технологий ведёт к развитию и преобразованию деятельности человека 21-го века, что оказывает благоприятное воздействие на развитие его различных психических структур. С другой стороны, авторы [11, 16 и др.], изучающие разнообразные явления жизни человека в соприкосновении с цифровизацией, признают наличие значительного количества негативных последствий И затруднений y В киберпространстве. него Д. И. Фельдштейн [17] отмечал, что актуальной проблемой в психолого-педагогическом аспекте становится способность системы образования анализировать современное детство как принципиально новый психологический, педагогический, культурный феномен и адекватно реагировать на вызовы современной эпохи.

Г. У. Солдатова [16] вводит новый термин – **«цифровое детство»** – и осуществляет анализ социализации молодёжи, анализируя особенности личностного и когнитивного развития, взаимоотношения с окружающим миром, социальные и культурные практик.

Исследования В. А. Плешакова [11], Ю. П. Зинченко [9], А. Е. Войскунского [5] и др. акцентируют внимание на факторах формирования психологических зависимостей различных типов, связанных с ИКТ-активностью людей. В обзорах междисциплинарных исследований [1, 2, 12] среди самых сильных психологических зависимостей современного человека чаще всего называют игровую, пищевую, табачную, алкогольную и наркозависимость, интернет-зависимость, зависимость от гаджетов, техники (телевизоров, мобильных телефонов и компьютеров).

Психологическая зависимость, как правило, рассматривается как аномально высокая потребность в чем-либо одном, в ущерб другим потребностям. Человек может находиться в состоянии осознания этого ущерба, но при этом иметь подавленную волю к отказу от зависимого поведения. В более сложных проявлениях синдром психической зависимости, являясь частью общего синдрома зависимости, включающей навязчивое влечение к кому-либо или чему-либо и способность достигать в предмете влечения состояния парадоксального психического комфорта. В то время, когда для общества иные зависимости могут играть положительную (трудоголизм) или отрицательную (аддикции) роль, для личности это явление в конечном итоге является разрушительным, несмотря на наличие гедонистических положительных переживаний. Очевидно, что говорить в этом случае о психологическом благополучии человека не приходится.

**Очень часто в ядре психологической зависимости заложена скрытая психотравма**, определяющая состояние нарушенной целостности психики, в связи с чем человек не может функционировать здоровым, нормальным образом.

Теоретическая модель исследования психотравмы опирается на основные психологические научные направления (психоанализ, психосинтез, гуманистическую психологию) и представлена в трудах Л. А. Регуш [13], Е. В. Алексеева, О. Р. Веретина, А. В. Орлова [1], Б. Р. Мандель [12], В. В. Барцалкиной [2], О. В. Защиринской [8] и др. Исследователи утверждают, что травматическая реакция возникает в условиях чрезмерного стрессового воздействия на организм. Причиной может быть реальная угроза жизни и здоровью, либо ситуация, воспринимаемая психикой человека как угрожающая в момент происходящего. В данных подходах за единицы анализа берутся эмоциональное страдание и фантомное психологическое ощущение боли. Следует отметить, что человек рождается с витальными потребностями в безопасности, защищённости, стабильности, постоянстве, базовом чувстве благополучия и целостности.

«Благоприятную» (в отрицательном смысле) почву для действия психотравмы создает депривация — психологический феномен, обозначающий лишение чего-либо, как в материальном, так и в эмоциональном плане (отсутствие любви, ласки, сопереживания, социальной поддержки и одобрения).

Модель психотравмы можно транспонировать на ситуацию ускоренного погружения в цифровой мир образовательной и социальной сферы. Обстоятельства, в которых оказалось человечество ввиду ковидной пандемии, вызвали к жизни неимоверный поток противоречивой информации, который значительно обострил психотравматизацию людей. Возникла насущная необходимость оберегать себя от информационного шума — эволюционного преимущества каждого человека, которое может проявляться, в том числе, как психологический уход в виртуальный мир, что ещё больше усугубляет зависимости.

На современном этапе появились новые проблемы, связанные с «информационной гигиеной» в образовательной и в целом социальной среде, поэтому необходимо изучение закономерностей влияния цифровизации на психическое, физическое и социальное здоровье человека и социума в целом. Перегруженность информацией имеет различные проявления:

- состояние повышенной тревожности;
- зацикленность на определённой информации;
- желание всё контролировать;
- эмоциональные и телесные реакции на полученную информацию и др.

### Отсутствие информационной гигиены может способствовать:

- искажению картины мира (поскольку фокус внимания доминантно направлен на негативную информацию);
  - развитию клипового мышления;
  - формированию выученной беспомощности;
- неспособности распознавать механизмы влияния на принятие решений человека.

Исследователи выделяют три основных подхода работы с текущей информацией как потоком: системный, включающий формирование отношения к информации, изменение привычек потребления информации, ограничение рефлексии; программный, отвечающий за техническую настройку инфопотока с помощью цифрового инструмента; точечный, отражающий поиск конкретной информации под запрос, с игнорированием лишней информации. Очень важно прогнозировать риски и последствия от нарушения правил психоинформационной безопасности в условиях цифровизации образовательной и социальной сферы.

Одним из факторов, социализирующим личность, является образовательное пространство, образовательная среда, которая в целом не может удовлетворить ни её участников, ни социум. В. В. Барцалкина [2] отмечает, что неблагополучие в семье и детские психотравмы являются психологическими факторами, оказывающими влияние на аддиктивное поведение в школьном возрасте. Если травма имела место в детстве, ребёнка включаются механизмы по выживанию, и он находит из травмирующей ситуации в зависимости от его способностей и особенностей темперамента. Можно предположить, что взаимодействие ребёнка психотравмированными родителями, вынужденными организовывать домашнее по факту обучение в условиях перехода на цифровые технологии в период ковидных ограничений, будет способствовать закреплению детских травм.

Многочисленные исследования Е. В. Алексеевой [1], В. В. Барцалкиной [2], А. Е. Войскунского [5], Г. У. Солдатовой [15] и др. отмечают значительное увеличение числа нервно-психических расстройств обучающихся, усиление уровня тревожности и страхов в форме дидактогенных неврозов у детей в отношениях с педагогами, возникновение конфликтов между родителями и детьми из-за школьных неудач.

Обозначенные негативные явления в образовании существенно нарастают ввиду того, что современное молодое поколение воспитывается в тесном контакте с компьютерными технологиями и мобильной связью. Поэтому, когда психика не в полной мере справляется со стрессовыми воздействиями, приоритетным становится уход в виртуальное пространство. Вместе с тем в процессе интернетизации и социализации в цифровом мире перестраивается сфера досуга и потребления информации молодым человеком, изменяются характеристики учебного процесса и учебной деятельности, но в то же время формируется зависимость от гаджетов. Пользователи интернет-ресурсов находят в них удовлетворение собственных актуальных потребностей личности: безопасности. принадлежности, самоуважении, самоактуализации. Как итог, может формироваться зависимость, помогающая скрыть психотравму. В этих случаях киберпространство интернет-среды фактически становится альтернативой непосредственного реального окружения, запуская процессы квазисоциализации, по терминологии В. А. Плешакова [11].

Социальные интернет-сети представляют собой особый символьно-знаковый мир киберпространства, которому современный человек отдаёт значительную часть своей жизни, вступает в контакт с другими людьми, и, по сути, осуществляет всё те же самые действия, что и в предметном мире. Человек уходит от решения насущных проблем в мир виртуальных иллюзий, не замечая, что проблем в реальной жизни становится всё больше, а способов эффективного их разрешения всё меньше. У него развивается синдром сетеголизма (т. е. желания бесконечного пребывания в Сети). Соответственно, согласно одной из классификаций угроз по сферам благополучия, человек может физическому, социальному, испытывать угрозы психическому, материальному благополучию связи использованием Интернета [11]. Происходит взаимопроникновение бытийного и виртуального миров.

Самый простой способ решения зависимости — приобретение другой зависимости, но это не поможет выйти из травмирующей ситуации. Увеличение числа людей, подверженных интернет-зависимости, и расширение возрастного диапазона пользователей социальными интернет-сетями, актуализирует настоятельную необходимость искать продуктивные пути нивелирования последствий или снятия данного синдрома.

### К более результативным способам коррекции можно отнести:

- работу с психотравмами;
- обращение в специализированные психотерапевтические центры, имеющие методики по снятию киберзависимости;
  - снижение информационного прессинга со стороны СМИ;
- «цифровой детокс» (сознательное самоограничение в пользовании гаджетами на определённое время);

- создание психологически безопасной образовательной среды;
- психологическое сопровождение становления человека;
- целенаправленное воспитание личности.

Тем не менее, В. А. Плешаков [11] настаивает на исследовании такого психологопедагогического феномена, как киберразвитие человека, поскольку особенности коммуникации в интернет-среде можно рассматривать как новые культурные средства, детерминирующие развитие самосознания личности. В исследованиях Г. У. Солдатовой [15, 16] и её коллег представлены интересные подходы к изучению цифровой компетентности как составляющей социальной компетентности человека, представлен социально-психологический портрет цифрового поколения.

Анализируя данные подходы можно утверждать, что такое позитивное понимание процессов цифровизации имеет практические основания, поскольку согласуется с изменениями в российской системе образования и открывает возможность для применения отечественных разработок социальной компетентности, предполагающей активные взаимодействия взрослого и ребёнка-ученика в цифровом пространстве.

### Список литературы

- Алексеева Е. В., Веретина О. Р., Орлова А. В. Подросток в интернет-среде: 1. показатели благополучия и безопасности / Е. В. Алексеева, О. Р. Веретина, А. В. Орлова // «Герценовские чтения: психологические исследования образовании». Психологическое и социальное благополучие детей, подростков и молодежи. Тезисы докладов ІІ Международной научно-практической конференции, 10-11 октября 2019 г. – Санкт-Петербург: РГПУ им. А. И. Герцена. 2019. C. 23-30. DOI 10.33910/herzenpsyconf-2019-2-2
- 2. *Барцалкина В. В.* Терапия последствий детских травм, депривации и насилия как профилактика аддиктивного поведения / В. В. Барцалкина // Психологическая наука и образование psyedu.ru. − 2010. − Tom 2. − № 5. − URL: <a href="https://psyjournals.ru/psyedu\_ru/2010/n5/Bartsalkina.shtml">https://psyjournals.ru/psyedu\_ru/2010/n5/Bartsalkina.shtml</a> (дата обращения: 22.03.2022).
- 3. Белинская Е. П. Психология интернет-коммуникации / Е. П. Белинская. М.: МПСУ; Воронеж: МОДЭК. 2013. 192 с.
- 4. Ванхемпинг Э. Г., Сальцева С. В., Сейдуманова А. С. Прыжок в «цифру»: трансформации образования в условиях глобальной дигитализации / Э. Г. Ванхемпинг., С. В. Сальцева, А. С. Сейдуманова. СПб.: Издательско-полиграфическая ассоциация высших учебных заведений. 2020. 288 с.
- 5. Войскунский А. Е. Психология и Интернет. Монография. / А. Е. Войскунский. М.: Акрополь.  $2010.-439~\mathrm{c}$ .
- 6. Войскунский А. Е., Соолдатова Г. У. Эпидемия одиночества в цифровом обществе: хикикомори как культурно-психологический феномен / А. Е. Войскунский, Г. У. Солдатова // Консультативная психология и психотерапия. 2019. Том 27. № 3. С. 22-43. doi:10.17759/cpp.2019270303
- 7. *Емелин В. А., Рассказова Е. И., Тхостов А. Ш.* Психологические последствия развития информационных технологий / В. А. Емелин, Е. И. Рассказова, А. Ш. Тхостов // Национальный психологический журнал.  $-2012. \mathbb{N} \ 1 \ (7). \mathbb{C}. \ 81-87.$

- 8. *Защиринская О. В.* Психические травмы в межличностных отношениях: учебное пособие / О. В. Защиринская. СПб, Изд-во С.-Петерб. ун-та. 2021. 172 с.
- 9. Зинченко Ю. П., Шайгерова Л. А., Шилко Р. С. Психологическая безопасность личности и общества в современном информационном пространстве / Ю. П. Зинченко, Л. А. Шайгерова, Р. С. Шилко // Национальный психологический журнал. 2011. № 2 (6). С. 48-59.
- 10.  $My\partial pu\kappa$  А. В. Социализация человека: учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений / А. В. Мудрик. 3-е изд., испр. и доп. М.: Изд-во Московского психолого-социального ин-та. 2011. 736 с.
- 11. *Плешаков В. А.* Теория киберсоциализации человека. Монография / В. А. Плешаков. М.: МПГУ; «Homo Cyberus». 2011. 400 с.
- 12. Психология зависимостей (аддиктология): учеб. пособие / Б. Р. Мандель. М.: Вузовский учебник: ИНФРА-М, 2019. 320 с. URL: http://znanium.com/catalog/product/982130 (дата обращения: 22.03.2022).
- 13. Регуш Л. А., Алексеева Е. В., Веретина О. Р., Орлова А. В., Пежемская Ю. С. Интернет как ресурс совладания с психологическими проблемами у подростков и молодежи / Л. А. Регуш, Е. В. Алексеева, О. Р. Веретина, А. В. Орлова, Ю. С. Пежемская // Психология человека в образовании. − 2021. № 3 (2). − С. 196-207.
- 14. Регуш Л. А., Орлова А. В., Алексеева Е. В., Веретина О. Р., Пежемская Ю. С. Феномен погруженности в интернет-среду: определение и диагностика / Л. А. Регуш, А. В. Орлова, Е. В. Алексеева, О. Р. Веретина, Ю. С. Пежемская // Сибирский психологический журнал. 2021. № 2. С. 107-125.
- 15. Солдатова Г. У., Рассказова Е. И. Итоги цифровой трансформации: от онлайн-реальности к смешанной реальности / Г. У. Солдатова, Е. И. Рассказова // Культурно-историческая психология. 2020. Том 16. № 4. С. 87—97. doi:10.17759/chp.2020160409
- 16. Солдатова Г. У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире / Г. У. Солдатова // Социальная психология и общество. − 2018. − Том 9. − № 3. − С. 71–80. DOI:10.17759/sps.2018090308
- 17. Фельдштейн Д. И. Современное Детство как социокультурный и психологический феномен / Д. И. Фельдштейн // Вестник Герценовского университета. 2012. № 1. C. 20-24.
- 18. *Prensky M.* (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. Do They Really Thinking Differently? In: On the Horizon, October 2001, 9 (5) NCB, December 2001; 9 (6) NCB, University Press.

# FEATURES OF PSYCHOTRAUMA AND COMPUTER ADDICTION IN THE CONTEXT OF DIGITALIZATION OF THE EDUCATIONAL ENVIRONMENT

**Abstract.** The relevance of the article is due to the need to study the conditions for digitalization of the educational environment, the negative impact on the development of personality. The concepts of «information hygiene», «information security» in the educational environment are revealed. The consequences of violation of information security rules are identified. The features of psychotrauma and problems of computer addiction are analyzed. The psychological essence of the phenomenon of psychotrauma, presented in the works of scientists, is revealed. The article is intended for educators, practical psychologists, and researchers.

**Key words:** digitalization, educational sphere, information hygiene, information security, psychotrauma, computer addiction.

### ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ СТАТЬИ:

Синкевич И. А., Барышева Т. Д. Особенности психотравмы и компьютерной зависимости в контексте цифровизации образовательной среды / И. А. Синкевич, Т. Д. Барышева // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus».

— 2022. — № 1 (12). — URL: http://journal.homocyberus.ru/Sinkevich\_IA\_Barysheva\_TD\_1\_2022

УДК 327.8

Психологические науки (19.00.00 – психологические специальности)

5.3.5. Социальная психология, политическая и экономическая психология

Политические науки (23.00.00 – политология)

5.5.4. Международные отношения

### ВЛИЯНИЕ ФЕЙКА И ХАКМОРА НА МОРАЛЬНУЮ СТРУКТУРУ ОБЩЕСТВА



**Титов Роман Владимирович** – кандидат экономических наук, генеральный директор ООО «Практиком» (Россия, г. Москва)

ya.consultant.ru@yandex.ru

**Аннотация.** Цель: оценить влияние фейков и информационных манипуляций на моральные установки граждан.

Процедура и методы: проведён анализ явлений, относимых к фейковым новостям. Выявлено противоречие между определением фейка и явлениями, относимыми к данной категории. Сделан анализ фейка в новом аспекте — моральное измерение. Введено новое понятие — хакмор («взлом морали»). Проведено сопоставление фейка и хакмора между собой.

Результаты: проведённый анализ позволил определить новое явление – хакмор – и описать его специфические особенности, выявить негативные эффекты хакмора для политической системы и суверенитета государства. Это позволяет описать механизм влияния хакмора (на микроуровне) на социальную иерархию и моральную структуру общества.

Теоретическая / практическая значимость: результаты исследования позволяют оценить и детально охарактеризовать влияние «информационных войн (манипуляций)» на суверенитет государства, выявить информационные угрозы и дать практические предложения по противодействию им.

**Ключевые слова:** фейк, новость, информация, мораль, установка, нравственность, суверенитет, хакмор, агрессия, война, ложь, манипуляция, цифровая трансформация, социальные интернет-сети, медиа-проект, кампания.

# Фейковые новости – характерная черта современных информационных процессов

Понятия «фейк», «фейковые новости» получили широкое распространение в мире как обозначение лживой, сфабрикованной информации. С увеличением глобальных информационных процессов в мире растёт объём недостоверной информации в СМИ, сети Internet и его социальных сетях. Понятия «fake-news», «фейк» стали повсеместно распространены и вошли в профессиональный и научный оборот. Наиболее широко этот термин получил применение в политике.

Многие исследователи в качестве специфического признака фейковой новости указывают на недостоверность информации, ложь. По данным Ethical Journalism Network «поддельные новости — это информация, которая умышленно сфабрикована и распространена с целью обмана и введения в заблуждение других, с целью заставить их поверить в ложь или сомнительные факты» [12, С. 450]. Этой же точки зрения придерживаются многие исследователи, в частности: А. П. Суходолов [15], О. Е. Головацкая [4], Н. Н. Кошкарова [10]. Многими авторами в качестве цели фейка выделяется «получение финансовой или политической выгоды» [4, С. 140], а также «манипуляция аудиторией с целью получения преимуществ» [14, С. 6]. Подобных точек зрения придерживается Ю.М. Ершов [8], О.Е. Головацкая [4], И.А. Стернин [14], А.М. Шестерина [14] и др.

Обратим внимание на **две ключевые характерные особенности фейков**, отмечаемые большинством исследователей: **новостное сообщение** (новизна) и недостоверность информации. Таким образом, в научной литературе к фейкам принято относить явления, которые одновременно должны отвечать трем главным критериям:

- а. недостоверность (по определению),
- б. *новизна*, то есть сообщение должно быть новостью, новым знанием, нести новую информацию,
  - в. негативное влияние для морали общества, вред.

### 2. Фейк многоликий и трудноуловимый

Практика показывает, что приведенные выше характеристики не удовлетворяют всему многообразию явлений, которые исследователи причисляют к фейкам. Например, к фейку могут отнести не новое знание или достоверную информацию.

**Новизна.** Информация может быть новой только один раз. Вопреки этому правилу многие исследователи относят к фейкам однократные сообщения (новости), которые не включены в последовательный поток сообщений. Повтор информации не содержит в себе новизны (для новости, распространяемой среди одной и той

же целевой аудитории<sup>1</sup>). Все сообщения, которые следуют за первым (распространенной среди одной и той же аудитории), содержат одинаковый или тождественный смысл, не могут быть признаны новостью. Следовательно, нельзя все многократно повторяемые сообщения в полной мере отнести к фейкам.

Недостоверность. Есть другой аспект, содержащий противоречие между определением фейка и множеством сообщений, относимых к данному явлению. Фейковой информацией часто называют новости, которые имеют целью не информирование (передачу нового знания), а создание отношения (изменение отношения) к чему-либо. Формирование отношений может достигаться не за счёт недостоверной (не соответствующей действительности, лживой) информации, а за счёт информации, которая представляет собой:

- 1. отражение реальных фактов,
- 2. сообщения, достоверность которых невозможно определить (оценочные суждения, субъективные ощущения) или содержащие бездоказательные обвинения.

Подобные ситуации часто встречаются при проведении политических кампаний. Сообщения в них могут быть основаны на реальных фактах (в частности, которые ранее были неизвестными). Сообщения активно «муссируются», «вбрасываются» в информационное поле через разные каналы. Примером могут быть факты, которые характеризуют политика в отрицательном свете, направлены на подрыв его авторитета.

Сегодня подобные информационные кампании характеризуются как «фейк», хотя при таком отнесении возникает противоречие с одним или одновременно с двумя ключевыми критериями фейка.

Отнесение их к данной категории представляется недостаточно обоснованным с точки зрения практики. Подобные сообщения (первые из серии однотипных сообщений) соответствуют только одному критерию фейка –новостной характер (новизна, новое знание). При этом они не попадают под второй важный критерий фейка – недостоверность, лживость информации. Таким образом, используя строгое определение фейка, мы обнаружили новую категорию сообщений, которая представляет массовую совокупность явлений. Явления данной новой категории отличаются от фейка, хотя и будут прямо связаны с ним.

Для разрешения противоречия «новое / не новое» и «лживое / достоверное» предлагается ограничить понятие фейка только значением недостоверная новость, а все прочие явления отнести к другим категориям.

**Вред для общественной морали.** Выше были рассмотрены информационные аспекты фейка. Многие исследователи в качестве характерной особенности выделяют эмоциональную и моральную сторону фейков. Негативное эмоциональное отношение к фейку со стороны учёных прослеживается во многих исследованиях и определениях: «ложный», «сфальсифицированный», «фальшивый» и пр. **Исследователи выделяют** 

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> В рекламе применяется показатель «частота показа рекламы» – среднее количество показов объявления одному уникальному пользователю. В практике рекламы это число, как правило, выше 2 и может достигать 10 и более раз, что означает, что средний потребитель ознакомился с данной информацией такое количество раз.

неблагоприятные эффекты фейка, которые затрагивают сферу чувств, эмоций, морали и нравственности, обращают внимание на вредное влияние на социальные процессы. Тесная связь между фейковой информацией и сферой морали и нравственности закономерна в силу того, что «ложь, обман, фальсификация» являются этическими категориями.

Так, например, Ю. М. Ершов утверждает, что фейк – это «целенаправленное использование выдуманных и специально сфабрикованных новостей, главной целью которых является подрыв репутации какого-либо института, организации или персоны» [8, С. 246]. Он также отмечает, что «Создатель новостного фейка имеет цель что-то дискредитировать или кого-то опорочить...» [там же, С. 246]. Автор обращает внимание на «неприятный осадок даже после того, как проверка фактов проведена, и подделка разоблачена» [там же, С. 246]. Т. МакГонагл обращает внимание, что «фальшивка, мошенничество, нечестность, мистификация...» часто соотносится с унижением, пренебрежением, «эмоциональным зарядом» [20, С. 206] по отношению к правдивому контенту. С. Барон и Р. Крутоф считают, что фейковые новости обесценивают и подрывают легитимность компетентных и авторитетных институтов, а ложь дискредитирует точные и достоверные источники [19, С. 19]. Исследователь 3. С. Хабекирова обращает внимание на то, что информационная стратегия сегодня может выражаться в «подрыве доверия к кому- или чему-либо, умалении авторитета, значения кого- или чего-либо ... очернение... тактики обвинения, нагнетания отрицательного, ... непрямых оскорблений, навешивания ярлыков, умаляющих др.» [18, С. 3]. Н. Н. Кошкарова обращает внимание на примеры сравнений и «столкновения ценностей» и «ценностный конфликт ... с использованием широкого арсенала средств: ... оскорбление, клевета ...» [10, С. 15]. Одновременно с ними применяются средства морального характера:

- «возбуждение в народе ненависти»,
- защита от противника, который *«оскорбляет нравы нации и её чувство самоуважения»*,
  - создание образа врага как алчного, жестокого, «сатанински настроенного»,
  - «деморализация неприятеля» [9, С. 105].

В этих и других кампаниях недостоверность информации здесь является только одним из инструментов.

Моральное измерение фейка позволяет выдвинуть предположение о том, что главной целью фейковых новостей является не столько изменение знания у потребителей информации, сколько формирование или изменение отношений (часто — моральных установок). Такой тезис позволяет по-новому взглянуть на фейковые новости, которые важны не сами по себе, а как элемент большего порядка — информационная кампания (медиапроект, «информационная волна», «информационная война»). На масштаб и комплексность негативных процессов обращают внимание многие авторы. Так, например, Н. Н. Кошкарова характеризует фейки как «информационно-психологическую войну» [10, С. 15]. В исследованиях встречаются также характеристики фейковых кампаний как «цепных реакций каскадного типа», «информационных волн»,

масштабные долгосрочные *«системы коммуникационных нарративов»*, которые противопоставляются *«точечной реализации отдельного фейка»*, разовым *«вбросам»*, *«информационным импульсам»* или *«новостям»*. Целью подобных кампаний является достижение негативных результатов в сфере морали, а результатом – формирование новых моральных установок, которые позволяют добиться победы в политической борьбе.

При этом можно отметить, что часто встречаются фейки, которые не имеют целью формирование негативного отношения, причинения вреда репутации и морали, они носят исключительно информационный характер, что говорит о противоречии третьему главному признаку. То есть, подобная информация может быть лишена негативного эффекта на мораль — например, розыгрыш, юмор, художественная акция, попытка повышения спроса на товары и пр.

Таким образом, фейк, как явление, представляется разнородным, противоречивым и сложным для определения в соответствии с критериями, которые выделяют исследователи. Это требует новых подходов в характеристике данного явления.

### 3. Хакмор: «новое» понятие и «старое» явление

Основой для нового подхода в определении фейка будет лежать допущение о новых принципиальных критериях отнесения к данному явлению и разделению фейков на две категории:

- «простой» фейк,
- «сложный» фейк.

Собственно **«простым» фейком можно назвать сообщения, целью которых является дезинформация и обман – недостоверную информацию.** То есть, целью «простого» фейка является *знание*. Примеры: распускание слухов с целью вызвать панику или спрос на товары, розыгрыши, сообщения о минированиях и пр.

В отличии от него «сложным» фейком можно будет назвать информацию, которая распространяется в целях изменения отношений, в частности – моральную оценку событий, явлений, образов, включая авторитет человека или общественного института, ценность исторического явления. Целью «сложного» фейка является изменения отношений, прежде всего – моральных.

Определение «сложный» в полной мере соответствует этому подвиду фейка, поскольку изменение отношений возможно (как правило) не в результате разового сообщения, новости, а в результате её многократного повторения. Таким образом, «сложный» фейк является многосоставным, «каскадным». Применение нового критерия измерения фейковых новостей позволяет разрешить указанное выше противоречие – между явлениями, относимых к фейкам, и критериями (не-новость, не ложные сообщения). Новый подход делает необходимым выделить другую совокупность информационных воздействий, которая связана с фейковыми новостями, но представляет собой явление другого, более высокого порядка. Рассмотрим характеристики, которые даются исследователями:

- большой масштаб («война», «волна», «каскад», «долгосрочная информационная система»);
- системность (комплексность воздействия, повторяемость) и многостадийность процесса информационного воздействия («цепная» «каскадная» последовательность, формирование и активизация «управляющих закладок»);
- целью является воздействие на мораль и моральные установки и использование мер подрыв авторитета, очернение репутации и пр.) – отношения;
- в «сложных» фейках используется как недостоверная информация, так и реальные факты или информация, объективность которой трудно установить оценочные мнения в различных комбинациях;
- манипулирование информацией для создания неверной картины, изложение фактов с искажением их действительного смысла, сознательное искажение и/или извращенное отражение важнейших связей для нарушения адекватности представления о текущих социальных процессах и о состоянии дел в современном мире.

Обобщив высказывания о «моральности» фейков **мы приходим к необходимости** выделить новое явление – хакмор («взлом морали» от англ. слов *«hack»* и *«moral»*).

Хакмор можно определить как сообщение или поток связанных сообщений, целью которых является негативное воздействие на моральные отношения, установки и нравственные чувства, как отдельных лиц, социальных групп, так и общества в целом. Новостные сообщения в рамках «потока» могут быть как истинными, так и ложными (полностью или частично), а также иметь оценочный характер (невозможно оценить достоверность). Такое выделение из разряда фейков нового явления снимает противоречия определений, которые были приведены выше. Хакмор, как правило, не является новостью (в результате повторяемости), может быть достоверной информацией и несёт ярко выраженный вред общественной морали.

Хакмор не является изобретением нового времени. Целенаправленное разрушение моральных установок и влияние на моральные отношения (авторитет) известно множество веков, как поругание ценного, святого, уважаемого, оскорбление «лучших» образов, понятий. Корни этого явления в быту уходят в далёкое прошлое. Действия, попадающие под определение хакмора, раньше называли «кощунством», «святотатством», «богохульством», «цинизмом» и пр. Одним из способов хакмора, который применялся ранее, было размытие или подмена моральных ориентиров – когда «хорошее» называли «плохим» и наоборот. Это явление было известно и осуждаемо в древности. Свидетельством этого являются строки Ветхого завета: «Горе тем, которые зло называют добром и добро — злом, тыму почитают светом и свет — тымою, горькое почитают сладким и сладкое — горьким!» [Исаия 5:20]. «Оправдывающий нечестивого и обвиняющий праведного — оба мерзость пред Господом» [Притч 17:15].

Негативное воздействие на моральные установки давно известно в качестве метода противодействия социальных групп и как способ решения военных конфликтов. Разрушение моральных установок, деморализация противника активно использовалось в качестве одного из способов ведения войны и нанесения ущерба противнику без боевых действий. Тай-Гун в трактате, входящим в «У-Цзин» описывал бескровные методы

борьбы с врагом в главе «Гражданское наступление», которые *«становятся боевым оружием»* (курсив и выделение – Т. Р.) [16, С. 81]. Большая часть этих методов связаны с моральными установками:

- подкуп помощников, чтобы их мысли могли *«отдалятся от двора»*, потворство в *«распущенности»* Правителя и *«ослабление его воли»* (музыкой, красивыми женщинами, богатыми *«дарами из жемчуга и яшмы»*) [там же, С. 79];
- удерживай под внешним влиянием *«талантливых людей»*, *«... когда враги вторгнутся на его землю»* [там же, С. 79];
- «поддерживай беспутных чиновников», «позволяй ему показывать большую власть» и пр. [там же, С. 80];

Итог применения подобного «оружия»: *«немногие государства выживали в таком положении»* [там же, С. 79].

Изучение и систематизация хакмора в настоящее время всё более актуально в связи с развитием информационных технологий. Как мы видим «новым» это явление можно назвать только отчасти. Новым является его масштаб и более глобальное социальное, политическое и военное влияние. Сегодня с развитием информационных технологий возрастает негативное влияние на общественную мораль в связи с обстоятельствами:

- А. увеличение масштаба массовых коммуникационных процессов, объём трафика, применение компьютерных технологий (боты, поисковые алгоритмы, рассылки и пр.);
- В. повышение степени персонализации, возможность прямого обращения к человеку (гражданину страны), повышение эффективности;
  - С. снижение подконтрольности информационных процессов государству.

Эти тенденции отмечаются экспертами. Д. Г. Евстафьев утверждает, «ускоряющаяся трансформация структуры современного информационного общества, дальнейшее развитие социальной атомизации и социо-информационной анклавизации, появление новых максимально «адресных» информационных технологий» ... информационные манипуляции делает существенно более социальноэффективными» [6, С. 43]. «... распространение информации идёт от одного человека к другому (через его ближний и дальний круг общения) в геометрической прогрессии, быстро охватывая множество людей...» [11]. Другие исследователи выделяют явление «эхо-камеры» (индивидуализированного персонального виртуального пространства пользователя), благодаря которому легче манипулировать людьми в виртуальной среде, где «... именно интернет-боты вкупе с модерацией ресурса способны поддерживать идеологическую гомогенность участников на «своих» ресурсах, а также создавать иллюзию делегитимации на «вражеских» ресурсах» [13, C. 60].

Анализ и сопоставление фейка и хакмора показывает, что они имеют множество различий. Важным отличием является масштаб: фейк является одним из частных случаев хакмора. К другим методам хакмора можно отнести: «Clickbait» («Приманка»), лживая подборка негативных фактов, вырывание из контекста,

чередование правдивых (позитивных) новостей с лживыми (негативными), авторитетная ложь из уст известных или высокопоставленных лиц, очернение моральных лидеров, заведомо ложная инсценировка событий, провокации и пр.

Таким образом, фейк и хакмор – это разные явления. Фейк – менее значимая и масштабная категория, чем хакмор. Это обстоятельство отмечалось исследователями: «... из реальной новости изымаются факты и на их место помещаются «фейки» нарративного содержания (типа), взрывным образом воздействующие на эмоциональную сферу человека, разрушая устоявшиеся представления, ценности и стереотипы» [11]. В силу того, что хакмор непосредственно воздействует на моральные установки, а также вследствие большого и возрастающего масштаба информационных процессов, негативные социальные последствия этого явления представляют большую угрозу для общественного устройства.

## 4. Деформация моральной структуры общества под влиянием хакмора (микроанализ)

Общество имеет неоднородную моральную структуру<sup>2</sup> и содержит *«узлы, структуры, сообщества»* [11]. Одним из объективных видов связи между людьми является отношения морального авторитета. Общепринятое значение понятия «авторитет» подразумевает собой духовную власть над сознанием людей, которой обладают лица и организации в силу *присущих или приписываемых им моральных достичетва.* Авторитет одного человека по отношению к другому может включать в себя также уважение и готовность подчиниться в нравственно значимых вопросах. Социальная иерархия во многом совпадает с моральной структурой общества.

В отношениях авторитета можно сделать два наблюдения:

- 1. Авторитет не одинаков: некоторые люди имеют больший вес, некоторые меньше.
  - 2. Авторитет тождественен месту человека в социальной иерархии.

Второе наблюдение нужно пояснить. В сознании людей распространены убеждения, которые подтверждают взаимосвязь силы авторитета и положение человека в обществе:

А) человек, который занимает более высокий пост, будет обладать более весомым авторитетом, должен служить образцом нравственного поведения и достойных поступков (что создаёт основу для уважения);

Б) авторитетный человек должен иметь полномочия управления (может занимать более высокое место в социальной иерархии).

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> В философской литературе распространено понятие «структура морали». Понятия «структура морали» и «моральная структура общества» имеют разные значение. Первое понятие подразумевает собой всё, что может относиться к морали: нравственное сознание (нормы, принципы и пр.), нравственная практика, нравственные отношения. Это очень разнородные сущности, которые могут быть как объективного, так и субъективного свойства («гвоздь и панихида»). Второе понятие – «моральная структура общества» – рассматривает связи в одной плоскости: отношение взаимного авторитета.

Рассмотрим соотношения моральной иерархической структуры на примере семьи. Родители для детей являются моральным авторитетом. Родители, в свою очередь, уважают моральные принципы более старшего поколения и т. д. Так, начиная от нижних подчинённых слоёв до высшего иерархического уровня, формируется моральная структура общества. В любом обществе (сообществе, социальной группе) — будь то криминальная группировка или племя каннибалов — есть свои авторитеты. Каждый индивидуум включён во множество социальных групп. По общему числу людей, которые уважают конкретного человека, а также по числу социальных групп, где он является моральным лидером, мы можем оценить силу его морального авторитета.

Людей, которые имеют большой «моральный вес» и которые способны влиять на других людей, называют «лидерами общественного мнения» [13, С. 37]. Представителей этой категории необходимо разделять. Из их числа целесообразно выделить две противоположные категории:

- «моральные лидеры» люди, которые обладают заслуженным моральным авторитетом на основе реальных достижений, с навыками самоконтроля, волевыми качествами, твёрдым характером. Данную категорию в целях данной работы определим через термин «моральный лидер» (образное сравнение «краеугольный камень»);
- **«виртуальные политики»** лица, получившие известность в результате моды, конъюнктуры, случайного стечения обстоятельств или специальных информационных компаний, оценка которых основана не на реальных нравственных качествах, а их влияние на нравственные решения, оценки и мнения людей не является признанным. В определении понятия «авторитет» (см. выше) говорится об одном из способов его формирования на основе *«приписываемых моральных достоинств»*. Эту категорию в целях данной статьи можно будет охарактеризовать как «виртуальный лидер» (образное сравнение «пузырь»).

Две данные категории необходимо различать, что непросто сделать по внешним признакам.

Можно привести несколько способов опосредованного негативного влияния хакмор-медиапроектов на моральную структуру общества и политические процессы. Есть следующие основных пути:

- Искусственная популярность («раскрутка») «виртуальных лидеров».
- **Очернение авторитетов («моральных лидеров»).** В более широком смысле хакмору подвергаются не только конкретные политические деятели, но и происходит «развенчивание» всего того, что вызывает уважение людей, является ценным для них (например, могут сознательно наноситься оскорбления религиозным и нравственным чувствам).
- **Размытие моральных ориентиров.** Искусственный моральный релятивизм (переворот и подмена «авторитетных понятий и ценностей»).

**Искусственная известность «виртуальных лидеров».** Трансформация финансового потока в политический ресурс происходит через механизм создания

«пузыря» — искусственную накачку авторитета новых общественных деятелей. Искусственная популярность может создаваться за счёт проведения информационных кампаний по различным новостным малозначительным поводам. Обычно подобные поводы не представляют интерес для основной аудитории, но им может придаваться криминальный, скандальный или политизированный контекст. В результате этого подобные сообщения могут обращать на себя внимание аудитории. Примером таких событий может стать арест политика (очень часто это происходит в результате провокационных действий с его стороны) или инсценированное покушение на его жизнь. Другой способ создания искусственной популярности — использование «чужого» авторитета других лиц (в том числе, состоящих на государственной службе других государств) или организаций. Примером может служить известная премия Democracy Award<sup>3</sup>, которая вручается оппозиционным политикам во всём мире.

Очернение авторитетов. Хакмор-кампании часто имеют целью подрыв и нанесение ущерба реальным «моральным лидерам». Ведущие российские политики и общественные деятели (патриотически настроенные), часто становятся кампаниям унижения достоинства, лжи, несопоставимых сравнений и прямых оскорблений. Важно, что часто в основе таких компания не лежат объективные поводы для критики. Попытки умалить достоинство руководителей РФ являются целью большого числа хакмормедиапроектов, ведущихся бездоказательно, спекулятивно и в больших масштабах.

Размытие моральных ориентиров. Хакмор наносит ущерб также позитивным установкам и патриотическим понятиям. Позитивные понятия: «патриотизм», «духовные скрепы», «Советский Союз», «православие», «христианство» и др. пытаются принижать. Вводятся новые неоднозначные «модные» понятия и идеи, социальная эффективность которых не доказана: «ЛГБТ», «трансгендер», «child-free», абсолютизация свободы личности, избыточная ценность меньшинств, «патриархат — это насилие» и пр. Это затрудняет различие между «популярными лидерами» и «моральными лидерами». Прежде всего вредному воздействию хакмора на нравственные установки и отношения подвергается молодое поколение, которое в силу амбиций и небольшого морального опыта имеет склонность опровергать авторитеты.

Приведённые приёмы негативно влияют на моральную структуру общества. В ней искусственно создаются «пузыри», которые могут выглядеть объёмно, но обладают меньшим «весом» и не несут «полезную нагрузку». В результате *«зло называют добром... добро — злом, тыму почитают светом и свет — тымою...»*. Это приводит к тому, что моральная структура общества становится рыхлой, снижает связанность и монолитность общества, ослабляются духовные скрепы. Это может приводить к конфликтам и расколам в обществе.

Причастность правительств зарубежных стран к хакмору, направленному на размытие моральных ориентиров и достижение военно-политических целей, не скрывается. Так 3. Бжезинский, говоря о геополитической стратегии господства США, неоднократно называет одним из четырёх факторов превосходство «в области

.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Премия утверждена фондом «National Endowment for Democracy», который признан нежелательной организацией на территории РФ в силу деструктивной деятельности.

культуры», где «...Америка пользуется не имеющей себе равных притягательностью, особенно среди молодёжи всего мира», которое трансформируется в «... политическое влияние» [2, С. 36]. Другой известный политический деятель — Ф. Фукуяма — говорит о способности США «добиваться желательных результатов не путём военного или экономического принуждения, а при помощи привлекательности наших ценностей и нашего общества» [17, С. 199].

Момент, в который наиболее вероятно проявление рисков хакмора – выборы, в которых может возникнуть ситуация равных шансов «виртуального политика» и «морального лидера», последний может с высокой вероятностью проиграть. Мы по определению помним, что «виртуальный политик» обычно не обладает высокими нравственными качествами (в силу «приписываемых достоинств»). Таким образом, искусственная деформация моральной структуры может привести к изменению политического ландшафта. Присутствие в политике «случайных» людей, которые не способны принимать моральные решения, быть образцом, совершать достойные поступки, опасно. Это имеет негативные последствия для политической системы по внутренним причинам: человек, слабый морально, становится причиной коррупции, использует положение для личной выгоды, принимает недальновидные решения, злоупотребляет полномочиями.

Значительно хуже другое следствие - зависимый «виртуальный политик». Это может стать причиной бескровного, невоенного подчинения одной страны правительству другой. Это более негативный сценарий для общества: когда «виртуальный политик», ставшей первым лицом государства, находится под внешним управлением враждебно настроенных стран. «Гражданское наступление» будет применено в новых условиях с новыми средствами, но результат будет сопоставим с применением «настоящего боевого оружия». Результат применения: в «... государстве будут великие «... немногие государства выживут таком положении...», потери», «... государственные алтари неизбежно окажутся в опасности», «... если кто-то управляет государством, но при этом сам управляем, его государство неизбежно потерпит поражение» [16, С. 79-81].

Важно отметить, что вред, наносимый хакмором моральным установкам, не ограничивается приведенными выше видами ущерба.

### 5. Опасность хакмор-кампаний

Хакмор – явление, представляющее собой опасность для моральной и социальной структуры, а также для государственного устройства и суверенитета государства. Хакмор превращается в последовательную политику, которая становится инструментом откровенно враждебных действий (агрессии) государств по отношению к другим. Это способ вмешательства в их внутренние дела, попытка изменения политического строя. Основной ущерб общество несёт в сфере морали, при этом результаты негативных процессов здесь могут иметь неблагоприятные последствия в виде социальных рисков и человеческих жертв. Отечественный исследователь А. В. Манойло утверждает, что *«фейковые новости также могут быть использованы в операциях* 

информационной войны (информационных операциях) с целью ... подчинения сознания противника своей воле» [11].

Можно выделить **несколько видов ущерба** для сферы морали и нравственности, а также общества в целом, которые приводят к негативным эффектам:

1. Расколы. Снижение консолидации общества, провоцирование конфликтов и риски социальных потрясений.

В эти процессы активно вовлекаются дети и подростки в возрасте 10-13 лет, которые ссорятся по вопросу ЛГБТ, АУЕ, ВLМ и другим идеям, не своевременным для их уровня развития. Сообщества в социальных интернет-сетях возникают не стихийно, на энтузиазме подростков. Исследователи отмечают, что «с молодёжью ведут работу взрослые люди, имеющие представления о методах психологической работы с детьми в целях формирования у них необходимого отношения к субкультуре, ... привлекающие значительные финансовые и временные ресурсы для расширения аудитории групп и создания интересного для молодёжи информационного контента» [1, С. 183]. А. П. Суходолов утверждает, что фейк может создаваться с целью «провоцирования уличных беспорядков, насильственной смены власти и т. д.» [15, С. 97].

2. **Ограничение суверенитета.** Хакмор напрямую угрожает самостоятельности и независимости национального государства, его полномочий по управлению социальными процессами на территории, за которую оно несёт ответственность.

Одной из целей хакмор-кампаний может быть замена в ходе демократических процедур неудобных «моральных лидеров» (патриотически настроенных) на вновь управляемых «виртуальных «созданных» лидеров». «Внешнее управление» представляет большую угрозу для государства, поскольку связано с обезличиванием политики и безответственностью политиков, а также со снижением качества принимаемых управленческих решений. Искажение моральной структуры ведёт к деформации социальной иерархической структуры в обществе, деформации политической системы государства, суверенитета и демократии. Например, Президент Франции Э. Макрон отмечает: «Сначала подрывается иерархия высоких и низких слов, а потом, соответственно, идёт протест против любой формы власти в общем смысле слова. То есть власти, которая позволяет структурировать жизнь в демократии...» [5].

3. **Оскорбление моральных чувств.** В качестве примера можно привести «художественные инсталляции» и «акты самовыражения», которые оскорбляют религиозные чувства («Pussy Riots», П. Павленский и др.).

**Масштаб негативных эффектов хакмора связан с тенденциями цифровизации.** Ускорение процессов цифровой трансформации позволяет прогнозировать увеличение негативных эффектов в будущем. К этим тенденциям можно отнести:

– Увеличение охвата и глубины проникновения информационных каналами. Развитие каналов передачи информации, прежде всего – социальные интернетсети – создаёт больше возможностей для хакмор-кампаний.

Моральная структура общества на этапе цифровой трансформации в большей степени формируется под влиянием информации, чем это было раньше. На это, в частности, обращает внимание Президент Франции Э. Макрон, когда говорит о том, что возникает *«новый фактор с запущенной сомнительной структуризацией: социальные сети и интернет... это великолепное творение, ... стало невероятно мощным средством распространения самой разной информации, но оно имеет опасные стороны» [5]. По мнению отечественных исследователей <i>«под воздействием СМИ в сознании индивидов возникает упрощённый, искажённый и стереотипизированный образ внешнего мира, «псевдоокружение», которое, наряду с самой реальностью, становится существенным фактором, предопределяющим и мотивирующим поведение людей в повседневной жизни»* [13, C. 38].

- **Хакмор «мягкая» военно-силовая агрессия.** Можно констатировать открытое использование хакмор-кампаний как инструмента военно-силового воздействия и агрессии в мирное время, без объявления войны. **Отсутствие человеческих жертв не снижает опасности явления.**
- Д. Г. Евстафьев отмечает, что информационные манипуляции включены в инструменты *«военно-силового, а не только политического воздействия на противника»* [6, С. 44].
- Формирование блоков государств, международных организаций и альянсов в хакмор-политике.

Концентрация усилий на государственном уровне совместно с межгосударственными организациями – является одной из наиболее опасных тенденций. Растёт как открытое, так и тайное участие государственных деятелей и государственных органов (включая специальные службы) в хакмор-проектах [7]. В подобные мероприятия активно включаются организации с межгосударственным статусом, работающие в сфере спорта, медицины, культуры, науки и др., которые имеют противоположные уставные цели.

- Сложение усилий хакмор-кампаний и киберсилового воздействия.

Исследователи обращают внимание на синергию при одновременном осуществлении «...киберсиловых операций по подрыву дееспособности социально и экономически значимых опорных систем и проведение информационно-манипулятивных мероприятий» [4, С. 47]. К примеру, применение кибертехнологий может давать доступ государствам-агрессорам в частные информационные каналы.

– **Превращение частных информационных каналов** (например, публичные страницы в социальных сетях) в **инфраструктуру** агрессивной хакмор-политики.

Большой угрозой также представляется вовлечение частного транснационального бизнеса в сфере медиа и социальных интернет-сетей в качестве инструмента хакмора. Управление каналами, например, прекращение доступа государственным деятелям или СМИ, снижает возможности противодействия хакмору и ограничивает свободу слова.

— **Переход хакмора из виртуальной сферы в предметную реальность.** Выход манипулирования негативной информации к искусственному созданию фактов (провокаций, инсценировок), являющихся информационными поводами для создания фейк-сообщений и проведения хакмор-кампаний.

Создание подобных «информационных поводов» может быть связано с угрозой жизни людей и человеческими жертвами. Особую тревогу вызывает факт, что такой подход опирается на ресурсы государственных организаций и участие первых лиц государства в хакмор-медиапроектах.

#### 6. Выволы

В итоге можно сделать следующие выводы:

- 1. Выделение хакмора в качестве нового явления становится возможным в силу масштабов, распространённости, а также в силу наличия характерных особенностей.
- 2. **Нужно отличать хакмор и патриотическую государственную идеологию.** Хамкор в большинстве случае является агрессией, которая немотивированна и ассиметрична. Патриотическая идеология является защитой общества страны-жертвы от негативного воздействия.
- 3. **Хамкор** деформирует моральную структуру и социальную иерархию общества. Его результатом является деморализация и ослабление моральных установок, а конечной целью деградация политических систем и ограничение суверенитета. Сочетание хакмор-кампаний, как способа решения военно-политических задач, формирует дополнительные угрозы безопасности государств, включая территориальную пелостность.
- 4. Эффективность и плотность информационных потоков растёт, углубляется цифровая трансформация, что позволяет прогнозировать увеличение негативных последствий и рисков.
- **5.** Хакмор представляет собой явление морального порядка. Для эффективного противодействия данным агрессивным действиям необходимо шире использовать методы морального регулирования. Информационные, финансовые, военно-силовые и законодательные меры будут недостаточно результативны.
- **6.** Хакмор (как бактериологическое) оружие опасен, как для жертвы, так и для агрессора. Агрессивные методы деморализации могут быть использованы политическими силами в стране-агрессоре для решения внутренних споров.

Нужно отметить асимметричность хакмор-кампаний, проводимых против нашей страны. Это нужно расценивать как агрессивные действия, требующие защиты и противодействия. Необходим пересмотр традиционных воззрений на возможный характер ответной реакции, на применение против России методов

**информационного и киберсилового воздействия**, в особенности, если они нацелены на нанесение значимого урона системам государственного управления, социального обеспечения и взаимодействия с обществом.

### Список литературы

- 1. *Антонян Е. А., Борисов Е. А.* К вопросу о популяризации криминальной субкультуры среди молодежи // Lex Russica. -2017. -№ 12 (133). C. 180-186.
- 2. *Бжезинский* 3. Великая шахматная доска. Господство Америки и её геостратегические императивы. М.: Международные отношения, 2005. 256 с.
- 3. Библия. Книги Священного Писания Ветхого и Нового Завета. М.: Российское Библейское общество, 2002. 1376 с.
- 4. *Головацкая О. Е.* Значение и происхождение термина «Fake news» // Коммуникология. -2019. Том 7. № 2. С. 139-152.
- 5. Доктрина Макрона: интервью с президентом Франции (Le Grand Continent, Франция) URL: https://inosmi.ru/politic/20201119/248574771.html (дата обращения 25.02.2021).
- 6. Евстафьев Д. Г. Развитие информационного общества и особенности информационно-политического противоборства на современном этапе // Военный академический журнал. 2020. Т. 28. № 4. С. 42-49.
- 7. Ежегодный Доклад временной комиссии Совета Федерации по защите государственного суверенитета и предотвращению вмешательства во внутренние дела Российской Федерации URL: <a href="http://council.gov.ru/structure/commissions/iccf\_def/plans/118100">http://council.gov.ru/structure/commissions/iccf\_def/plans/118100</a> (дата обращения 20.02.2021).
- 8. *Ершов Ю. М.* Феномен фейка в контексте коммуникационных практик // Вестник Томского государственного университета. Филология. -2018. -№ 52. C. 245-256.
- 9. *Иванищева О. Н.* Фейковые новости как новая форма пропаганды // Научно-образовательный и методический журнал «Человек. Культура. Образование». -2018. -№ 4 (30). C. 104-110.
- 10. *Кошкарова Н. Н.* Фейковые новости: креативное решение или мошенничество? // Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). -2018. -№ 2 (191). C. 14-18.
- 11. *Манойло А. В.* Цепные реакции каскадного типа в современных технологиях вирусного распространения «фейковых новостей» // Вестник Московского государственного областного университета (электронный журнал). 2020. № 3. URL: <a href="www.evestnik-mgou.ru">www.evestnik-mgou.ru</a> (дата обращения: 27.02.2021).
- 12. Новые проблемы старые решения? Критический взгляд на доклад Экспертной группы высокого уровня Европейской Комиссии о фейковых новостях и онлайн дезинформации / Д. Бебич, М. Воларевич; пер. с англ. В. Г. Иванова // Вестник Российского университета дружбы народов. Сер.: Политология. 2018. Т. 20.

- № 3. C. 447-460. URL: <a href="https://cyberleninka.ru/article/n/novye-problemy-starye-resheniya-kriticheskiy-vzglyad-na-doklad-ekspertnoy-gruppy-vysokogo-urovnya-evropeyskoy-komissii-o-feykovyh/viewer">https://cyberleninka.ru/article/n/novye-problemy-starye-resheniya-kriticheskiy-vzglyad-na-doklad-ekspertnoy-gruppy-vysokogo-urovnya-evropeyskoy-komissii-o-feykovyh/viewer</a> (дата обращения: 23.02.2021).
- 13. «Политика постправды» и популизм / под ред. О. В. Поповой. СПб.: Скифия-принт, 2018.-216 с.
- 14. *Стернин И.А., Шестернина А.М.* Маркеры фейка в медиатекстах. Рабочие материалы. Воронеж: ООО «РИТМ», 2020. 200 экз. 34 с.
- 15. Суходолов А. П. Феномен «фейковых новостей» в современном медиапространстве / А. П. Суходолов // Евроазиатское сотрудничество: гуманитарные аспекты: материалы международной научно-практической конференции. Иркутск: Издво Байкальского государственного университета, 2017. С. 93-112.
- 16. У-цзин. Семь военных канонов Древнего Китая. Пер. с англ. Котенко Р. В. Предисловие и комментарии: Ralf D. Sawyer СПб.: Издательская группа «Евразия», 2001.-448 с.
- 17.  $\Phi$ укуяма  $\Phi$ . Америка на распутье. Демократия, власть и неоконсервативное наследие / Френсис Фукуяма: пер. с англ. А. Георгиева. М.: АСТ: АСТ Москва: Хранитель, 2007. 282.
- 18. *Хабекирова З. С.* Стратегия дискредитации и приемы ее реализации в политическом дискурсе демократической оппозиции // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. 2011. № 2. С. 138-144.
- 19. *Baron S.*, *Crootof R*. Fighting fake news. Workshop report. The information society project. Yale Law School and the Floyd Abrams. March 7, 2017. URL: <a href="https://law.yale.edu/isp/initiatives/floyd-abrams-institute-freedom-expression/practitioner-scholar-conferences-first-amendment-topics/fighting-fake-news-workshop">https://law.yale.edu/isp/initiatives/floyd-abrams-institute-freedom-expression/practitioner-scholar-conferences-first-amendment-topics/fighting-fake-news-workshop</a> (дата обращения: 27.02.2021).
- 20. *McGonagle T*. «Fake news»: False fears or real concerns? // Netherlands Quarterly of Human Rights December 2017 35 (4) p.: 203-209. URL: <a href="https://www.researchgate.net/publication/321441710">https://www.researchgate.net/publication/321441710</a> Fake news False fears or real concerns (дата обращения 25.02.2021).

# THE INFLUENCE OF FAKE AND HACKMOR ON THE MORAL STRUCTURE OF SOCIETY

R. V. Titov

**Abstract.** Objective: to assess the impact of fake news and information campaigns on moral attitudes and values.

Procedure and methods: the analysis of phenomena related to fake news is carried out. The contradiction between the definition of fake and the phenomena belonging to this category

is revealed. The analysis of the fake in a new aspect – the moral dimension-is made. Introduced a new concept hackmor ("hack of moral"). A comparison of fake and hackmor is made.

Results: the analysis made it possible to identify a new phenomenon – hackmor – and describe its specific features, to identify the negative effects of hackmor on the political system and the sovereignty of the state. This allows us to describe the mechanism of hackmor's influence (at the micro level) on the social hierarchy and the moral structure of society.

Theoretical / practical significance: the results of the study allow us to assess and describe in detail the impact of "information wars "("manipulations") on the sovereignty of the state, identify information threats and give practical suggestions for countering them.

**Key words:** fake, news, information, morality, attitude, morality, sovereignty, hackmor, aggression, war, lie, manipulation, digital transformation, social networks, media project, campaign.

### ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ СТАТЬИ:

*Титов Р. В.* Влияние фейка и хакмора на моральную структуру общества / *Р. В. Титов* // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». -2022. - № 1 (12). - URL: http://journal.homocyberus.ru/Titov RV 1 2022

#### УДК 316.4

Социологические науки (22.00.00 – социологические специальности)

### 5.4.4. Социальная структура, социальные институты и процессы

(22.00.04 Социальная структура, социальные институты и процессы)

# ОСОБЕННОСТИ ОНЛАЙН-КОММУНИКАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ В СОЦИАЛЬНЫХ ИНТЕРНЕТ-СЕТЯХ (ПО МАТЕРИАЛАМ ЭМПИРИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ)



**Бредихин Сергей Сергеевич** — кандидат философских наук, доцент кафедры социологии ФГАОУ ВО «Южно-Уральского государственного университета» (Россия, г. Челябинск)

sergei189@mail.ru



Щетинина Елизавета Витальевна — кандидат философских наук, доцент кафедры политических наук и международных отношений ФГБОУ ВО «Челябинский государственный университет», руководитель Центра мониторинга социальных сетей ГБУ ДПО «Челябинский институт развития профессионального образования», директор АНО «Центр культурно-религиоведческих исследований, социально-политических технологий и образовательных программ» (Россия, г. Челябинск)

schetininaev@ya.ru

**Аннотация.** В статье представлены результаты исследования проблем медиаинформационной грамотности обучающейся молодёжи общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций Челябинской области. Анализируется специфика онлайн-коммуникации обучающихся в качестве производителей и потребителей контента.

**Ключевые слова:** медиаинформационная грамотность, медиаграмотность, медиабезопаность, онлайн-коммуникация, киберсоциализация, молодёжь, Челябинская область.

2021 году специалисты Центра мониторинга социальных сетей (ГБУ ДПО «Челябинский институт развития профессионального образования») провели исследование медиаинформационной грамотности обучающейся молодёжи общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций Челябинской области.

Объектом исследования стали учащиеся 9–11 классов общеобразовательных организаций и студенты профессиональных образовательных организаций Челябинской области.

Исследование проводилось методом сплошной выборки по формализованной анкете, включавшей в себя 37 вопросов.

Всего в исследовании приняли участие 11 565 человек.

Социально-демографический состав респондентов: 57,6% – женщины, 2,4% – мужчины; возраст респондентов: 17-18 лет – 53,9%, меньше 16 лет – 29,7%, 19-20 лет – 12,7%, 21 и более лет – 3,7%.

По месту обучения респонденты представлены следующим образом (таблица 1).

Таблица 1. **Место обучения респондентов** 

№ п/п	Место обучения	Количество опрошенных	Доля от числа опрошенных
1	Техникум, колледж, училище	7825	68,3 %
2	Средняя общеобразовательная школа	2713	23,7 %
3	Вуз	389	3,4 %
4	Лицей	321	2,8 %
5	Гимназия	210	1,8 %

Целью исследования стало выявление уровня медиаинформационной грамотности в среде обучающейся молодёжи Челябинской области через анализ наиболее популярных виртуальных практик их киберсоциализации.

Исследование состояло из ряда смысловых блоков, один из которых был посвящён анализу вовлечённости обучающихся в онлайн-коммуникацию в социальных интернетсетях. Вопросы данного смыслового блока были направлены на выявление готовности обучающихся активно вести свой персональный аккаунт, форм его ведения, а также специфики онлайн-коммуникации в качестве производителей и потребителей контента.

Опрос показал, что большинство респондентов ведут один аккаунт под своим именем – 68,9 %, два-три аккаунта под разными именами ведут 19,0 % опрошенных, несколько аккаунтов (более трёх) под разными именами используют только 5,6 % респондентов.

Отметим, что исследование зафиксировало следующие специфические тенденции: во-первых, 5,1 % обучающейся молодёжи регистрируют один аккаунт под чужим (фейковым) именем, и причинами этого могут выступать стремление к анонимности, а также подражание кумирам (в том числе и антигероям). Во-вторых, 1,4 % опрошенных регистрируют более одного аккаунта на своё имя в социальных

## интернет-сетях, и причины этого явления могут быть связаны с утратой персональных данных или непониманием значимости виртуального профиля.

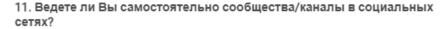
Анализ публикационной активности участников исследования, то есть создания и публикации собственного контента (информации) в социальных интернет-сетях, позволяет зафиксировать практически равные показатели — 48,6 % опрошенных не публикуют собственный контент и предпочитают просто пролистывать новостную ленту, при этом от случая к случаю публикуют информацию в социальных интернет-сетях — 45,8 % респондентов. Регулярно делают публикации на своих страницах (один и более раз в день) только 4,4 %.

Анализ характера публикуемой информации представлен в таблице 2.

Таблица 2. Анализ характера публикуемой респондентами информации

№ п/п	Какую информацию Вы чаще всего размещаете в социальных интернет-сетях?	Количество опрошенных	Доля от числа опрошенных
1	Фотографии	5161	44,6 %
2	Короткие видеоролики (сторис)	1943	16,8 %
3	Музыку	1583	13,7 %
4	Текстовые посты	1400	12,1 %
5	Репосты информации из любимых сообществ	1195	10,3 %
6	Подкасты (запись своего голоса)	135	1,2 %
7	Другое	130	1,1 %

Следующий вопрос был посвящен выявлению того, насколько активно обучающиеся создают и администрируют сообщества (группы) в социальных интернетсетях. Результаты представлены на диаграмме 1.



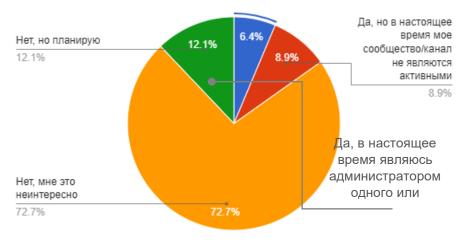


Диаграмма 1. Ответы респондентов на вопрос «Ведёте ли Вы самостоятельно сообщества / каналы в социальных интернет-сетях?»

Продолжением предшествующего вопроса стал вопрос об организации стримов (трансляций) в социальных интернет-сетях: 79,5 % респондентов ответили, что не ведут стримы, потому что считают данную практику неинтересной, 9,9 % не делают этого, однако рассматривают такую возможность в будущем. Постоянно ведут стримы лишь 2,2 % опрошенных, еще 8,5 % делают это нерегулярно (диаграмма 2).

# 12. Проводите ли Вы стримы с собственным участием?

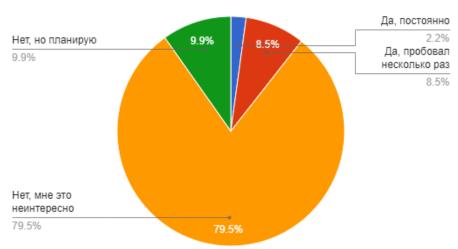


Диаграмма 2. Ответы респондентов на вопрос «Проводите ли Вы стримы с собственным участием?»

Завершающий вопрос данного блока фиксировал желание респондентов стать популярными блогерами. Планируют стать популярными блогерами 33,7 % опрошенных, при этом лишь 5,7 % заявляют об этом уверенно (диаграмма 3).

### 13. Хотели ли бы Вы в будущем стать популярным блогером?

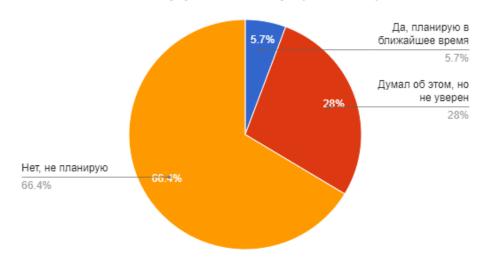


Диаграмма 3. Ответ респондентов на вопрос «Хотели бы Вы в будущем стать популярным блогером?»

По результатам анализа данных исследования по данному блоку ответов были сделаны следующие выводы:

- 1. Треть обучающейся молодёжи используют нестандартные способы присутствия в социальных интернет-сетях, то есть имеют более одного аккаунта.
- 2. Около половины респондентов являются сугубо потребителями контента, примерно столько же сами публикуют контент.
- 3. Наиболее популярным контентом для публикации являются фотографии, сториз и музыка.
- 4. 15,3 % опрошенных обучающихся администрируют сообщества или каналы в социальных интернет-сетях.
- 5. 10,7 % опрошенных проводят стримы с собственным участием. При этом 33,7 % опрошенных хотели бы стать популярными блогерами.

Таким образом, проведённый анализ особенностей современной онлайнкоммуникации обучающейся молодёжи демонстрирует разнообразие стилей поведения последних в сети Интернет и практик работы с производством и потреблением контента. Указанные особенности необходимо учитывать, в том числе для организации внедрения практик позитивной киберсоциализации в условиях динамичной образовательной среды.

# FEATURES OF ONLINE COMMUNICATION OF STUDENTS IN SOCIAL INTERNET NETWORKS (BASED ON EMPIRICAL RESEARCH)

S. S. Bredikhin, E. V. Schetinina

**Abstract.** The article presents the results of a study of the problems of media information literacy of young people studying in general and professional educational organizations of the Chelyabinsk region. The article analyzes the specifics of online communication of students as producers and consumers of content.

**Key words:** media information literacy, media literacy, media security, online communication, cybersocialization, youth, Chelyabinsk region.

# ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ СТАТЬИ:

Бредихин С. С., Щетинина Е. В. Особенности онлайн-коммуникации обучающихся в социальных интернет-сетях (по материалам эмпирического исследования) / С. С. Бредихин, Е. В. Щетинина // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». — 2022. — № 1 (12). — URL: http://journal.homocyberus.ru/Bredikhin SS Schetinina EV\_1\_2022



# «Современный Интернет это «настраиваемая среда обитания»:

интервью с Дмитрием Гуляевым – первым Молодёжным цифровым омбудсменом

6 апреля 2022 года – в этот день ровно год назад Молодёжным цифровым омбудсменом $^{1}$  на Первом российском молодёжном форуме по управлению Интернетом (Youth RIGF 2021) был избран Дмитрий Гуляев – студент Московского государственного юридического университета имени О. Е. Кутафина (МГЮА). Команда «Homo Cyberus» решила взять эксклюзивное интервью.

-1-

Здравствуйте, Дмитрий! Прошёл год с момента, как Вы стали Молодёжным цифровым омбудсменом. Расскажите, пожалуйста, как прошёл Ваш первый год на этом посту?

Добрый день! Совершенно верно, Молодёжным цифровым омбудсменом я стал 6 апреля прошлого года. Этот год был очень насыщенным и ярким. Он буквально изменил жизнь на «до» и «после». Он принёс мне огромный багаж новых знаний, опыта, множество эмоций, интересных знакомств - с экспертами в самых разных областях, с представителями общественных объединений, государственных органов, коммерческого ІТ-сектора и в целом с людьми, которые искренне заинтересованы в обеспечении безопасности детей и молодёжи в цифровом пространстве! А большому числу

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> ОМБУДСМЕН (от швед. *ombudsman*) – в некоторых государствах должностное лицо, на которое возлагаются функции контроля за соблюдением законных прав и интересов граждан в деятельности органов исполнительной власти и должностных лиц. В Российской Федерации эти функции возложены Государственной уполномоченного по правам человека, назначаемого Думой [Электронный URL: (Большой Энциклопедический словарь pecypc]. https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc3p/220114).

школьников, студентов, их родителей и педагогов, надеюсь, этот год также принёс огромное количество полезной информации, позволил хотя бы немного больше узнать о «самообороне» в Сети. К слову, в рамках годовой деятельности удалось охватить 11 субъектов РФ и почти в каждом найти единомышленников, которые готовы уже сейчас помогать в создании комфортной, позитивной и, главное, – безопасной цифровой среды!

Буду лукавить, если не скажу, что этот год был ещё и по-настоящему сложным. Ведь мне выпала честь с самого начала, буквально с нуля вместе с командой создавать на федеральном уровне столь необходимый и востребованный на сегодняшний день институт Молодежного цифрового омбудсмена и продвигать его в субъектах РФ и даже на международном уровне. И эта работа продолжается по сей день. Думаю, и ещё много лет будет продолжаться.

Безусловно, один год для совершенно нового, молодого института - это очень мало. Но дальше – больше! Мы планируем создавать всё новые и новые просветительские медиапродукты, привлекать как можно больше новых партнеров и реализовывать ещё более масштабные проекты!

-2-

# Какие цели и задачи Вы ставили на этот год перед собой и своей командой? Чего удалось достичь?

На самом деле, тут я могу с гордостью, уверенностью и без излишней скромности сказать, что за столь небольшой период времени сделано действительно много!

Наша команда осуществляет деятельность в рамках нескольких основных направлений. Можно сказать, что в этом году ведущими стали два – просветительское и экспертное. Благодаря их реализации мы сильнее «прочувствовали» нашу целевую аудиторию, постарались выявить её реальные проблемы, а также проработали их и предложили пути решения.

Просветительская работа нашей команды направлена на повышение уровня цифровой и правовой грамотности детей и молодёжи. С апреля 2021 г. по март 2022 г. мы обучили порядка 1 200 школьников, студентов, их родителей и педагогов, провели более 30 интерактивных мастер-классов и других просветительских мероприятий, в том числе в рамках финалов всероссийского конкурса «Большая перемена» в МДЦ «Артек» и Фестиваля арт-кластера «Таврида». Тематика таких мастер-классов различна: «Кибербуллинг в молодёжной среде: что это такое и чем он опасен?», «Виртуальная реальность – можно ли в ней жить?», «Угрозы информационно-мировоззренческой безопасности молодых цифровом пространстве: людей и как их распознать?» и другие. Мы также начали реализацию проекта «Цифровой час в школах», в рамках которого члены команды МЦО<sup>2</sup> выступают в образовательных организациях среднего образования в субъектах РФ: такие «цифровые часы» уже состоялись во Владимирской области и Красноярском крае.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> МЦО – Молодёжный цифровой омбудсмен.

Очевидно, что экспертное направление является важнейшим в нашей деятельности и всегда, на любых этапах, при выполнении любых задач должно сопровождать деятельности команды. «Видимой» части работы команды предшествует очень серьезная экспертная проработка темы. За профессиональную и экспертную поддержку команды МЦО отвечают Московский государственный юридический университет имени О. Е. Кутафина (МГЮА) и Центр компетенций по глобальной ИТ-кооперации. Это наши важнейшие партнеры на сегодняшний день!

Кстати, за этот год МЦО удалось выступить на 25 масштабных экспертных мероприятиях (RIGF, РИФ, ПМЭФ, ВЭФ и др.), а также поработать в составе 6 экспертных советов, среди которых – Консультативная группа Альянса по защите детей в цифровой среде, экспертная группа по разработке проекта Концепции безопасности детей в цифровой среде, союз юристов-блогеров и другие.

это позволяет не только проблемы, предлагать видеть НО их решения компетентным и заинтересованным лицам!

\_3\_

# А есть ли то, что планировалось на год, но, по разным причинам, не удалось? Поделитесь, пожалуйста.

За время нашей работы институт Молодёжного цифрового омбудсмена неплохо себя зарекомендовал как новый молодёжный общественный институт, являющийся уникальным примером не только для России, но и для мирового сообщества. Поэтому мы рассказали о себе на международном уровне. В декабре 2021 года в составе делегации от Российской Федерации мы выступили на 16-ом Форуме ООН по управлению Интернетом, проходившем в городе Катовице (Польша), и в рамках сессии «All we need is YOUth» («Всё, что нам нужно – это молодёжь») рассказали об идее и основных задачах института МЦО, реализованных проектах и лучших практиках, а также призвали начать создание аналогичных институтов во всех государствах – членах ООН, чтобы построить единую систему защиты прав детей и молодежи в трансграничной цифровой среде.

Мы убеждены, что институт МЦО может стать связующим звеном между и государством, общественными и коммерческими молодёжью институтами, а также международным сообществом. Такая активная и многостороння коммуникация по цифровой проблематике может привести к эффективному и конструктивному решению существующих проблем, ограждению от потенциальных опасностей.

Наше предложение нашло отклик у участников форума. Однако для реализации предложенного необходимо сначала преодолеть некоторые общеизвестные сложности, связанные с международной напряжённостью. Без этого вряд ли получится двинуться дальше. Хотя я и моя команда верим, что рано или поздно все мы вернёмся к этой идее, и мировое сообщество обретёт новый столь актуальный общественный институт Молодёжного цифрового омбудсмена.

# Какие новые направления работы Вы обнаружили в ходе осуществления своей деятельности?

Особое внимание в новом рабочем году мы планируем уделить собственно защите выстроить эффективную, отлаженную систему молодёжи: приёму и рассмотрению обращений о нарушении прав детей и молодёжи в цифровой среде, оказанию бесплатной юридической помощи и психологической поддержки лицам, столкнувшимся с деструктивными явлениями в Сети.

Но бороться с негативными последствиями – мало. Первостепенной задачей останется предотвращение, превенция, чему однозначно может способствовать активная просветительская деятельность. С учётом накопленного опыта, мы убедились, что для каждой конкретной угрозы стоит разработать свой подход и детально в неё погрузиться.

Благодаря этому у школьников и студентов будет складываться комплексное понимание «картины» опасностей, существующих в цифровой среде: они смогут отследить причинно-следственные связи, происхождение различных «цифровых угроз», с лёгкостью смогут определять их характерные черты и формы проявления, и, главное, осознавать их возможные последствия и противостоять им. Когда молодые люди смогут научиться самостоятельно определять угрозы и понимать, какой оптимальный механизм защиты выбрать, – это уже станет огромным шагом в обеспечении безопасности в Сети. Но это предполагает колоссальный объём экспертной работы, и он рассчитан далеко не на один год.

Кроме того, общаясь co школьниками, студентами И ИХ родителями, выявляем проблемные вопросы, онжом попробовать МЫ которые разрешить числе путём совершенствования законодательства, подзаконных правоприменительной практики. Это однозначно новое направление деятельности, которому мы хотим уделить отдельное внимание. Надеемся, что у нас всё получится, ведь в этом направлении у нас есть мощнейшее подспорье - помощь экспертов Университета имени О. Е. Кутафина (МГЮА). Думаю, совместными усилиями мы реализуем всё задуманное!

-5-

Если возможно, расскажите о ключевых вопросах или типах вопросов, с которыми обращаются к Вам, как Молодёжному цифровому омбудсмену.

Особенно остро для детей и молодых людей стоит вопрос буллинга и кибербуллинга.

По информации компании VK, с кибербуллингом в том или ином виде имело дело 58 % россиян. Но мало кто знает, что он на самом деле из себя представляет. Ребята зачастую не понимают реальную угрозу кибербуллинга и недооценивают его, или же, наоборот, переоценивают и могут воспринимать шутку как кибербуллинг.

чтобы раскрыть различные аспекты актуальнейшей для детской и молодёжной среды проблемы, мы совместно с Университетом имени

О. Е. Кутафина (МГЮА) создали курс небольших видеолекций о кибербуллинге. Выпуски регулярно публикуются в социальных сетях МЦО.

Также детей и подростков интересуют вопросы, касающиеся персональных данных: как их защитить, что делать, если профиль взломали и «слили» в Сеть личную информацию и т. д. Специально для этого мы создали памятки с правилами защиты персональных данных, а сейчас занимаемся подготовкой интерактивных мастер-классов по данной теме.

Особо актуальной сегодня стала проблема фейкинга и манипулирования сознанием с помощью массмедиа. Эту тему мы сейчас тоже активно прорабатываем с экспертами интерактивных мастер-классов создать ряд и информационной гигиене. Кстати, не так давно мы уже выпустили памятку «Информационная гигиена в Сети»<sup>3</sup>. Не забудьте ознакомиться!

-6-

Подскажите, где можно ознакомиться с Вашей программой? К сожалению, мы не нашли ничего подобного на Bawem caйme https://www.youthombudsman.ru – зато нашли там информацию о команде, проектах, партнёрах.

Все положения моей предвыборной программы отражены в глобальной миссии Молодёжного цифрового омбудсмена и его команды. Её, кстати, можно найти на сайте.

Но если говорить более подробно, то ещё на этапе отбора кандидатов на пост Молодёжного цифрового омбудсмена я публично представил свою «Цифровой диалог», лозунгом которой стал вопрос: «Цифровая революция» – повод для диалога? Этой программы мы с командой придерживаемся уже год – и продолжим это делать.

В ней предусмотрено три основных вектора (направления) деятельности.

- 1) Инновационно-техническое направление подразумевает создание цифровых платформ «диалога» команды МЦО и молодёжи. Такие платформы, кстати, уже созданы!
- рамках просветительского направления деятельности запущены официальный сайт, социальные сети, колонка на интернет-портале «Газета.ru». А также организовываются молодёжные мероприятия, посвященные цифровой безопасности детей и молодёжи.

Так, в ноябре прошлого года в МГИМО МИД России прошёл Форум «Интернет для молодёжи: возможности и риски», посвященный защите прав и свобод детей и молодёжи в интернет-пространстве, где спикеры мероприятия, среди которых присутствовали выдающиеся государственные деятели, представители науки и бизнеса, в том числе, высказали свою позицию относительно функционирования института Молодёжного цифрового омбудсмена, поддержали его.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Команда МЦО подготовила памятку с важными в наше время правилами (И нформационая гигиена в Сети / Официальная страница Молодёжного цифрового омбудсмена и его команды во «ВКонтакте» [Электронный ресурс] – URL: <a href="https://vk.com/internet.team?w=wall-204963541\_275">https://vk.com/internet.team?w=wall-204963541\_275</a>)

А уже 14 апреля 2022 года в рамках IX Московского юридического форума в Московском государственном юридическом университете имени О. Е. Кутафина (МГЮА) пройдет первое мероприятие, организуемое именно командой Молодёжного цифрового омбудсмена – молодежно-экспертная диалоговая площадка по теме «Общение в Сети: где грань между способом самореализации и нарушением законодательства?», на которой будут присутствовать эксперты в области права, психологии, педагогики и ИТ-технологий!

3) В рамках организационно-аналитического направления деятельности было запланировано осуществление взаимодействия c государственными органами и общественными институтами в целях доведения до их сведения проблем и предложений молодёжи по вопросам защиты прав в цифровом пространстве. Такое взаимодействие на сегодняшний день осуществляется очень активно, однако, конечно, есть куда стремиться!

Вся наша деятельность позволяет дать однозначный утвердительный ответ на вопрос-лозунг моей программы: «Цифровая революция» – повод для диалога! И мы продолжим его конструктивно вести.

\_7\_

Кстати, а на каких условиях можно войти в команду молодёжного цифрового омбудсмена? А стать Вашим партнёром можно? Например, наш информационнопросветительский интернет-портал «Homo Cyberus» может стать партнёром молодёжного цифрового омбудсмена?

Как Вы уже могли понять по моим многочисленным комментариям, деятельность я осуществляю не в одиночку. С масштабированием многих проектов мы всё чаще стали нуждаться в активных, заинтересованных «кадрах». Попасть к нам довольно просто. Достаточно написать в социальных сетях, что хотите стать частью нашей команды. Мы вышлем небольшую анкету, а потом пригласим на собеседование, чтобы поподробнее узнать об интересах и увлечениях, определить интересующие Вас проекты.

Так как работа у нас по большей части творческая и аналитическая, мы создаём для ребят все возможные условия для её реализации с учётом интересов и увлечений. И это принципиальная позиция. Каждый занимается тем, что нравится! Хорошо анализируете и пишите тексты? Добро пожаловать к нам в качестве аналитика. Увлекаетесь интернет-маркетингом и готовы написать грандиозный план нашей информационной политики, взаимодействия со СМИ? Тогда вам в команду к нашему SMM-менеджеру. И таких ниш множество, главное понимать, чего Вы сами хотите и что именно Вам интересно.

На перспективу хотелось бы сформировать действительно огромную команду, в которую будут входить представители всех субъектов РФ. Уверен, что только так получится обеспечить пристальный и комплексный подход к пониманию и эффективному разрешению проблем в области нарушения прав молодёжи в цифровой среде в России в целом. Ведь кто может лучше разбираться в региональных проблемах, чем жители этого региона?

двери мою команду заинтересованных, В ДЛЯ думающих и готовых работать на благо общества людей всегда открыты!

-8-

Весна 2022 года ознаменована миграцией большого числа пользователей в новые для них социальные интернет-сети и мессенджеры. Каков, на Ваш взгляд, багаж у – как мы их называем – «кибермигрантов»? Кто, по Вашему мнению, может интегрироваться помочь оперативно новые для них области киберпространства?

У «кибермигрантов», так или иначе, есть опыт пребывания на других цифровых платформах. А правила существования в киберпространстве характеризуются некоторой универсальностью. Так что не стоит бояться нового. Новые цифровые ресурсы – это, в первую очередь, новые возможности, зона роста и развития. Главное, не стоит переживать и беспокоиться. Тем более, что навыки, приобретённые на других цифровых платформах, нужно всего лишь адаптировать под новые реалии.

Что касается лиц, способных помочь оперативно интегрироваться в цифровое пространство, если мы говорим о детях и подростках, то это, несомненно, родители и педагоги. Они могут объяснить основы сетевого этикета, правила защиты персональных данных и правила работы алгоритмов цифровых платформ. Это поможет не совершать ошибок и интегрироваться в новые области киберпространства, минимизировав риски.

Что касается взрослых, то они уже достаточно самостоятельно могут включаться в другие социальные сети, так как у них уже сформирован багаж «цифровых знаний». Однако команда МЦО и наши коллеги всегда готовы прийти на помощь. Не бойтесь обращаться за помощью!

\_9\_

Как мы знаем, Вы подписаны на официальную страницу во «ВКонтакте», посвящённую феномену киберсоциализации человека, – Академию киберсоциализации #HomoCyberus. В чём, по Вашему мнению, заключаются достоинства и риски киберсоциализации именно молодёжи?

Цифровое пространство позволяет формирующейся личности активизировать механизмы социализации, самые разные которые применимы в киберпространстве, но и в реальной жизни. То есть киберсоциализация, думаю, может способствовать более активной социализации в реальном мире. В XXI веке, Интернет или, точнее сказать киберпространство, стало «местом», люди где встречаются, чтобы получать информацию, общаться, проводить досуг и т. д. А это всё способствует развитию коммуникативных навыков человека, социализации в целом.

Актуальным на сегодняшний день является и онлайн-образование, которое может способствовать повышению, в первую очередь, своих soft skills. Полагаю, интернетобразование в этом контексте является достаточно перспективной формой обучения, оно также ориентирует обучающихся на решение конкретных проблем, возникающих «здесь и сейчас», с возможностью образовательной поддержки в ситуации быстро меняющейся реальности.

Кроме цифровые технологии предоставляют того, молодым ЛЮДЯМ беспрецедентные возможности для создания и распространения креативного контента, реализации творческих проектов. Молодёжь сильнее погружена в сегодня совместно наполняемую медиасреду, чем любая другая возрастная группа.

Всё это плюсы киберсоциализации. Однако не могу не отметить, что важно не перейти «черту» и не зациклиться только на киберпространстве, нельзя забывать про реальную жизнь. Когда киберпространство заменяет реальный мир, мы уже говорим о негативных последствиях процесса киберсоциализации.

Его риски условно можно разделить на психологические и социальные.

К психологическим рискам можно отнести информационные перегрузки и психоэмоциональное напряжение. Это связано со «шквалом» информации, который человек потребляет. Причиной этому служит отсутствие навыка фильтрации полученной информации. В связи с данной проблемой, мы можем столкнуться с угрозой манипулирования общественным сознанием. Огромный массив фейковой, противоречивой информации создаёт благоприятную среду для манипулирования, так как за этим шквалом дети и молодёжь зачастую не в состоянии различить методы воздействия, от чего их система ценностей, мировоззрение могут пострадать.

Безмерное проведение времени на просторах Интернета может привести к отказу от различных социальных ролей в реальной жизни. Может создать иллюзию отсутствия барьеров. Анонимность может перетечь В безответственность совершение правонарушений.

Поэтому важно найти ту самую «границу» и не переходить её, ведь у любого явления есть как позитивные, так и негативные составляющие. Киберсоциализация – не исключение. И своего рода «лакмусовая бумажка» тому – именно дети и молодёжь.

-10-

Извечный вопрос, волнующий родителей, хотим адресовать и Вам: в каком возрасте, на Ваш взгляд, лучше всего начать киберсоциализироваться?

Точный возраст я обозначить не могу, всё индивидуально.

Но в период дошкольного возраста, знакомя ребёнка с цифровым пространством, всегда следует помнить об использовании гаджетов лишь в конструктивном ключе: для развивающих занятий и мультфильмов, например. При этом стоит контролировать излишнюю увлечённость гаджетами.

В любом возрасте, когда гаджеты уже вошли в жизнь ребёнка или молодого человека, стоит говорить о правилах поведения в цифровом пространстве и нормах сетевого этикета. Кстати, на «Детском радио» мы регулярно учувствуем в эфирах и рассказываем о правилах цифровой и информационной гигиены.

-11-

# А Вы помните, когда началась Ваша киберсоциализация? Какова история Вашей киберсоциализации? Поделитесь, пожалуйста.

Да, я хорошо помню процесс своей киберсоциализации. Я, наверное, являюсь представителем того поколения, которое первым в детском возрасте получило доступ в Интернет. Компьютеры тогда уже были у многих, а вот Интернет был больше исключением, чем правилом. Поэтому мы начинали с игр, которые устанавливались с помощью диска. Но с приходом Интернета всё изменилось. Первое мое соприкосновение с ним произошло, и долгое время продолжалось, благодаря играм в социальных сетях. Тогда это был тренд. Случалось, что мы с друзьями все каникулы пропадали за компьютером, зарабатывая баллы, кристаллы, монетки и т. д. Даже первыми моими друзьями в социальных сетях были люди из сообществ этих игр.

Однако вскоре игры мне в некоторой степени надоели, и вскоре я вернулся в реальный мир и начал свой первый исследовательский путь, поняв, что интернет-пространство — это не только место для игр, но и для молниеносного доступа к необходимой информации.

-12-

### Каковы Ваши дальнейшие планы?

амбициозны! Наппи планы очень В первую очередь нацелены МЫ масштабирование оптимизацию существующих на уже проектов. Мы планируем и в дальнейшем создавать современные инструменты профилактики и защиты молодых людей от деструктивных явлений, противоправного и асоциального поведения в интернет-пространстве. Ожидает запуска платформа «Цифропомощь», которая позволит молодым людям, столкнувшимся со сложной ситуацией в Сети, анонимно получить помощь юристов или психологов.

Реализовать все наши планы возможно только командными усилиями. В 2022 году планируется начать работу по распространению института Молодёжного цифрового омбудсмена на субъекты РФ, чтобы создать в стране целую «сеть» заинтересованных в обеспечении прав детей и молодёжи в цифровом пространстве людей!

Проводя большую аналитическую работу при подготовке к мастер-классам, принимая обратную связь нашей целевой аудитории, мы видим перспективы создания безопасного цифрового пространства в совершенствовании законодательства, как я уже говорил ранее. Это следующая наша цель. Также мы принимаем во внимание нарастающую популярность и целесообразность саморегулирования цифровой среды и делаем активные, но поступательные шаги в этом направлении.

-13-

Дмитрий, что Вы хотите сказать и/или пожелать пользователям ресурсов информационно-просветительского интернет-портала «Homo Cyberus» (собственно гостям интернет-портала, читателям электронного научнопублицистического журнала «Homo Cyberus», подписчикам Академии киберсоциализации #HomoCyberus во «ВКонтакте»)?

Интернет – это новая среда для взаимодействия людей, новая для реализации общественных отношений. Современный Интернет – это «настраиваемая среда обитания»! В нём хорошо тому, кто может обустроить собственное пространство и научиться управлять им. Поэтому старайтесь делать свое киберпространство наиболее интересным, позитивным, комфортным, развивающим, а главное, безопасным для себя и окружающих! Удачи!

> Вопросы эксклюзивного интервью подготовлены Александром Бурлаченко и Владимиром Плешаковым

> > Март-апрель 2022

### ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:

Интервью с первым Молодёжным цифровым омбудсменом Дмитрием Гуляевым «Современный Интернет – это «настраиваемая среда обитания» // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». **- 2022. -№** 1 (12). URL: <a href="http://journal.homocyberus.ru/Gulyaev\_Dmitry\_interview\_1\_2022">http://journal.homocyberus.ru/Gulyaev\_Dmitry\_interview\_1\_2022</a>

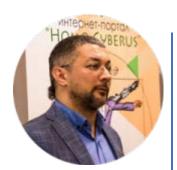
### УДК 159.99

Психологические науки (19.00.00 – психологические специальности)

5.3.9. Юридическая психология и психология безопасности

(19.00.06 Юридическая психология)

# МОЛОДЁЖНО-ЭКСПЕРТНАЯ ДИАЛОГОВАЯ ПЛОЩАДКА МОЛОДЁЖНОГО ЦИФРОВОГО ОМБУДСМЕНА «ОБЩЕНИЕ В СЕТИ: ГДЕ ГРАНЬ МЕЖДУ СПОСОБОМ САМОРЕАЛИЗАЦИИ И НАРУШЕНИЕМ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА»: ВЗГЛЯД ДЕЛЕГАЦИИ АКАДЕМИИ КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИИ #HOMOCYBERUS



Плешаков Владимир Андреевич — кандидат педагогических наук, доцент, ведущий научный сотрудник и начальник отдела научной и редакционно-издательской деятельности ГАОУ ВО г. Москвы «Московский государственный университет спорта и туризма» (ГАОУ ВО МГУСиТ), главный редактор информационно-просветительского интернет-портала «Homo Cyberus» и электронного научно-публицистического журнала «Homo Cyberus» (Россия, г. Москва) dionis-v@yandex.ru



Сагин Георгий Алексеевич — студент 3 курса Института педагогики и психологии ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет», киберкреативный администратор Академии киберсоциализации #HomoCyberus во «ВКонтакте» при информационнопросветительском интернет-портале «Homo Cyberus» (Россия, г. Москва)

sagin.georgy@yandex.ru



Бурлаченко Александр Александрович — аналитик отдела проектной и научной деятельности ГАОУ ВО г. Москвы «Московский государственный университет спорта и туризма» (ГАОУ ВО МГУСиТ), ведущий рубрики #КиберДень и со-ведущий рубрики #киберновости Академии киберсоциализации #HomoCyberus во «ВКонтакте» при информационно-просветительском интернет-портале «Homo Cyberus» (Россия, г. Москва)

a-b-msk@bk.ru



Чепелева (Бородина) Анастасия Романовна— студент 3 курса Института педагогики и психологии ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет», ведущая рубрик #КиберПятница и #ОбучающиеМемы Академии киберсоциализации #HomoCyberus во «ВКонтакте» при информационно-просветительском интернет-портале «Homo Cyberus» (Россия, г. Москва)

borchep.anastasia@gmail.com



**Пеменц Татьяна Александровна** — студент 4 курса Института педагогики и психологии ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет», ведущая рубрики #КиберСказки Академии киберсоциализации #HomoCyberus во «ВКонтакте» при информационно-просветительском интернет-портале «Homo Cyberus» (Россия, г. Москва)

alvitana26@gmail.com

Аннотация. Статья содержит материалы, подготовленные членами делегации Академии киберсоциализации #НотоСуветиз для участия в молодёжно-экспертной диалоговой площадке Молодёжного цифрового омбудсмена, состоявшейся 14 апреля 2022 года в рамках 9 Московского юридического форума, проходившего на базе Университета имени О. Е. Кутафина (МГЮА). Также в статью включены отзывы членов делегации, оставленные ими после участия в мероприятии.

**Ключевые слова:** МЦО, Молодёжный цифровой омбудсмен, омбудсмен, Сеть, Интернет, киберсоциализация, #HomoCyberus.

апреля 2022 года делегация Академии киберсоциализации #HomoCyberus, возглавляемая В. А. Плешаковым, в составе А. Чепелевой, Т. Леменц, Г. Сагина и А. Бурлаченко, приняла участие в молодёжно-экспертной диалоговой плошалке Молодёжного цифрового омбудсмена «Общение в Сети: грань способом самореализации где между и нарушением законодательства», состоявшуюся в рамках 9 Московского юридического форума, проходившего на базе Университета имени О. Е. Кутафина (МГЮА) [3].

Делегацию пригласил к участию в мероприятии Молодёжный цифровой омбудсмен Дмитрий Гуляев [4] (кстати, недавно мы взяли у него интервью в честь года, прошедшего с момента его назначения, читайте его также в этом номере [5]).

Глава делегации Академии киберсоциализации #HomoCyberus **В. А. Плешаков** выступил с речью:

«Человечество не стремится придумать изначально не существующие в истории вещи. Сегодня мы возвращаемся по витку к каким-то достижениям, мы говорим о цифровизации уже существующих инструментов.

Фактически — смайлики, эмодзи, стикеры, лайки, репосты — цифровые инструменты коммуникации. И я бы не называл её только невербальной. Всё-таки, это смесь вербальной и невербальной коммуникации. А коммуникация — это самый первый вид общения, доступный человеку и в филогенетический и в онтогенетический периоды. Поскольку нам надо осваивать киберпространство, мы стараемся там организовать нашу жизнедеятельность. Мы начинаем с общения. Потом играем. И в играх можем

86

наблюдать, как геймеры, геймеры-любители, прогеймеры пользуются цифровыми инструментами, чтобы передать позицию, информацию, выдать реакцию. Потом это ещё и учение, и досуг, и работа, как векторы киберсоциализации.

Я в своей профессиональной деятельности, в рамках профессиональной социализации студентов, применяю тоже инструменты киберкоммуникации, не гнушаюсь использовать всё перечисленное. С большим удовольствием вижу, как мне идут в ответ такие же реакции. И мы, порою, переходя на этот бессловесный уровень коммуникации, точнее начинаем понимать друг друга.

Ещё я хотел бы поддержать коллегу в высказывании по поводу того, что лайк и репост не всегда отражают истинную сущность человека. Здесь мы видим, как человек организует свою жизнедеятельность в киберпространстве, он ещё и конструирует свою киберличность. Этот образ, кропотливо им создаваемый: «Вот под этот пост я не поставлю лайк, потому что его кто-то увидит, и что он обо мне подумает?». Поэтому в наших соцствях мы видим большое количество просмотров, но небольшое количество реакций. Увидел человек пост, хотел отреагировать, но остановился.

Ещё такой момент — осуществляя репост, человек не всегда может отражать мысль, которая в посте содержится. Может, он хочет привлечь внимание к информации, которую содержит этот пост. Лучше всего, конечно, не делать молчаливые репосты, а делать комментарии к репосту для того, чтобы было понятно его отношение» [4].

Члены делегации тоже заранее подготовились, и предложили свои варианты ответов на вопросы, которые входили в программу работы диалоговой площадки. Предлагаем Вам ознакомиться с ними в материале данной статьи.

# 1. «Лайк» и «репост» как способ выражения мнения в интернет-среде.

Лайки, репосты, стикеры, emoji и т.д. — новый механизм невербальной коммуникации?

**А. Бурлаченко**: «В некоторых случаях и репост — не совсем невербальное явление. Первый смайлик появился ещё до создания и широкого распространения персональных компьютеров, и потому видится, что эмодзи и стикеры — развитие уже устоявшейся концепции пиктограмм-эмотиконов (с поправкой на новые технологии)».

Г. Сагин: «Нужно заметить, что лайки и репосты — это не совсем репрезентативный показатель одобрения (а они если и могут, то демонстрируют исключительно одобрение). Мнение аудитории — это знают все продвинутые маркетологи — это чуть более сложное явление, которое плохо отслеживается «техническим путем» — с помощью лайков и репостов. Человек в Интернете — это всегда деятельный объект, однако его деятельность не всегда подразумевает конкретную цель — как часто с нами бывает, когда мы лайкаем что-то, когда уставшими пришли с работы, а на следующий день уже не понимаем, почему там стоит наша отметка «мне нравится».

К лайкам и репостам необходимо относиться скептически: они могут отражать настроение аудитории, её отношение к источнику контента, её предрасположенность к определённому формату контента и спустя множество пунктов — способ выражения мнения. Люди склонны выражать своё мнение тогда, когда уверены в том, что его ктото услышит».

- **Т. Леменц**: «Очень интересны, на мой взгляд, различия между отношением каждого отдельного человека к явлению лайково-репостовой активности в соцсетях. К сожалению, у меня нет проведённого на этот счёт исследования, но опыт межличностного общения позволяет выделить несколько категорий людей, в зависимости от их отношения к «активности» в соцсетях:
- Нарочитое отрицание. Здесь речь о пользователях, которые яростно отвергают значимость для них наличия/отсутствия/количества лайков, репостов и реакций, когда, на самом деле, вероятнее всего придают этому немалое значение;
- Истинное безразличие. Это относится к пользователям, для которых лайки и репосты являются функцией соцсетей, позволяющей большему количеству человек увидеть ту или иную информацию («такой-то оценил/прокомментировал публикацию», «такой-то поделился на своей странице записью» и т. д.);
- Честная расположенность. Это пользователи, которые абсолютно откровенно признаются в значимости для них того, сколько откликов на публикации получают, каких и от кого.

Среди средств невербального общения (кинесика, просодика, такесика, сенсорика, проксемика, хронемика) мы пока не находим ничего, что соответствовало бы явлению реакций в соцсетях. Однако, вероятно, описываемое нами явление со скрипом можно отнести к уже существующей категории средств (вопрос – к какой?).

Так или иначе, независимо от категорий пользователей, думаю, можно уверенно говорить о присутствии в нашей жизни такого канала невербальной коммуникации, как реакции в соцсетях».

**А. Чепелева**: «Я думаю, что лайки, репосты, стикеры и эмодзи могут выступать механизмами невербальной коммуникации, однако это не единственное их свойство. Лайк, например, может придавать тексту дополнительную эмоциональную окраску («Нет, меня сегодня на парах не будет»), так и заменять текст. Стикеры в этом плане немного интереснее, зачастую в них меньше символизма и больше того, что можно считать средствами невербальной коммуникации.

Лайки и репосты — неоднозначные явления в контексте невербальной коммуникации. Считается, что лайк и репост — выражение одобрения контента, но это не всегда так. Например, в TikTok лайк скорее работает как средство сохранения контента. Я могу относиться к нему позитивно, нейтрально или негативно, лайк нужен для того, чтобы потом можно было найти это видео. Репост тоже не содержит однозначного одобрения или неодобрения, об этом можно судить исключительно по комментарию к репосту.

Таким образом, я думаю, что лайк, репост, стикеры и эмодзи, можно расценивать как невербальную коммуникацию, но не стоит сводить их исключительно к данному явлению».

# Зависимость от лайков и репостов как элемент цифровой зависимости

А. Бурлаченко: «Может ли проявление симптомов такой зависимости говорить о том, что у такой личности может быть обнаружена нехватка внимания к себе со стороны других в предметной реальности? Может. А может и нет. Это может быть свидетельством того, что контент, созданный этим пользователем, получает положительный отклик, и, следовательно, он нашёл свою аудиторию — в таком случае уже приходиться, правда, говорить не сколько о зависимости, сколько об успешности. В таком случае от лайков зависит не сам человек, а распространение его публикаций в рекомендательной системе (подобная схема взаимосвязи оценки и продвижения контента есть, например, на zen.yandex.ru) и его заработок на площадке, соответственно».

Г. Сагин: «Нужно внести поправку и ясность в то, о чём мы говорим. Говорим ли мы о зависимости от самих лайков, или мы говорим о зависимости проверять это самое количество лайков? Я по собственному опыту могу заверить, что я чаще видел второе - когда люди, с, честно признаться, достаточно скромным количеством лайков, тем не менее, имеют такой вид поведенческой тенденции – проверять, не стало ли этих лайков «магическим» образом больше. Вероятнее всего данный поведенческий паттерн связан с конкретной потребностью человека в адаптации к среде, в которой он находится эдакая копинг-стратегия. Можно предположить, что жизнедеятельность человека в Интернете (который не всегда является для человека комфортной средой) также вынуждает психику адаптироваться и создавать новые копинг-стратегии, которые помогут чувствовать себя комфортнее на стыке предметной и киберреальности. Всегда ли это будет говорить о зависимости? Нет. Но заставляет ли это увидеть в этом влияние новой среды на психику? Ещё непонятно как именно, но вероятнее всего – да, заставляет».

**Т. Леменц**: «Зависимость от реакций в киберпространстве — скорее симптом эмоционально незрелого человека. Таковой, безусловно, может также быть и интернетзависимым, однако вовсе необязательно.

М. И. Дрепа, выделяя типы цифровой (или интернет-) зависимости, отдельно не упоминает о зависимости от реакций в социальных интернет-сетях [1].

На портале для родителей «Tarkvanem» видим следующий перечень типов цифровой зависимости [2]:

- зависимость от социальных сетей;
- зависимость от компьютерных игр;
- зависимость от СМС;
- зависимость от селфи;
- зависимость от поиска в Интернете;

- киберсексуальная зависимость;
- зависимость от порнографического интернет-контента;
- зависимость от новых и лучших гаджетов и приложений.

Здесь также не выделяется как отдельный тип зависимость от лайков и репостов.

Я склонна предположить, что, при наличии у человека цифровой зависимости, неадекватное отношение к лайкам и репостам — явление нередкое. Однако является оно не следствием цифровой зависимости, но специфической психической организации и, вероятно, некоторых акцентуаций характера».

А. Чепелева: «Я думаю, стоит конкретизировать значение выражения «зависимость от лайков». Речь идет о навязчивом желании проверять количество лайков на своей странице? Если это так, то стоит смотреть на природу данной зависимости и понимать является ли это действительно тем явлением, которое можно назвать «зависимостью». Вероятнее всего у человека, который постоянно проверяет количество лайков, зависимость не от лайков, а от общественного мнения (потребность в одобрении). Стоит также учитывать, какие чувства вызывает у человека отсутствие лайков? Расстраивает ли это его? Действительно ли это зависимость, которая по определению мешает повседневной жизни человека?».

# Лайки и репосты как способы поддержки и (или) распространения недостоверной информации в Сети

А. Бурлаченко: «Можно представить такую ситуацию: пользователь, введённый в заблуждение, спешит поделиться информацией, не проверив её на достоверность. Одна из причудливых форм проявления таких ситуаций – когда пользователь нашёл недостоверную информацию на сайте, который заполняется с целью быть заполненным (когда, вероятно, стоит приоритет количества контента над и «уникальный» контент генерируется нейросетями). И хорошо, если информационная нагрузка этого контента не затрагивает глобальных аспектов, от правдивости информации о которых может наступать ответственность – а ведь кликбейтные заголовки порой так и манят! Penocm сделан, информация продолжает насколько распространяться, оставляя открытым вопрос, далеко уйдёт эта информация и будет ли еë опровержение в случае, если обнаружится, что она не соответствует истинному положению дел».

Г. Сагин: «Ситуация действительно имеет место быть и тут, кажется, главный вопрос заключается не в том, какую информацию распространяет человек, а в том, как людьми принимается решение о распространении какого-либо рода информации. Действительно ли это всегда волевое решение, принятое осознанно? Соответствует ли внутренний фильтр информации руководству логикой, или приоритетнее в данном случае «эффект первичности» — что первое было увидено, то и правда? Но это только с психологической точки зрения. С точки зрения результатов такой деятельности и её внутреннего устройства, вопрос, кажется, встаёт перед специалистами технического профиля и неплохо с этим справился

агрегатор новостей «Яндекс.Новости». Они с одним специально созданным нейтральным заголовком-новостью предлагают сразу несколько источников, в которых говорится об одном и том же событии из разных уст. Является ли это гарантией успеха? Нет, но, кажется, повышает шанс воспитать культуру потребления информации в Интернете».

Т. Леменц: «Я думаю, что способствование распространению недостоверной информации через лайки и репосты имеет место быть. Механизм очень прост: я вижу публикацию, вижу под публикацией лайк или репост авторитетного для меня человека, градус доверия к информации в публикации повышается. Да, возможно, я не стану тут же безоговорочно доверять написанному, но уровень критичности значительно уменьшится. Согласитесь, ведь сложно сомневаться, когда тот самый Иван Петрович, который всегда помогал мне добрым дельным советом, uвот эту публикацию... Ну и самый «ужасный ужас» – «часто пересылаемое» в WhatsApp, скажем.

Да, ложь распространяется быстро, увы...».

**А. Чепелева**: «Я думаю, данное явление имеет место быть. Если это целенаправленное распространение заведомо ложной информации, то это явление можно считать однозначно негативным. Другое дело – репост недостоверной информации, которую ты считаешь достоверной. Негативно здесь то, что человек распространяет ложную информацию, с другой стороны репост может вызвать не только поддержку со стороны окружения, но и критику, пояснение ситуации другими пользователями, рекомендации достоверных источников, «тренировку информационного фильтра» пользователя».

### Когда «за лайк или репост» может наступить юридическая ответственность?

- Г. Сагин: «От ответа воздержусь, считаю, что никогда не может».
- Т. Леменц: «Думаю, сейчас за лайк или репост публикаций с упоминанием продуктов «Меta» (организация, запрещённая в России). Или за положительную реакцию на политически неугодную публикацию. Не могу сказать, какая именно юридическая сила регулирует (или не регулирует этот момент), но, думаю, вполне реальная история».

# 2. «А за козла ответишь?!» Когда комментарии переходят «границу»?

# Комментарий как способ реализации права на выражение своего мнения в цифровом пространстве

**А. Бурлаченко**: «Мне кажется важным – научиться отличать выражение мнения от наживки, которую забрасывает в комментарии тролль, чья цель – не поиск истины в дискуссии, а энергетический вампиризм.

Конечно, возможность комментировать важна и с точки зрения развития сетевых СМИ: при возможности комментирования они становятся не только средствами массовой информации, а ещё и средствами массовой коммуникации».

Г. Cагин: «Комментарии – это, конечно, бесценный материал для изучения мнения аудитории. Но сложно сказать, что этот материал всегда является источником уникальной информации от уникального человека – всем известны случаи накрутки комментариев, специально созданных для этого ботов, перелива аудитории для формирования необходимых результатов на отдельных ресурсах. Комментарии, судя по всему, могут восприниматься в двух контекстах: как источника уникальной информации от уникальных персоналий в интернет-контексте, и как источника столкновения управляемых информационных потоков, которые часто работают в формате формирования «фантомных мнений» (которые не встречаются у отдельных специально формируются личностей, но заинтересованными сторонами). Вопрос состоит в том, как создать инструмент, который позволит чётко определить смотреть на комментарии в первом контексте – контексте реальных мнений, или втором – контексте столкновения информационных потоков».

**Т. Леменц**: «Много говорилось уже о том, что выражение мнения в киберпространстве может казаться человеку более психологически безопасным из-за отсутствия непосредственного контакта с субъектом взаимодействия. Однако, на мой взгляд, комментарии к публикациям — это просто более опосредованный способ выражения собственного мнения, нежели, скажем, личный диалог или даже переписка один на один в соцсетях».

# Комментарии & кибербуллинг: какова связь?

- **А. Бурлаченко**: «Комментарии могут выступать в качестве одного из средств целенаправленного распространения порочащей, и не всегда правдивой информации о жертве».
- **Г. Сагин**: «Связь может быть, а может и не быть совсем. Одной из задач киберкультуры видится формирование культуры восприятия кибербуллинга явления, с которым без причин может столкнуться каждый. Является ли кибербуллингом травля, которая не воспринимается как разрушающая жертвой кибербуллинга?».
- **Т. Леменц**: «Комментарии могут оказывать давление на жертву кибербуллинга, так сказать, публично. Травля в групповых беседах более закрытое явление, так как, по сути, отсутствуют зрители. Буллинг же в комментариях это всегда возможность создать из травли настоящее шоу. Но, в то же время, именно публичные комментарии будут более доступными в качестве доказательств наличия буллинга по отношению к тому или иному человеку».

# Безобидный комментарий VS клевета или оскорбление

**А. Бурлаченко**: «Безобидные комментарии получать всегда приятно!

Иногда случается и так, что комментарий, вроде бы безобидный, но по своей сути он может нести негативный заряд. Когда оскорбление маскируется под комплимент (например, положительное по своей семантике слово используется в ироническом значении).

И бывает обратное — когда негативный комментарий лишь на первый взгляд негативен. Например, когда блогеру пишут, что смотреть его видео невозможно из-за дёргающейся картинки. Блогер может оскорбиться, а может принять к сведению, и обзавестись более совершенной камерой с компенсацией тряски. Во многом, кажется, это зависит от общей культуры пользователей Сети».

Г. Сагин: «Права личности в Интернете, в том числе с позиций таких преступлений, как клевета и оскорбление, безусловно должны защищаться. Ответ на вопрос о соотношении юридического поля предметной действительности и киберреальности кроется, судя по всему, в разрешении соотношения личности и киберличности человека, а также рисков, которые имеют место быть в первом и втором случае. Тогда, когда исследователи и общество согласятся с чёткой границей разделения данных понятий и области, которые они затрагивают — тогда и решится вопрос ответственности. Нужно заметить, что пятая информационная революция, произошедшая, по мнению В. А. Плешакова, где-то в 1990 гг., подарила миру новый тип общества — киберобщество, которое, по сути, заново отстраивает свою внутреннюю структуру своего устройства (на это нашему обществу потребовались тысячелетия)».

# Комментарии как способ вирусоподобного распространения фейковой информации

А. Бурлаченко: «Как было у М. А. Булгакова: «Истинно 4 мая 1925 года земля налетит на небесную ось!» — и именно поэтому важно научиться фильтровать поступающую информацию. Информация, которая распространяется вирусоподобно, часто (по моим наблюдениям) переполнена эмоциями, а не фактами. Потому перед тем, как распространить такой комментарий среди других пользователей или начать его пересказывать, важно удостовериться в том, что его содержание достоверно. Или вовсе лучше будет воздержаться от распространения такого комментария уменьшения распространения cцелью потенциально фейковой информации».

**Т. Леменц**: «Думаю, что комментарии не столько способствуют вирусоподобному распространению фейков, как репосты. Однако, если сделан репост с приписанными к нему личным, скорее всего, очень эмоциональным комментарием, тогда, действительно, ложь разлетается с утроенной скоростью».

# Нормы этики и нормы права: общее и отличное. Зачем нам нужно саморегулирование?

- Г. Сагин: «Саморегуляция это некоторое требование, предъявляемое обществом к человеку, выполнение которого контролируется общественными институтами, если говорить строго. Структура саморегуляции человека в Интернете «хромает» буквально по всем фронтам:
  - 1. Не все киберобщества предъявляют к индивиду такое требование.
- 2. Не во всех киберобществах существуют даже простейшие механизмы контроля по данному требованию.

Вопрос саморегулирования личности — это вопрос конкретной культуры личности, вопрос регулирования Интернета как общественного пространства — это вопрос изучения потребностей этого общества и, если требуется, механизмов его контроля».

А. Бурлаченко:  $\ll O$ саморегулировании говорят представители человекоориентированных и человековедческих отраслей науки (и юристы, и философы, и программисты – каждый по-своему). Однако, как мне видится, в нашем и других государствах действующие законы и постановления, ратифицированные конвенции и многие другие документы прямо или косвенно дают ориентиры или прямо предписывают то, как следует поступать в киберпространстве, а как поступать не следует. И, таким образом, на мой взгляд, осуществление саморегулирования не может существовать без таких законодательных ориентиров, существующих в правовом поле. Вопрос – насколько досудебные мероприятия по решению конфликта можно рассматривать как воплощение идеи о саморегулировании? Насколько институт модераторов и админов в социальных интернет-сетях соответствует идеям о саморегулировании – многие ли среди них придерживаются гуманистических ориентиров, пробуждая всё лучшее и доброе или наоборот — чем больше негативной тем лучше? Где в киберпространстве проходит граница между самоуправством, самосудом и анархией? Как соотносится блокировка пользователя, нарушившего правила сообщества, модератором с правом о доступе человека к информации?

Видится, что не лишней будет работа (во всех институтах) по формированию сознательного и ответственного поведения человека в киберпространстве и вне его. Этому может способствовать юридический ликбез».

**Т.** Леменц: «Право — всё-таки элемент внешнего регулирования, а вот этика, нравственность — это, на мой взгляд, более интериоризированное регулирование, вплоть до саморегулирования. Думаю, очевидно, что саморегулирование необходимо, в целом, для нормального функционирования общества.

Пожалуй, здесь ещё уместно сказать о внутренней и внешней свободе. Право так или иначе ограничивает нашу внешнюю свободу, а этика даёт возможность раскрыться внутренней. Например, та самая дилемма про воровство еды для детей смертельно больной женщины. Право говорит: «Нельзя воровать!», нравственность говорит: «Что может быть выше человеческой жизни?»».

# 3. «Маркеры» потенциального преступника: что может сказать «цифровое слово» о личности человека?

Т. Леменц: «Думаю, цифровое слово может сказать о личности столько же, сколько и не цифровое. Цифровое пространство даёт возможность человеку играть ту или иную роль. Особенно показательно это на примере подростков, создающих несколько аккаунтов в одной социальной интернет-сети, где при этом каждый аккаунт отражает одну сторону подростка: страница Ляля Плюшевая для милых картинок и «мимишных» переписок, страница Кувики Санака для публикаций про аниме, страница Rock Star для общения с поклонниками рок-музыки и, конечно, страница Маши Петровой

для обычного каждодневного общения с одноклассниками. Такая многоликость нормальна для периода активного самоопределения и судорожного поиска ответа на вопрос «Кто я?». Однако подобная ситуация в зрелом, скажем, возрасте, заставляет задуматься о психической стабильности человека. Но может ли это быть маркер потенциального преступника? Как «да», так и «нет».

Любая «затюканная» девочка может играть в Сети роль агрессивной и даже распутной из необходимости компенсировать свою несостоятельность в реальной жизни. Равно также и наоборот. Настоящий буллер и агрессор может на своей странице в соцсетях быть отзывчивым, добрым и помогающим.

По образу ведения аккаунта в соцсетях мы, вероятно, можем определить человека с теми или иными акцентуациями характера, но вот преступника – не уверена».

Так как вопросы получали в рамках мероприятия глобальные ответы и эти ответы вызывали живое обсуждение, то в заданный регламент уложиться не удалось. Из-за чего наша делегация не смогла в полном объёме озвучить свои ответы. Вопреки этим обстоятельствам, участием в площадке все остались довольны. Кроме того, многим из нас удалось пообщаться с участниками мероприятия по его окончанию.

Важно также отметить тот факт, что третий вопрос, в итоге, оказался вопросом с сюрпризом: на мероприятии был дан ответ на него путём озвучивания результатов проведённого исследования.

### После мероприятия члены делегации поделились своими впечатлениями [5]

Г. Сагин: «Поход в МГЮА вместе с делегацией Академии киберсоциализации оказался занимательным — новая площадка, другое профессиональное сообщество, другие взгляды и интересы. Мероприятия подобного рода актуализируют значимость междисциплинарного взгляда на вопросы современности — кажется, что профессионалы разных направлений не всегда могут договариваться и сходиться во мнениях, но им всегда полезно спорить друг с другом, чтобы мнения смягчались, а идеи становились более адаптивными».

А. Бурлаченко: «Замечательное мероприятие! Площадка дала возможность осуществлять не только формальные, но и неформальные диалоги. Факт того, что наша делегация оказалась на мероприятии, свидетельствует о том, что HomoCyberus объединяет! И что тот наш первый real — это, действительно, только начало. Три часа, проведённые на диалоговой площадке, для меня пролетели как один. По ходу развития событий вопросы находили свои ответы. Было крайне интересно узнать о том, какие темы исследуются, какие вопросы рассматриваются представителями других наук. Открылись перспективы для сотрудничества! Будем над этим работать!».

**Т. Леменц**: «Ещё в школьные годы я открыла для себя невероятную ценность междисциплинарности! И вот этот «аквариум» был самым настоящим примером воплощения такого подхода. Вопрос реакций в соцсетях рассматривали с точек зрения: юридической, педагогической, психологической, социальной работы.

Первые два часа пролетели совершенно незаметно! Включение в дискуссию представителей зрительного зала — это существенно снизило динамику события, однако, в целом, впечатления остались положительные. Было приятно услышать созвучные со своими мысли людей с большим опытом работы в той или иной сфере!».

А. Чепелева: «Мне понравилось мероприятие в МГЮА им. Кутафина. Очень интересный формат «аквариум», который я увидела впервые. Мероприятие было интересное, на нём мы обсудили лайки, репосты, смайлики и стикеры как целостные феномены, существующие многосторонние интернет-пространстве). Немного грустно, что мы не успели обсудить всё, что было в программе запланировано, но, я думаю, мы и так затронули всё самое интересное и требующее обсуждения. Спасибо Владимиру Андреевичу за приглашение, МГЮА за организацию интересной встречи, и, конечно, всей нашей делегации за дружную компанию!».

**В. А. Плешаков**: «Диалоговая площадка Молодёжного цифрового омбудсмена, в которой я принял участие в роли специально приглашённого эксперта, для меня стала особенно значима тем, что в её рамках была удачно реализована возможность взглянуть на давно мне известные вопросы и проблемы с юридической точки зрения, погрузиться в данном аспекте в полноценный диалог экспертов, обменяться мнениями».

Планирует ли делегация #HomoCyberus-ов принять участие в новых мероприятиях? Однозначно — планирует! И уже получает приглашения к дальнейшему научному сотрудничеству.

Одним из многочисленных результатов проведения площадки стало предложение экспертного сообщества, адресованное для реализации команде молодёжного цифрового омбудсмена с привлечением ключевых партнеров. А именно – организовать и провести осенью 2022 года первую ежегодную всероссийскую студенческую школу, посвящённую безопасности в цифровой среде «Школа Интернет-БЕЗопасности молодежи» [6].

Да здравствует наука!

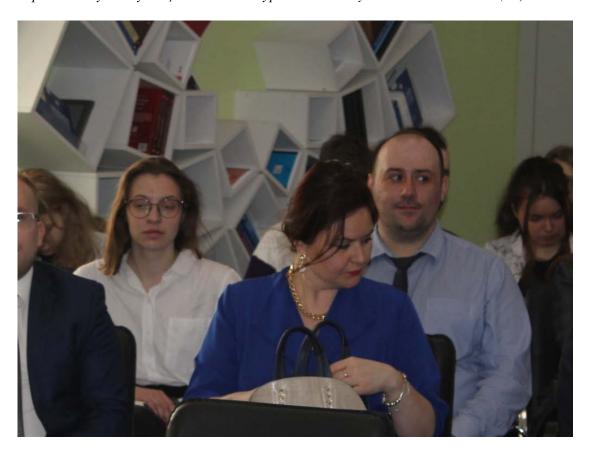
Да здравствует Homo Cyberus!



Дмитрий Гуляев вручает Владимиру Андреевичу Плешакову благодарственный документ



Георгий Сагин и Анастасия Чепелева (Бородина)



Татьяна Леменц и Александр Бурлаченко (на втором ряду)

# YOUTH EXPERT DIALOGUE PLATFORM BY THE YOUTH DIGITAL OMBUDSMAN «COMMUNICATION ONLINE: WHERE IS THE BORDER BETWEEN OF THE WAY OF SELF-REALIZATION AND VIOLATION OF THE LAW»: THE OPINOIN OF THE DELEGATION OF THE ACADEMY OF CYBERSOCIALIZATION #HOMOCYBERUS

V. A. Pleshakov, G. A. Sagin, A. A. Burlachenko, A. R. Chepeleva, T. A. Lements

**Abstract.** The article contains materials wrote by members of delegation of the Academy of Cybersocialization #HomoCyberus for participate in the youth expert dialogue platform by Youth Digital Ombudsman, April 14, 2022 within based of the 9th Moscow Legal Forum, held at the O. E. Kutafin University (MGUA). The article also contains the feedback from members of delegation, wrote by them after participating in the event.

**Key words:** YDO, Youth Digital Ombudsman, Ombudsman, Web, Internet, cybersocialization, #HomoCyberus.

98

### Список источников

- 1. Дрепа М. И. Интернет-зависимость как объект научной рефлексии в современной психологии // Знание. Понимание. Умение. 2009. № 2. С. 189-193.
- 2. Цифровая зависимость / Как быть мудрым родителем?: URL: https://tarkvanem.ee/ru/cifrovoj-mir/cifrovaja-zavisimost (дата обращения: 09.05.2022).
- 3. Анонс молодёжно-экспертной диалоговой площадки команды Молодёжного цифрового омбудсмена / Академия киберсоциализации #HomoCyberus URL: <a href="https://vk.com/wall-24338898\_17784">https://vk.com/wall-24338898\_17784</a> (дата обращения: 16.05.2022).
- 4. Молодежный цифровой омбудсмен Дмитрий Гуляев высказался о пределах самовыражения в цифровом пространстве / Цифровой омбудсмен URL: https://vk.com/wall-204963541\_360 (дата обращения: 16.05.2022).
- 5. Интервью с Дмитрием Гуляевым: «Современный Интернет это «настраиваемая среда обитания» // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». 2022. № 1 (12). URL: <a href="http://journal.homocyberus.ru/Gulyaev\_Dmitry\_interview\_1\_2022">http://journal.homocyberus.ru/Gulyaev\_Dmitry\_interview\_1\_2022</a> (дата обращения: 16.05.2022).
- 6. Плешаков В. А. в гостях у Молодёжного цифрового омбудсмена / Академия киберсоциализации #HomoCyberus URL: <a href="https://vk.com/wall-24338898\_17993">https://vk.com/wall-24338898\_17993</a> (дата обращения: 16.05.2022).
- 7. Мнения членов делегации участников площадки / Академия киберсоциализации #HomoCyberus URL: <a href="https://vk.com/wall-24338898\_17949">https://vk.com/wall-24338898\_17949</a> (дата обращения: 16.05.2022).
- 8. Мы строили, строили и, наконец, построили! / Цифровой омбудсмен URL: <a href="https://vk.com/wall-204963541\_351">https://vk.com/wall-204963541\_351</a> (дата обращения: 25.05.2022).

# ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ СТАТЬИ:

*Сагин Г. А.*, Бурлаченко А. А., Чепелева А. Р., Плешаков В. А., Леменц Т. А. Молодёжно-экспертная диалоговая площадка Молодёжного цифрового омбудсмена «Общение в Сети: где грань между способом самореализации и нарушением законодательства»: взгляд делегации Академии киберсоциализации #HomoCyberus Г. А. Сагин, А. А. Бурлаченко, / В. А. Плешаков, А. Р. Чепелева, Т. А. Леменц // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». – 2022. – **№** 1 (12). [Электронный pecypc] **URL**: http://journal.homocyberus.ru/delegations cybersocialization academy 1 2022

# УДК 316.4

Педагогические науки (13.00.00 – педагогические специальности) 5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования) (13.00.02 Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования))

# КИБЕРСБОРЫ – НОВАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ



**Щепотьев Артем Михайлович** — руководитель центра компьютерного спорта MAV «РУСС» Сургутского района (Россия, г. Сургут)

ashepotev@mail.ru



Гребеньков Владлен Сергеевич — аспирант федерального государственного бюджетного учреждения «Федеральный научный центр физической культуры и спорта» (ФГБУ ФНЦ ВНИИФК) (Россия, г. Москва)

vladlen.grebenkov@mail.ru

Аннотация. Цифровая трансформация образования требует пересмотра традиционных форм и методов работы с молодёжью, а также создания новых педагогических инструментов. В статье описан процесс обоснования и реализации киберсборов для детей школьного возраста, проживающих в удалённых поселениях Сургутского района. Рассмотрен опыт применения нейробатики, как специализированной физической культуры для киберспортсменов. Развёрнуто описаны проблемы удалённого тренировочного процесса по игре Dota 2, а также зафиксированы темы, интересующие участников первых киберсборов. Дана характеристика проекта киберсборы и рассмотрены перспективы его развития как новой педагогической технологии.

**Ключевые слова:** педагогическая технология, киберсборы, киберспорт, спорт, нейробатика, цифровая трансформация спорта, Dota 2, Сургутский район.

B

настоящее время общественные деятели и представители научного сообщества консолидировано принимают новые образовательные технологии. За последние два десятка лет в открытом научном дискурсе

проработаны онтологические подходы к образовательным технологиям [4, 7, 9, 10, 17, 18 и др.] и даже непосредственно вопросы воспитания в процессе киберсоциализации [9, 10 и др.]. Под новыми педагогическими технологиями мы понимаем построение образовательного процесса с использование цифровых технологий, обеспечивающих коллективную коммуникацию и кооперацию в цифровой среде, стимулирующих принятие решений в условиях неопределённости, способствующих оцениванию массивов информации и её достоверности, формирующие критическое мышление и способность выдвигать альтернативные варианты действий с целью выработки новых оптимальных алгоритмов. Изучение разнообразия цифровых технологий, в том числе и киберспорта, как эффективных инструментов образования актуально.

В киберспорте различают следующие педагогические формы организации групповых занятий: групповые занятия с тренером, тренировка без тренера, участие в соревнованиях. Основным видом тренировочных сборов у кибеспортсменов является буткемп [8]. На практике буткемп представляет собой совместное проживание и тренировки команды (включая персонал организации). Целью буткемпа, чаще всего, является подготовка к конкретному соревнованию. Включённое наблюдение за подготовкой киберспортсменов на протяжении 10 лет и анализ литературных источников показал, что нет организационных форм дистанционного интенсива для юных киберспортсменов. Поэтому был разработан и реализован проект «Киберсборы» (далее – киберсборы). Киберсборы рассматриваются как совокупность педагогических принципов, методов и организационных требований к проведению интенсива, включая физическое воспитание с применением цифровых технологий.

Киберсборы проводились в Сургутском районе в период 25.04.2022 – 01.05.2022 года. В качестве менторов были приглашены профильные специалисты (рисунок 1).



Рис. 1. Профессионалы отрасли на киберсборах в Сургутском районе

Особое внимание при проектировании киберсборов было уделено выбору педагогических инструментов, направленных формирование физической на подготовленности. Потому что при доминировании дистанционных форм обучения, как и при киберспортивной деятельности, требуется выбор тех педагогических инструментов, которые снижают риски физического здоровья [6 и др.]. Для фиксирования объёма физической активности участников киберсборов были использованы браслеты Honor band 5.

В сборах принимали участие школьники 8 территорий: г. п. Белый Яр, г. п. Барсово, г. п. Федоровский, с. п. Солнечный, с. п. Русскинская, с. п. Локосово, с. п. Выской Мыс, с. л. Угут (рисунок 2 и рисунок 3).



Рис. 2. Форма участников киберсборов в Сургутском районе в период 25.04.2022 – 01.05.2022 года



Рис. 3. Представители участников киберсборов в Сургутском районе в период 25.04.2022 – 01.05.2022 года

В каждом из поселений имеются оборудованные современным инвентарем классы компьютерного спорта и спортивные залы, удобные для реализации **специализированной физической культуры** – **нейробатики** (рисунок 4 и рисунок 5). Нейробатика состоит из 4 модулей:

- упражнения силовой акробатики;
- жонглирование;
- танцевальные упражнения (на основе Just Dance);
- специализированные упражнения на мелкую моторику.



Рис. 4. Пример упражнений специализированной физической культуры – нейробатики



Рис. 5. Пример упражнений нейробатики

В общей сложности в киберсборах приняло участие 78 человек (возрастом 12-18 – 54 человека и 18+ – 28 человек). Киберсборы проходили в рамках предоставления муниципальной субсидии Сургутского района на проведение учебно-тренировочных сборов для спортеменов. Участники располагались локально на киберспортивных площадках своего поселения и подключались к единой конференции со спикерами (рисунок 6).



Рис. 6. Расположение участников киберсборов на площадке

Специфика проведения подобного формата обусловлена расстоянием между удалёнными территориями, некоторые удалены от центра более чем на 200 км. Также подобный формат сокращает время затрат на логистику, как самих участников, так и спикеров и тренеров, участвующих в проекте, что, в свою очередь, позволяет более рационально использовать финансовое обеспечение УТС. Итогом проведения киберсборов стал турнир, который свидетельствует о позитивном влиянии на подготовку киберспортсменов.

К киберсборам были привлечены менторы с практическим опытом тренерской деятельности, а также ведущими активную научно-исследовательскую деятельность по киберспорту. Специфика киберсборов состоит в том, что необходимо выстраивать тренировочный процесс (на примере дисциплины для киберспортсменов с разным уровнем подготовки. Были участники киберсборов, которые только начали недавно играть в данную игру, а так же были дети с уже внушительными внутриигровыми показателями (7500+ mmr). Так как дисциплина командная (подразумевает команды в количестве 5 человек), то сформировать командную подготовку было сложно. Доминировал акцент на индивидуальную

тренировку. При тиражировании киберсборов может быть увеличена выборка, что снимет проблему формирования команд из числа участников приблизительно одного уровня игры.

У участников киберсборов вызывали интерес следующие вопросы: «Сколько часов играете в игру?», «Как относятся родители к вашему увлечению?», «Какой любимый герой?», «Сколько денег вы зарабатываете?», «Что делать на данном герое в такой-то ситуации?», «Как пробиться в первый эшелон?», «Насколько сильно киберспорт влияет на здоровье? Как себя уберечь?», «Как бороться с тильтом и выгоранием?», и многие другие. Как итог данного педагогического эксперимента можно считать успешной апробацию киберсборов. Была получена положительная обратная связь от аудитории, осуществлена передача практических и теоретических знаний киберспортсменам, произошло укрепление коммуникативных связей комьюнити.

Киберсборы являются эффективным педагогическим инструментом для формирования фарм-команд и предоставления шанса показать себя молодым киберспортсменам из удалённых уголков нашей страны. Также эта педагогическая технология способствует активной киберсоциализации посредством экосистемы киберспорта. Позитивный опыт реализации киберсборов должен положить начало закреплению подобного формата на законодательном уровне, так как в данный момент эта новая педагогическая технология не регламентируется нормативно-правовыми актами.

# Список литературы

- 1. *Арсеньев А. Д., Рагозина Н. А., Сытник Г. В.* Зависимость киберспортивных физической активности игрока / А. Д. Арсеньев, Н. А. Рагозина, показателей OT Г. В. Сытник // Человек в мире спорта. Материалы всероссийской научно-практической конференции молодых исследователей с международным участием, посвящённой 125-летию Национального государственного Университета физической культуры, спорта и здоровья имени П. Ф. Лесгафта в 3 частях. – СПб, 2021. – С. 18-23.
- Басов А. В., Лихачев И. А., Тихомирова Н. К. Г.К. Селевко: технология гуманизма / А. В. Басов, И. А. Лихачев, Н. К. Тихомирова // Образовательная панорама. – 2015. – № 1 (3). – C. 79-86.
- *Облог К. А.*, Щёголева А. П., Ермаков А. В., Зиборова С. А. интенсивности физической нагрузки в демонстрационном экзамене по компетенции «Физическая культура, спорт и фитнес» по стандартам WorldSkills Russia при помощи умных браслетов Onetrak С 320 pulse / А. В. Ермаков, К. А. Облог, А. П. Щёголева, С. А. Зиборова // Вестник спортивной науки. – 2020. – № 4. – С. 74-78.
- Курманбакиев М. И., Шакирова Д. М., Невзорова О. А. 4. К созданию педагогических технологий / М. И. Курманбакиев, Д. М. Шакирова, онтологий О. А. Невзорова // Гуманитарное образование и наука в техническом вузе. Сборник докладов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Ижевск, 2017. – С. 745-750.
- Лопатников Д. А. Киберспорт: интеграция в образовательные программы в работе с современной молодёжью / Д. А. Лопатников // Молодёжная политика: история, теория, практика. Межвузовская научно-практическая конференция. – М., 2021. – C. 143-145.

- 6. Новосёлов М. А. Общая физическая подготовка абитуриентов, поступающих на специализацию «Теория и методика компьютерного спорта» / М. А. Новосёлов // Молодёжная политика: история, теория, практика. Сборник научно-методических материалов IV Межвузовской научно-практической конференции. М., 2020. С. 153-156.
- 7. Новосёлов М. А., Скаржинская Е. Н. Актуализация научного сопровождения компьютерного спорта / М. А. Новосёлов, Е. Н. Скаржинская // Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. 2017. № 2. С. 39-40.
- 8. Олихов Н. Э. Особенности менеджмента в киберспорте / Н. Э. Олихов // Актуальные научные исследования в современном мире. -2021. -№ 12-12 (80). C. 117-119.
- 9. *Плешаков В. А.* Киберонтологическая концепция развития и воспитания человека XXI в. / В. А. Плешаков // Ежегодная богословская конференция Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. 2014. № 24. С. 374-377.
- Плешаков В. А., Cагин  $\Gamma$ . A. Перспективные области разработки киберпедагогики научной отрасли / В. А. Плешаков, Г. А. Сагин как // MEDIAОбразование: медиавключенность Материалы VS медиаизоляция. VI Международной научной конференции. / Под редакцией А. А. Морозовой. Челябинск, 2021. - С. 391-397.
- 11. *Репин Д. В.* Цифровая трансформация олимпизма: перпективы развития компьютерного спорта / Д. В. Репин // Цифровая трансформация отрасли «Физическая культура и спорт»: теория, практика, подготовка кадров. Материалы Межрегионального круглого стола. / Под редакцией М. А. Новосёлова. М., 2021. С. 98-101.
- Скаржинская Е. Н. Методические подходы к разработке федерального 12. стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный / Е. Н. Скаржинская // Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы развития. Межрегиональная научно-практическая конференция. / Под ред. М. А. Новосёлова. – М., 2020. – С. 161-166.
- 13. Скаржинская Е. Н., Суханова Е. Ю. Организационные аспекты киберспортивных танцевальных состязаний среди школ России / Е. Н. Скаржинская, Е. Ю. Суханова // Теория и практика физической культуры. -2018. -№ 8. -С. 17.
- 14. *Скаржинский Н. С., Береснева В. А.* Перспективы развития киберспорта на основе отечественных компьютерных игр / Н. С. Скаржинский, В. А. Береснева // Цифровая трансформация отрасли «Физическая культура и спорт»: теория, практика, подготовка кадров. Материалы Межрегионального круглого стола. / Под редакцией М. А. Новосёлова. М., 2021. С. 113-120.
- 15. Сложеникин А. К., Залилов М. А. Перспективы профессионального роста киберспортсмена в общеобразовательном учреждении / А. К. Сложеникин, М. А. Залилов // Цифровая трансформация отрасли «Физическая культура и спорт»: теория, практика, подготовка кадров. Материалы Межрегионального круглого стола. / Под редакцией М. А. Новосёлова. М., 2021. С. 121-129.
- 16. *Талан А. С., Талан М. С.* Применение турнирной киберспортивной платформы для анализа когнитивных способностей игроков Counter-Strike и Dota 2 / А. С. Талан, М. С. Талан // Вестник спортивной науки. 2019. № 4. С. 20-24.
- 17. *Хохлачева А. А., Пасечник Ж. В.* Киберспорт как фактор привлечения молодёжи к здоровому образу жизни / А. А. Хохлачева, Ж. В. Пасечник

// Физическая культура, спорт и туризм в высшем образовании. Сборник материалов XXXII Всероссийской научно-практической конференции студентов, магистрантов, аспирантов, молодых учёных, профессорско-преподавательского состава. – Ростов-на-Дону, 2021. – С. 238-240.

18. Шерстнёва Н. А. Педагогическая технология: понятие, сущность / Н. А. Шерстнёва // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. -2014. -№ 10-3. -C. 114-117.

# CYBERCONGREGATION - A NEW PEDAGOGICAL TECHNOLOGY

A. M. Shchepotyev, V. S. Grebennikov

**Abstract.** The digital transformation of education discovered a need for revision of the traditional forms and methods of working with youngs. Also need to create new pedagogical tools. In this article explained the process of justification and implementation of the cybercongregation for school-age children who living in far settlements of the Surgut's district (Russia). The experience of using neuropathy as a specialized physical culture for esports athletes is considered. The problems of the remote training process for the Dota 2 game are defined in details. Was documented the topics of interest to the participants in the first cybercongregation meeting. Given the description of the cybercongregation project. Given some perspectives of future of the cybercongregation as the new pedagogical technology.

**Key words:** pedagogical technology, cybercongregation, cybertraining camps, esports, sports, neurobatics, digital transformation of sports, Dota 2, the Surgut's district.

# ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ СТАТЬИ:

Щепотьев А. М., Гребеньков В. С. Киберсборы — новая педагогическая технология / А. М. Щепотьев, В. С. Гребеньков // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». — 2022. — № 1 (12). — URL: http://journal.homocyberus.ru/Shchepotyev\_AM\_Grebenkov\_VS\_1\_2022

# ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ АВТОРОВ!

Все статьи подлежат обязательному рецензированию.

На основании экспертной рецензии автору могут быть даны рекомендации к доработке или статье может быть отказано в публикации.

Плата за публикацию не взимается.

Гонорар авторам не выплачивается.

Автор берёт на себя ответственность за достоверность указанных в статье фактов, точность имен и цитат, оригинальность текста.

Запрещаются к публикации порнографические и экстремистские материалы; тексты и изображения, разжигающие межнациональную и межконфессиональную рознь.

Редакция журнала «Homo Cyberus» оставляет за собой право не разделять мнение автора.

# Перечень документов к публикации:

- 1. Текст статьи в электронном виде.
- 2. Анкета автора (для новых авторов).
- 3. Фотография в электронном виде.

Ознакомиться с требованиями к оформлению статей и скачать карточку автора можно на сайте журнала на странице

http://journal.homocyberus.ru/avtoram

Документы могут быть поданы по электронной почте, через специальную электронную форму или лично на электронном носителе.

Контактный e-mail: portal.homocyberus@gmail.com

Сайт журнала: <a href="http://journal.homocyberus.ru">http://journal.homocyberus.ru</a>



Свидетельство о регистрации СМИ - ЭЛ № ФС 77 - 71369

ISSN: 2686-7125

# **HOMO CYBERUS**

ЭЛЕКТРОННЫЙ НАУЧНО-ПУБЛИЦИСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ

Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus» является неотъемлемой частью информационно-просветительского интернет-портала «Homo Cyberus» Международного интернет-сообщества исследователей феномена киберсоциализации.

Журнал ориентирован на специалистов и учёных в области киберонтологии, киберфилософии, киберпсихологии, киберсоциологии, киберпедагогики, а также воспитателей, тьюторов, школьных учителей, педагогов и психологов образовательных учреждений разных типов, преподавателей высших учебных заведений.

Материалы журнала будут интересны и полезны всем заинтересованным в изучении феномена киберсоциализации людям.

Приглашаем авторов к публикации статей по 11 следующим (в первую очередь, но не только) группам научных специальностей (согласно приказу Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 24 февраля 2021 г. № 118) по 30 научным специальностям из 10 групп и 10 соответствующим отраслям наук:

Шифр и наименование группы научных специальностей	Шифр и наименование научной специальности	Наименование отраслей науки, по которым присуждаются учёные степени
1.2. Компьютерные науки и информатика	1.2.1. Искусственный интеллект и машинное обучение	Физико-математические
	1.2.3. Теоретическая информатика, кибернетика	Физико-математические
	1.2.4. Кибербезопасность	Физико-математические
2.3. Информационные технологии и телекоммуникации	2.3.4. Управление в организационных системах	Технические
·	2.7 10	Технические
	2.3.7. Компьютерное моделирование и автоматизация проектирования	Физико-математические
5.3. Психология	5.3.5. Социальная психология, политическая и экономическая психология	Психологические
	5.3.7. Возрастная психология	Психологические

# ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ АВТОРОВ

Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». -2022.  $-\cancel{N}$  1 (12)

Шифр и наименование группы научных специальностей	Шифр и наименование научной специальности	Наименование отраслей науки, по которым присуждаются учёные степени
	5.3.8. Коррекционная психология и дефектология	Психологические
	5.3.9. Юридическая психология и психология безопасности	Психологические
5.4. Социология	5.4.1. Теория, методология и история социологии	Социологические
	5.4.4. Социальная структура, социальные институты и процессы	Социологические
	5.4.6. Социология культуры	Социологические
	5.4.7. Социология управления	Социологические
		Политические
5.5. Политология	5.5.1. История и теория политики	Исторические
	5.5.3. Государственное управление	Политические
	и отраслевые политики	Экономические
	5.5.4. Международные отношения	Политические
		Исторические
5.6. Исторические науки	5.6.6. История науки и техники	Философские
5.7. Философия	5.7.1. Онтология и теория познания	Философские
	5.7.6. Философия науки и техники	Философские
	5.7.7. Социальная и политическая	Философские
	философия	•
	570 A1	Философские
	5.7.8. Философская антропология, философия культуры	Исторические
5.8. Педагогика	5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования	Педагогические
	5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)	Педагогические
	5.8.4. Физическая культура и профессиональная физическая подготовка	Педагогические
	5.8.5. Теория и методика спорта	Педагогические
	5.8.6. Оздоровительная и адаптивная физическая культура	Педагогические
	5.8.7. Методология и технология профессионального образования	Педагогические
		Филологические
5.9. Филология	5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика	Философские
		Социологические
		Политические

# ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ АВТОРОВ

Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus».  $-2022. - N_{\odot} 1$  (12)

Шифр и наименование группы научных специальностей	Шифр и наименование научной специальности	Наименование отраслей науки, по которым присуждаются учёные степени
5.12. Когнитивные науки	5.12.1. Междисциплинарные	Философские
	исследования когнитивных процессов	Психологические
		Философские
	5.12.4. Когнитивное моделирование	Физико-математические
		Технические

До 2021 года включительно журнал принимал статьи по следующим (в первую очередь, но не только) отраслям наук:

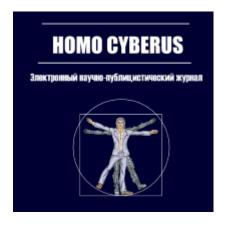
09.00.00 Философские науки

10.01.10 Журналистика

13.00.00 Педагогические науки

19.00.00 Психологические науки

22.00.00 Социологические науки



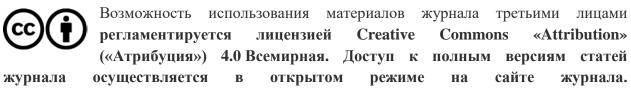
Журнал основан в 2015 году, издается с 2016 года и выходит раз в полугодие (2 раза в год). При этом мы отказались OT традиционного периодичного CFP (Call for papers) издания. Сетевые технологии постатейное формирование осуществлять выпуска сразу после принятия статей к публикации с представлением выходных метаданных до официальной (бонусной) вёрстки очередного номера. Поэтому статьи принимаются течение календарного года и считаются изданными с момента

публикации на сайте. Выходные данные статье присваиваются в момент её публикации на сайте журнала. Все статьи проходят обязательную независимую экспертизу и рецензирование (обычная продолжительность: от нескольких дней до 3-4 недель в спорных случаях).

Политика открытого доступа. Стремясь привлечь максимальную аудиторию специалистов для широкого (в том числе критического) обсуждения опубликованных статей, а также внедрения результатов научных исследований в практику, журнал следует политике полного открытого доступа к публикациям. Всё содержимое журнала доступно для пользователей бесплатно. Пользователям разрешается читать, скачивать, копировать, распространять, распечатывать полные тексты статей с сайта и бонусную раб-вёрстку журнала.

# ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ АВТОРОВ

Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». – 2022. – № 1 (12)



Журнал воспроизводится в любом современном браузере. Для чтения номера журнала, скачанного на компьютер, потребуется программа для чтения файлов в формате pdf, рекомендуемая программа: Adobe Acrobat Reader.



«Homo **Cyberus**» официально зарегистрирован СМИ как в Федеральной службе надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).

«Attribution»

Свидетельство о регистрации СМИ -ЭЛ № ФС 77- 71369 от 26.10.2017 года.

Журналу «Homo Cyberus» присвоен международный стандартный номер ISSN: 2686-7125

E-mail редакции: portal.homocyberus@gmail.com Сайт журнала: http://journal.homocyberus.ru

Тираж неограничен

Уч.-изд. л. 6,84, усл. п.л. 9,25

Подписано к вёрстке 01.06.2022

Компьютерная вёрстка № 1 (12) – 2022 *А. А. Бурлаченко* и *В. А. Плешаков*