

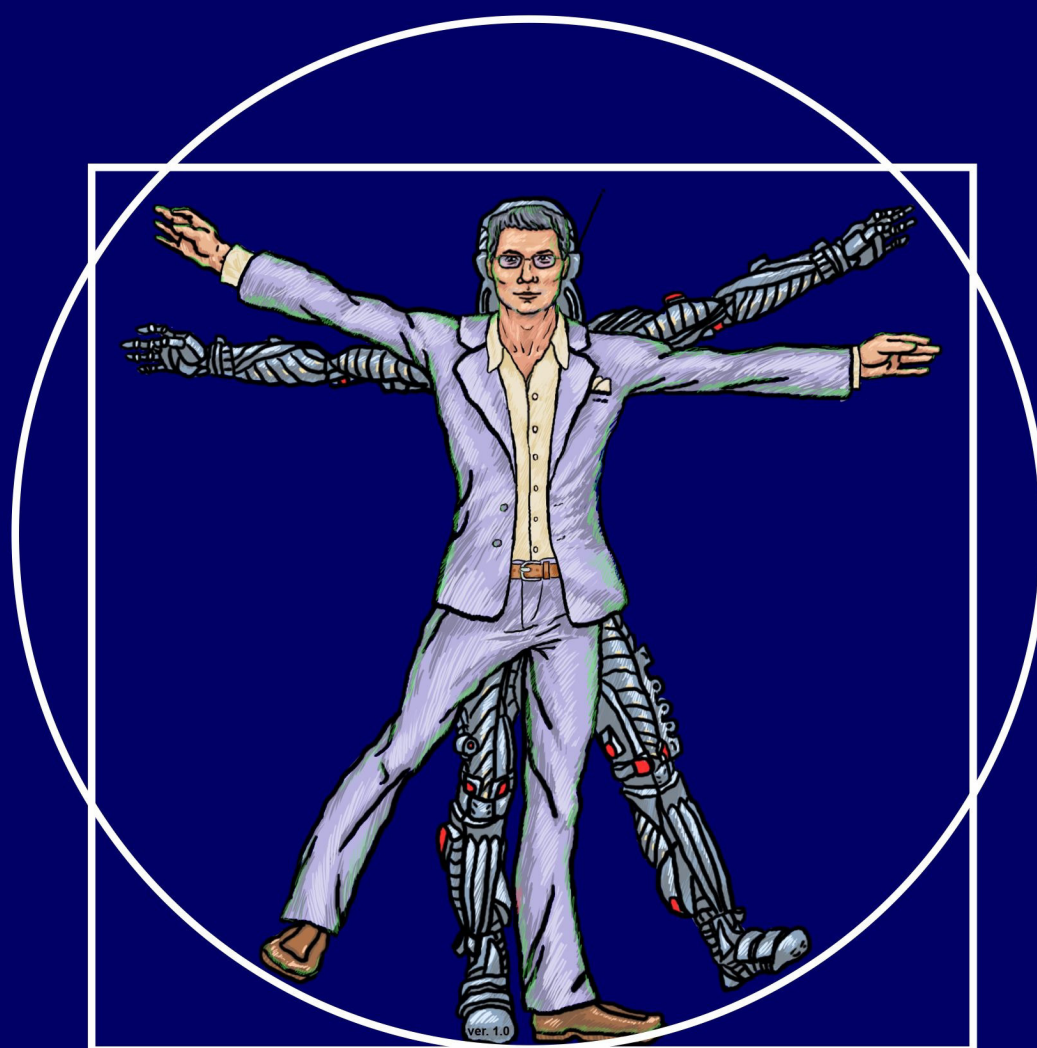
№2(5)

---

# НОМО СУБЕРУС

---

ЭЛЕКТРОННЫЙ НАУЧНО-ПУБЛИЦИСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ



2018

Международное интернет-сообщество  
исследователей феномена киберсоциализации человека

ЭЛЕКТРОННЫЙ НАУЧНО-ПУБЛИЦИСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ

---

# **HOMO CYBERUS**

---

**№ 2(5) – 2018**

Москва

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

УДК: 37; 004; 008; 14; 316.3; 316.614; 159.9

### РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

*Главный редактор:* В.А. Плешаков, к.п.н., доцент, профессор МПГУ  
*Выпускающий редактор:* М.В. Пустовойтова

Сайт журнала:

<http://journal.homocyberus.ru>

E-mail: [portal.homocyberus@gmail.com](mailto:portal.homocyberus@gmail.com)

Международное интернет-сообщество исследователей феномена киберсоциализации человека:

<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*, 2018

Подписано к публикации 31 декабря 2018 года

О № 2 (5) – 2018 электронного научно-публицистического журнала «Homo Cyberus» 5

### СЛОВО ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

**Плешаков В.А.** Интернет-мемы как проявление архетипов коллективного бессознательного в Сети 7

### КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИЯ ОБЩЕСТВА И ЧЕЛОВЕКА

**Девтеров И.В.** Развитие человека в контексте киберсоциального антропоцентризма 18

**Щетинина Е.В.** Социальные сети Интернета: популяризация «культуры смерти» в подростковой среде 25

**Обыденкова В.К.** Практические рекомендации по кибербезопасности в социальных сетях Интернета или как уберечься от мошенников: часть 1 30

### КИБЕРПЕДАГОГИКА И КИБЕРОНТОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД В ОБРАЗОВАНИИ

**Городецкий С.С., Беляков В.А.** Перспективы использования виртуальной реальности и 3d-технологий в военно-прикладных целях 35

**Задорожная Е.И.** К вопросу о повышении качества лексико-грамматической иноязычной речи и достижения метапредметных образовательных результатов младших школьников посредством реализации экспериментального комбинированного онлайн-курса по английскому языку 39

**Корчемная Н.В.** Исследование мотивов студентов к занятиям киберспортом 45

**Татьянченко Д.В., Воровщиков С.Г.** Картирование мира: игра и «цифра» 50

### ПЕРСОНЫ

**Интервью с Виктором Юрьевичем Меновщиковым** «...Задача становления интернет-консультирования и интернет-психотерапии в России ... в целом решена» 55

### КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИЯ В РЕГИОНАХ

**Захарьяшева О.А.** Киберсоциализация и вызовы современности на IV Международном Форуме Ассоциации песочной терапии «Псамата-2018» 61

**ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ АВТОРОВ!** 67

**Редакционная коллегия электронного научно-публицистического журнала  
«Homo Cyberus»**

Главный редактор	<b>Плешаков Владимир Андреевич</b> – кандидат педагогических наук, доцент, профессор кафедры социальной педагогики и психологии факультета педагогики и психологии ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет», главный редактор информационно-просветительского интернет-портала «Homo Cyberus»
Выпускающий редактор	<b>Пустовойтова Марина Владимировна</b> – магистр психологии, член Союза журналистов Москвы, заместитель главного редактора информационно-просветительского интернет-портала «Homo Cyberus», выпускающий редактор научного междисциплинарного сетевого журнала «Академик»
Заместитель главного редактора	<b>Воинова Ольга Игоревна</b> – кандидат педагогических наук, доцент кафедры высшей математики ФГБОУ ВО «Московский государственный технический университет гражданской авиации»

**Эксперты редколлегии электронного научно-публицистического журнала  
«Homo Cyberus»**

Эксперт	<b>Девтеров Илья Владимирович</b> – доктор философских наук, доцент, профессор Национального технического университета Украины «Киевский политехнический институт имени Игоря Сикорского»
Эксперт	<b>Ефимов Евгений Геннадьевич</b> – доктор социологических наук, кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры «История, культура и социология» ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный технический университет»
Эксперт	<b>Звоновский Владимир Борисович</b> – доктор социологических наук, социолог Фонда социальных исследований, заведующий кафедрой социологии и психологии ФГБОУ ВО «Самарский государственный экономический университет», член президиума УМО по социологии и социальной работе
Эксперт	<b>Лучинкина Анжелика Ильинична</b> – доктор психологических наук, доцент, первый проректор ГБОУ ВО Республики Крым «Крымский инженерно-педагогический университет»
Эксперт	<b>Токтаров Ермек Бауржанович</b> – PhD, научный сотрудник отдела философии Института философии, политологии и религиоведения Комитета науки Министерства образования и науки Республики Казахстан

**Н**астоящий выпуск журнала «Homo Cyberus» содержит интересный и крайне актуальный материал, представленный рядом статей наших друзей, коллег и единомышленников.

Несмотря на разнообразие представленной тематики, **общий лейтмотив исследований авторов журнала остаётся неизменным – это теория и практика современного феномена – киберсоциализации человека.** Широкий спектр направлений исследований в этой области показывает многогранность и глубину этого явления. Киберсоциализация, как научный объект, постепенно перестал быть достоянием какой-то одной отрасли науки. **Современные реалии требуют осмысления процесса киберсоциализации с философских, социальных, естественно-научных позиций, выявления закономерностей развития и прогнозирования его стремительных трансформаций.**

Научный поиск в этом номере ведут кандидаты и доктора наук, студенты и магистранты, педагоги, психологи и психотерапевты, методисты...

Главный редактор нашего журнала – **Владимир Андреевич Плеваков** – открывает новую страницу в изучении жизнедеятельности Интернета, погрузившись в юнгианское бессознательное. Это исследование позволяет взглянуть на, уже ставший привычным, интернет-мем с другого ракурса – из глубины древних архетипов коллективного бессознательного. Публикация будет интересна психологам, педагогам, психоаналитикам, социологам и всем посвящённым в теорию бессознательного.

**Илья Владимирович Девтеров** рассуждает о функционировании структуры «общество-киберсоциум» и способах её регуляции. Исследование адресовано специалистам философской, политологической, психологической направленности.

О проблеме пропаганды суицидального поведения в Интернете и механизмах популяризации этой идеи говорит **Елизавета Витальевна Щетинина**. Статья имеет возрастной ценз 18+ и предназначена, в первую очередь, учительско-родительскому сообществу.

**Валерия Кирилловна Обыденкова** поднимает тему мошенничества в Сети, способах его идентификации и противодействия. Это материал для широкого круга читателей, интересующихся кибербезопасностью и желающих оградить себя и своих близких от обмана и вымогательства в Интернете.

Авторы **Сергей Сергеевич Городецкий, Владимир Александрович Беляков** и **Нина Валерьевна Корчемная** исследуют вопросы киберспорта. Интересующиеся данной тематикой смогут узнать о мотивах, побуждающих молодых людей заниматься киберспортом, а также его военно-прикладное значение и перспективы развития.

Обучение через компьютерную игру – эксперимент по обучению английскому языку проводит **Екатерина Ивановна Задорожная**. Своё исследование автор дарит учителям младших школьников, главным образом, конечно, учителям иностранных языков.

Игровые методики и их совершенствование рассматривают **Дмитрий Владимирович Татьянченко** и **Сергей Георгиевич Воровицков**. Игровое

картинирование мира – инновационная технология обучения, позволяющая формировать картину мира через её цифровую версию. Так утверждают авторы и адресуют своё исследование всем, интересующимся современными образовательными технологиями.

В гостях у журнала сегодня **Виктор Юрьевич Меновщиков**, специалист в области киберпсихологии, автор ряда книг по психологическому интернет-консультированию и психотерапии. Интервью с Виктором Юрьевичем проводил Владимир Андреевич Плешаков.

В рубрике «Киберсоциализация в регионах» **Ольга Алексеевна Захарьяцева** даёт обзор событий Санкт-Петербургского Международного Форума Ассоциации песочной терапии «Псамата-2018», который состоялся в октябре 2018 г. По теме Форума «Киберсоциализация и вызовы современности: зависимости, депрессия, девиантное поведение, суициды» была проведена интереснейшая практическая работа специалистами из разных городов России и ближнего зарубежья. Если Вы психолог или психотерапевт – Вам сюда.

*С уважением, Ольга Игоревна Воинова и «Номо Cyberus»*

## ИНТЕРНЕТ-МЕМЫ КАК ПРОЯВЛЕНИЕ АРХЕТИПОВ КОЛЛЕКТИВНОГО БЕССОЗНАТЕЛЬНОГО В СЕТИ



*Плешаков Владимир Андреевич – кандидат педагогических наук, доцент, профессор кафедры социальной педагогики и психологии факультета педагогики и психологии ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет» (МПГУ), учёный секретарь диссертационного совета Д 212.154.11 на базе МПГУ, главный редактор информационно-просветительского интернет-портала и электронного научно-публицистического журнала "Homo Cyberus" (Россия, Москва)*

[dionis-v@yandex.ru](mailto:dionis-v@yandex.ru)

**Аннотация.** В статье рассматривается феномен интернет-мемов и анализируются основные архетипы, нашедшие своё воплощение в киберпространстве. Раскрывается характеристика главных особенностей интернет-мемов. Приведены базовые выводы, доказывающие, что интернет-мемы являются проявлением архетипов коллективного бессознательного в Сети.

**Ключевые слова:** архетип, бессознательное, Интернет, Сеть, мифологемы, меммы, интернет-мемы, киберсоциализация, Homo Cyberus.

---

**И**нтернет как глобальный сектор киберпространства фактически космополитичен, даёт нам уникальные по сути и по своим технологическим возможностям инструменты, становясь полем для изучения общественного сознания и коллективного бессознательного, а также способов воздействия на них.

Символьно-знаковая реальность Интернета позволяет идеям и образам распространяться со скоростью, просто немислимой в физическом предметном мире. Эту закономерность уже давно и широко используют в так называемом «вирусном маркетинге» и рекламе посредством психологически выверенных медиароликов и интернет-мемов. Соответственно, **социальная потребность в междисциплинарных исследованиях закономерностей проявления и развития мифологического сознания в среде Интернет уже явно не только назрела, но и является острой необходимостью.** Подобные исследования могут быть, в первую очередь, полезны психоаналитикам, практическим психологам, педагогам, работающим с молодежью.

**Сами по себе мифологемы Интернета, в частности, интернет-мемы, являются проявлением коллективного бессознательного и подчиняются закономерностям, характерным для описанных ещё К. Г. Юнгом архетипов [1, 2].**

Согласно Карлу Густаву Юнгу, коллективное бессознательное является своего рода коллективным измерением психического (так называемой «объективной психикой»), понимаемым как общечеловеческое духовное наследие, которым, наряду с инстинктами, располагает каждый представитель вида Homo Sapiens, на рубеже XX-XXI вв., по моему мнению, ставший ещё и **Homo Cyberus**'ом.



Коллективное бессознательное представлено так называемыми **архетипами – универсальными изначальными врождёнными психическими структурами.**

Архетипы (греч. *arche* – начало, греч. *typos* – отпечаток), по К. Г. Юнгу, – это гипотетические универсальные первообразы, выступающие одновременно как элементы коллективного бессознательного и движущие силы индивидуального развития, связанные с инстинктами и наиболее архаическими психологическими тенденциями и представляющие наследуемую часть психики. В отличие от содержаний личностного бессознательного (комплексов), архетипы имеют не индивидуальную, а всеобщую природу.

В сущности, **архетип представляет собой некое бессознательное содержание, форму, которая становится осознанной и воспринятой только в виде некоего образа, возникающего в процессе трансформации базовой формы под влиянием индивидуального опыта и сознания.** К. Г. Юнг неоднократно подчёркивал разницу между архетипом и архетипическим образом. Он проводил аналогию между архетипом и кристаллической решеткой, задающей структуру кристалла, отмечая структурирующую функцию архетипов. Подчеркивая, что архетипы определяют направленность человеческой активности и «канализируют» психическую энергию, он сравнивал их также с руслом реки, задающим направление её течения.

По мнению К. Г. Юнга, сам по себе архетип пуст и чисто формален – он не представляет собой ничего, кроме формирующей способности. В свою очередь, архетипические образы не являются унаследованными, таковыми оказываются лишь базовые формы. Таким образом, **архетип является предпосылкой к образованию инвариантных схем, которые могут значительно различаться в деталях, не теряя при этом своей базовой структуры, основного мотива.** К примеру, существует множество представлений о враждебном существе, но сам по себе этот мотив всегда остаётся неизменным, в каком бы образе ни представал враг.

Непредставимые сами по себе, архетипы отражаются в сознании лишь посредством некоторых проявлений, а именно в качестве архетипических образов и идей. Это коллективные универсальные паттерны (модели) или мотивы, возникающие из коллективного бессознательного и находящие выражение посредством религий, мифологий, легенд и сказок, составляя при этом основное содержание соответствующих текстов и зафиксированных в устной традиции сюжетов.

Архетипы, по мнению К. Г. Юнга, являются психологическим аналогом инстинктов, выполняют во многом аналогичные функции и, подобно инстинктам, универсальны для всех представителей вида *Homo Sapiens*. Поскольку идентичные представления и идеи обнаруживаются в культурах народов, значительно удалённых друг от друга в пространстве и времени и не имевших возможности непосредственно обмениваться культурным опытом, постольку можно и нужно говорить о коллективном бессознательном как о явлении общечеловеческом, врождённом, и об архетипах как о психологическом наследии индивида.

**Архетипы коллективного бессознательного, развернувшись в новом континууме киберпространства, определили традиционно-мифологические формы образов и отношений пользователей Сети.**

Разворачивание традиционных архетипов очень тесно связано с контекстом, в рамках которого оно происходит. И в этом смысле **Сеть создает своё мифологическое пространство, подчиняющееся законам символично-знаковой киберреальности.**

**Киберпространство**, будучи одновременно сетевым информационным воплощением ноосферы, явлением общественного сознания, своего рода суррогатом реальности и «зеркалом» нашей предметной действительности, став востребованным пространством организации жизнедеятельности людей в этой символично-знаковой реальности, **не только мифогенно, но и само по себе является мифом и мифологемой.**

При этом **личность как основной субъект киберкоммуникации в Сети не может быть ничем иным, как заботливо «сфабрикованным» авторским мифом.** Даже если пользователь Сети не ставит перед собой специальной задачи создания своего нового облика, это неминуемо происходит, подчиняясь логике существования культуры в целом, законам человеческой психологии и закономерностям функционирования киберпространства. Надо полагать, именно поэтому **архетип «Персоны» находит здесь особый простор для воплощения.**

**Довольно яркое проявление находит в Сети и архетип «Свои-Чужие».** Так, на многих «элитных» форумах и в интернет-сообществах не слишком жалуют новеньких, а завсегдатаи разных социальных интернет-сетей могут пренебрежительно и даже агрессивно отзываться о контингенте посетителей «чужой» сети.

Ритуальность киберкоммуникации далеко не исчерпывается искусственной социальной мобильностью, как и в других культурных ситуациях, ставя своей целью воспроизведение имеющегося нового «космического» пространства. «Космос» сайта здесь противопоставляется как **энтропии самих машин**, могущих в любой момент прервать желаемую киберкоммуникацию, так и эмоциональному и поведенческому **«Хаосу» (ещё один архетип) непосвященных и неофитов.** Сбои в функционировании Сети вызывают поистине священный ужас и болезненно переживаются многими пользователями.

Не случайно также возникновение и популярность **образа «Матрицы» как основного детерминатора человеческой культуры в киберпространстве, претендующего на роль современного архетипа.** Этот образ достаточно наглядно свидетельствует о принципиальной потребности человека в наличии сверхсущества, чью роль и выполняет **«искусственный интеллект киберпространства».** Мало того, «проводники», – «посредники» между миром людей и этим «сверхсуществом», – системные администраторы, программисты и администраторы различных интернет-ресурсов – выступают в мифологическом сознании пользователей Сети в роли современных шаманов, исповедующих принцип «кто владеет информацией – владеет миром».

Архетипы находят своё отражение в языке как реконструированная или фактически засвидетельствованная языковая форма (слово). И нам нужно говорить о **формировании особого диалекта или даже целого нового языка, соотнесённого с новообразованной субкультурой киберпространства.** Возникший на основе определённых установок, искусственный язык Сети обладает всеми характеристиками образований такого рода: формируясь на базе естественного языка, он включает в себя специфическую, только

для него свойственную терминологию, сопряжённую с соответствующим понятийным аппаратом. При этом корректируются общепринятые грамматические правила, а создаваемые по этой модели сообщения считаются внутренне непротиворечивыми и наполненными значимым смыслом для участников данной киберкоммуникации.

Собственно, уже давно назрела необходимость говорить о том, что **рождённый киберпространством сленговый язык во многом является и фундаментом, и основным строительным материалом этой символично-знаковой реальности и её субкультуры.** Эта закономерность наблюдается и в несетевом (предметном) мире, но особенно ярко прослеживается **в Интернете**, где **слово и знак являются основными образующими элементами киберреальности.**

Этот своеобразный язык формирует многие сетевые мифологемы и участвует в их жизненном цикле, подчёркивает как бы обособленность и элитарность как всего Интернета в целом, так и отдельных его сетевых субкультур; является своеобразным кодом, паролем, позволяющим пользователям из разных субкультур узнавать и находить друг друга по приверженности к использованию определённых лексем.

Далее, говоря о значимости и особенностях языка Интернета в контексте формирования мифологем и проявления архетипов коллективного бессознательного, остановимся подробнее на таком **популярном для начала XXI века феномене, как интернет-мемы.**

Считается, что впервые понятие «мем» употребил Ричард Докинз (Richard Dawkins), написавший ещё в прошлом веке книгу «Эгоистичный ген» (1976 г.).

Слово «мем» может быть возведено к французскому "*moi même*" («я сам», «равное для равного»), или же к греческому "*μιμᾶω*" («имитировать», «имитация», «подражание»). Стоит отметить, что понятия «мем» и «меметика» с 1988 г. включены в Oxford English Dictionary – словарь, задающий нормативные категории научной и информационной сферы.

Термин «**меметика**» является транслитерацией древнегреческого слова *μιμητής* (*mimētēs*), означающего «имитатор, притворщик». Ещё в 1904 году немецкий биолог-дарвинист Рихард Земон использовал его в своей работе «Die mnemischen Empfindungen in ihren Beziehungen zu den Originalempfindungen», переведённой в 1921 году на английский язык под названием «The Mneme».

В своей же книге «Эгоистичный ген» этолог Ричард Докинз представил уже слегка изменённый термин «*теме*» (по-английски читается «мим», в русский язык этот термин вошёл как «мем»).

**Термин «мем», используемый основателями науки меметики, означает элементарную единицу информации, способную повторять себя, размножаться в параллельных или ей подобных системах.** Это единица, устанавливающая бесконечные связи, единица культуры, сочленяющая память по такому же принципу, по которому одно слово вызывает другие, влечёт за собой комплексы воспоминаний и информации. По сути, это логическое теоретическое образование, аналогичное гену как элементарной биологической единице.

Существующие меметические теории [3] утверждают, что **контроль индивида над обретением мема минимален, а особо сильные идеи в состоянии программировать действия отдельного человека (!).**

Как и большинство узкоспециальных теорий, **наука меметика пытается объяснить и обосновать человеческое поведение через идею мема**, прибегая для этого как к заключениям о психологических закономерностях, так и к исследованию психофизиологической основы действия мемов. Однако сложно говорить о правомерности и обоснованности выводов, сделанных меметиками относительно тотального могущества мема. В данном контексте нам интересен скорее тот факт, что сфера действия – и воздействия – мемов простирается от фольклора до рекламы и маркетинга, и чаще всего **мемы – трансформированное в символ выражение масштабных и сложных идей, что косвенным образом указывает на родство этого явления с мифологическим сознанием, бессознательным и архетипом.** Не случайно основатели меметики такое значение придают разрушительному и неуправляемому воздействию мемов – а по сути, лексем, являющихся своего рода элементами-проводниками, открывающими доступ человеку к коллективному бессознательному, способствуя актуализации «дремлющих» архетипов.

Надо полагать, **мем, в силу символьной опосредованности высших психических функций человека, будучи знаком, обладает способностью некоторым образом воздействовать на психику и поведение человека уже по сути своей.** Но далеко не все мемы, являясь своего рода «ментальными вирусами», настолько могущественны и неуправляемы. И причина мощного влияния некоторых из них на человека, судя по всему, кроется именно в случайном или нарочитом родстве составляющих их лексем с архетипическими образами и символами.

**Понятие «интернет-мем», родственное понятию «мем» в меметике, вошло в употребление только в середине первого десятилетия XXI века.** Так стали называть спонтанно распространяющуюся фразу или иную информацию, часто бессмысленную, внезапно приобретающую популярность в интернет-среде среди пользователей Сети посредством передачи всеми возможными доступными способами (по электронной почте, на форумах, в мессенджерах, блогах, социальных интернет-сетях и т.п.).

**Спонтанному неконтролируемому распространению от одного пользователя Сети к другому подвержена не всякая информация, а только та, которая каким-либо образом оставляет многих людей равнодушными к ней.** Традиционно подобным образом распространяются анекдоты, шутки и ссылки на медиаобъекты развлекательного характера (сначала тексты, картинки, затем звукозаписи, «гифки», видеозаписи), но специальное внимание на явление, названное затем «интернет-мемами», обратили, когда по тому же принципу стали распространяться вещи, не похожие на традиционные анекдоты и развлечения.

Прибавление приставки «интернет-» локализовывало феномен мемов и давало им относительно понятное и короткое название, в связи с чем оно и утвердилось. Стоит отметить, что в англоязычной среде при аналогичных предпосылках наравне с термином «Internet meme» («интернет-мем») возник также термин «Internet phenomenon»

(«интернет-феномен»), который стали употреблять те, кто не желал проводить параллели с выкладками этолога Р. Докинза.

Уже в 2009 году А. Столетов в материале «Мемы: мифы и реальность» [4] специально для сайта [Advertology.Ru](http://Advertology.Ru), рассуждая о мифе существования науки меметики как самостоятельной научной дисциплины, фактически обозначил главные **характерные особенности мемов и интернет-мемов:**

**1. «Способность мема «вцепиться» в память»<sup>1</sup>.**

Речь идёт о том, что однажды воспринятый человеком мем или интернет-мем «оседает» в его бессознательном и периодически оттуда «выстреливает» в его сознание при определённых обстоятельствах. *«На первоначальном этапе знакомства с мемом очень важна его внешняя форма, оформление, а не глубина содержания. Мем, также как и нового человека, «встречают по одежке»».*

**2. «Роль тинейджеров».**

Именно молодёжная аудитория Сети является, в первую очередь, креаторами и распространителями интернет-мемов. Подростки и студенты, а также уже работающие молодые люди, у которых есть достаточно времени на серфинг в киберпространстве, становятся потребителями и, зачастую, распространителями интернет-мемов. Соответственно, *«мемы позволяют взглянуть на привычные для взрослых вещи свежим «тинэйджерским» взглядом».*

**3. «Главная способность мема – вызывать эмоции (любые)»**

Интернет-мемы возникают в результате определённой эмоциональной реакции их креаторов на какой-либо объект, субъект или событие, в своём воплощении гипертрофируют её, и призваны вызывать соответствующую реакцию (раздражение, пренебрежение, неприятие, сарказм, гнев, явный или скрытый страх, удивление, возбуждение, радость, смех и т.п.) у воспринимающего их пользователя Сети. *«Эмоции (в данном случае – неважно какие) являются важным фактором для первоначального запоминания мема и стимулом для дальнейшего его распространения и осмысления».*

**4. «Мем вовлекает в общение».**

Зачастую именно интернет-мемы провоцируют пользователей Сети на их обсуждение, запуская процессы киберкоммуникации: обмен информацией, её экспрессивное и смысловое восприятие, попытки влияния друг на друга. *«Заложенная в мем «интерактивность» является вторым по значимости фактором, способствующим его успешному запоминанию и распространению».*

**5. «Мемы бессодержательны в отрыве от общекультурного контекста».**

*«Популярные мемы, как правило, достаточно лаконичны и не содержат прямой значимой информации»*, они на неё только намекают. Поэтому интернет-мемы нередко понятны только определённой узкой категории пользователей Сети, вызывая непосредственно у них определённые ассоциации и эмоциональные реакции и отношение, остальными же людьми они могут восприниматься как бессмысленные или непонятные

---

<sup>1</sup> Тут и далее текст в кавычках курсивом представляет собой цитаты из выше указанного материала А. Столетова.



конструкты, некий «информационный мусор». Кроме того, *«мем часто подводит к выводам противоположным той информации, которую формально содержит. Тем не менее, интернет-мемы вовсе не бессмысленны как может показаться при первом знакомстве с ними. Если рассмотреть их в общекультурном контексте – мемы неожиданно глубоки, представляют из себя некий "информационный айсберг"».*

**6. «Распространяется не информация, а знак».**

*«В случае популярного мема передается не сама информация, а знак, указывающий на нечто, помимо мема давно существующее и по разным причинам длительное время не попадающее в зону общественного осознания».* В качестве таких причин А. Столетов называет цензуру, сложившиеся в обществе стереотипы и консервативное сопротивление представителей старших возрастных групп. К этому перечню я добавлю ещё эпатажное поведение и неоднозначные высказывания медийных и публичных мировых и национальных персон, значимые моменты или occasions во время тех или иных событий крупного масштаба, разного толка устаревшие стереотипы или, наоборот, тренды.

**7. «Раскрытие подлинного содержания мема происходит индивидуально».**

*«Мем лишь инициирует процесс осознания, а мыслительную работу делает конкретный человек, рассуждая самостоятельно, без принуждения и без подразумеваемого единственно правильного результата, который он непременно должен получить в итоге этих рассуждений. Мемы легко усваиваются и проникают в сознание ещё и потому, что всю необходимую информацию человек уже узнал до этого, мем лишь помогает её переосмыслить».* Соответственно, каждый пользователь Сети, воспринявший тот или иной интернет-мем, видит в нём свой индивидуальный смысл, опираясь на фундамент имеющегося персонального опыта жизнедеятельности, как в предметной действительности, так и в символично-знаковой реальности киберпространства. Интернет-мем же *«иносказательно намекает на важные проблемы, имея при этом несерьёзную, полужутливую, провокационную, лёгкую для запоминания форму».*

**8. «Для успеха мема не обязательно полное его понимание».**

Для успеха интернет-мема важно, чтобы он просто «зацепил» чем-либо воспринимающего его пользователя Сети, вызвал у него определённую эмоциональную реакцию (или сразу их палитру) и побудил им поделиться. При этом нередко сам человек, поделившийся интернет-мемом, не понимает, почему и зачем он это сделал, он делает это зачастую неосознанно, т.е. бессознательно (!). *«У одной группы людей он может вызывать одни ассоциации, у другой – совсем другие. Кто-то поймет мем глубоко, кто-то ограничится поверхностной эмоциональной критикой провокационной информации-ширмы, которую мем непосредственно содержит. Даже если полного осознания всей возможной глубины не происходит, популярный мем всё равно кажется чем-то забавным, интересным и долго не уходит из памяти».*

**9. «Мем лучше сравнивать не с вирусом, а с прививкой от социальных болезней».**

Несмотря на то, что технология распространения интернет-мемов похожа на технологию распространения т.н. «вирусной рекламы», сам по себе интернет-мем играет скорее не роль своего рода «социального вируса», а именно роль «прививки» от «социальных болезней», которыми страдает человечество. Как пишет А. Столетов,

*«волков часто называют "санитарами леса" из-за того, что их добычей становятся в первую очередь больные и ослабленные животные. Примерно такую же роль выполняют мемы, тем или иным способом привлекая внимание большого количества людей к новым фактам и устаревшим стереотипам, которые давно уже нуждаются в переосмыслении и другой интерпретации».*

**Перечисленные особенности роднят интернет-мемы с мифологией и мифологемами, выполняющими, в частности, схожие психолого-педагогические задачи.** Разумеется, роль и функции мифологии намного шире, и интернет-мемы можно рассматривать только как явление меньшего масштаба и охвата, более узкое по своим функциям и значимости, но, тем не менее, родственное. А ещё рассматривать **интернет-мем как мифологему низшего порядка** позволяет и сама сущность Интернета как места и среды его существования и действия.

Если исходить из того, что в основе многих успешных интернет-мемов лежит высвечивание темы, которая по какой-либо причине цензурировалась, подавлялась, считалась неприемлемой, то подобная ситуация действительно наблюдается и с мифом, в котором, согласно К. Г. Юнгу, аккумулировались **вытесненные запретные желания**. Интернет-мем, таким образом, может являться эффективным способом пробить защитный барьер в сознании большого количества людей, действуя через подсознание каждого и апеллируя к коллективному бессознательному. *«Истинное содержание интернет-мема закодировано, чтобы отвлечь на какое-то время критическое консервативное и рациональное мышление и проникнуть непосредственно в подсознание человека с помощью непрямых, косвенных ассоциаций».* Претендующий на успех интернет-мем должен, хотя бы при первом с ним знакомстве, ошеломить, шокировать, вызвать у человека, возможно, ненадолго, но состояние открытости для восприятия закодированной в нём информации.

*«Мем вскрывает накопившееся в обществе скрытое напряжение по какому-либо поводу, концентрирует внимание на незаметно образовавшейся диспропорции в восприятии того или иного факта и даёт ей словесное обозначение. Удачные мемы – это своеобразные победители конкурса на лучшее по краткости и эмоциональной выразительности изложение той или иной актуальной для общества темы. Наградой успешному социально-значимому мему ... является «вечная жизнь», шанс обрести бессмертие, став частью языка, литературной нормой, устойчивым словосочетанием».*

Несмотря на то, что интернет-мемы привлекают внимание пользователей Сети своей необычной сжатой формой и яркой эмоциональной окраской, суть их, тем не менее, нельзя свести только к специфическим внешним характеристикам. Их стремительное распространение, ставшее возможным благодаря высокому эмоциональному отклику пользователей Сети, обусловлено именно воздействием нарочито или нечаянно «закодированной» в меме информации о чём-то важном для социума, причём понимание этой информации чаще всего сознанию человека недоступно и опосредуется неким символом, знаком – обычно лексемой или изображением. **Часто интернет-мем несёт в себе намёк на табуированные, вытесненные из сознания общества темы или эмоции, способствуя своеобразной психологической разрядке пользователей Сети.**

Киберпространство характеризуется высокими скоростями распространения информации. И если для жизненного цикла мифологем в реальном предметном мире требуются года, а иногда даже века, то **жизненный цикл мифологем в символично-знаковой реальности киберпространства осуществляется на гораздо более высоких скоростях**. Т.е. интернет-мемы имеют относительно короткий жизненный цикл, а сама интернет-среда предоставляет нам удобные инструменты для отслеживания и измерения их функционирования. Соответственно, интернет-мемы могут послужить своего рода моделью, позволяющей проследить закономерности возникновения, существования и сменяемости мифологем в более сжатом масштабе времени, чем тот, что даёт нам наблюдение за масштабными мифологемами в реальном предметном мире.

Итак, на основании всего вышесказанного, **акцентирую базовые выводы, доказывающие, что интернет-мемы являются проявлением архетипов коллективного бессознательного в Сети:**

1. Воспринятый пользователем Сети **интернет-мем воздействует не только на его сознание, но и действует на подсознательном уровне**, когда человек до конца не понимает, что именно его, например, смешит, сердит или раздражает в нём. В результате интернет-мем может «крутиться» у человека в памяти, пока он сам индивидуально не осознает переносимое им послание или не вытеснит из своего сознания его содержание тем или иным способом. Именно поэтому **эмоционально-провокационная форма делает интернет-мем более запоминающимся, что можно и, с моей точки зрения, нужно обязательно использовать, намеренно создавая «образовательные и воспитательные мемы» (!), занимаясь практической психолого-педагогической мемологией.**

2. **Характерные черты интернет-мема и его функции в психологической жизни пользователей Сети** (яркая эмоциональная окраска; нарочито или нечаянно «закодированная» в меме информация о важном для социума явлении; влияние на подсознание человека; опосредованность символом, знаком; намёк на табуированные, вытесненные из сознания общества темы или эмоции; снижение эмоционального напряжения) позволяют рассуждать о нём как о **мифологеме низшего порядка** и, таким образом, рассматривать **интернет-мем как частный случай проявления коллективного бессознательного в Интернете**. Кроме того, интернет-мемы можно использовать в качестве инструмента для изучения мифологем в условиях большей наглядности и в более сжатом масштабе времени, чем тот, что даёт нам наблюдение за масштабными мифологемами в нашем предметном мире.

3. **Человечество не может жить без мифа** – и на месте прежних, развенчанных или утративших сакральность и ставших обыденностью, неизбежно вырастают новые. Изначально задача мифа и, как следствие, основная его функция в том, что он объясняет, упорядочивает, говорит, что можно делать и чего нельзя делать, – и этим снимает напряжение и тревогу, вызванные необъяснимыми, неподвластными разуму явлениями, с которыми человек сталкивается в себе, в других и в бытие мира. Мир современного человека гораздо в большей степени познан и упорядочен, гораздо сильнее выражено стремление овладеть тем, что тревожит, посредством интеллекта. Как следствие, у современного мифа на одно из первых мест выходит функция **манипуляции сознанием**,



которую мы можем наблюдать в политике, маркетинге; на мифах во многом построены реклама, имидж-мейкинг, пиар. Таким образом, современный миф (интернет-мем) ориентирован на выстраивание некоей сущности, сконструированной реальности, несущей в массы послание о том, что истина выглядит определенным образом. Это заведомо миф-конструкт. Современные интернет-мемы и другие мифологемы и мифы киберпространства многообразны и разнятся по масштабу от псевдорелигий и идеологий до рекламных и рыночных идей, но как бы ни отличались они по своей форме, сменяя друг друга, в основе их лежат одни и те же вечные архетипы. **Интернет в этой ситуации является плодородной средой для новых мифов, архетипических образов и форм.**

**Мифы Интернета – это также во многом попытки конструирования «нужной» реальности.** И если современному пользователю Сети необходимо бежать от тревоги, порождённой уже не только и не столько общими космогоническими и онтологическими процессами, сколько персональным обращением к себе и своей сути, к своим чувствам и переживаниям, поиску себя, то символично-знаковая реальность киберпространства предоставляет сегодня ему такую возможность. Легко сменяемые современным пользователем Сети т.н. «виртуальные личности» – всего лишь маски, в которых угадывается юнговский архетип «Персоны», – часть этого бегства. **И внешне бесшабашный, хулиганский, насмешливый и безответственный характер большинства интернет-мемов – это не только проявление архетипов коллективного бессознательного в Сети, но всего лишь иной способ снять возникающее напряжение.** Перенос акцента с объяснения и упорядочивания мира на снижение эмоционального накала посредством высмеивания, тем не менее, способствует актуализации, конкретизации, обобщению, сравнению информации и т.п. Этот мотив присутствовал и в классических мифах, но в среде Интернет он становится главенствующим. С этой точки зрения мифы в Интернете по-прежнему ориентированы на конструирование иной реальности, реальности-отражения, несколько зеркально искривлённой: в которой не страшно, а, наоборот, смешно. **Но цель остаётся прежней – снять непереносимое и не облегчаемое посредством интеллектуального постижения мира психологическое напряжение.** Ведь *«великие проблемы человечества ещё никогда не решались посредством всеобщих законов, но всегда решались лишь посредством обновления установки отдельного человека»* [5, С. 28.].

#### Список литературы

1. Юнг К. Г. Структура психики и архетипы. – М.: Академический проект, 2015. – 328 с.
2. Юнг К. Г. Алхимия снов. Четыре архетипа. – М.: Медков, 2014. – 312 с.
3. Менегетти А. Онтопсихология: практика и метафизика психотерапии. – М.: Издательство НФ «Антонио Менегетти», 2015. – 170 с.
4. Столетов А. Мемы: мифы и реальность [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://advertology.ru/article74564.htm>
5. Юнг К. Г. Собрание сочинений. Психология бессознательного. – М.: Канон, 1994. – 320 с.

---

---

**INTERNET MEMES AS MANIFESTATION OF ARCHETYPES  
COLLECTIVE UNCONSCIOUS IN NETWORK**

**Pleshakov V.A.**

**Abstract.** In article the phenomenon of Internet memes is considered and the main archetypes which found the embodiment in a cyberspace are analyzed. Characteristic of the main features of Internet memes reveals. The basic conclusions proving that Internet memes are manifestation of archetypes collective unconscious in Network are given.

**Key words:** archetype, unconscious, Internet, Network, mythemes, memes, Internet memes, cybersocialization, Homo Cyberus.

## РАЗВИТИЕ ЧЕЛОВЕКА В КОНТЕКСТЕ КИБЕРСОЦИАЛЬНОГО АНТРОПОЦЕНТРИЗМА



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

[devteros@gmail.com](mailto:devteros@gmail.com)

**Аннотация.** В статье предлагается использовать осознанный киберсоциальный антропоцентризм как методологию создания специальной государственной просветительской системы комплексной подготовки к вступлению в Сеть, киберинтеграции через киберсоциализацию в условиях становления и развития принципиально новых, усложнившихся как качественно, так и количественно информационных условий социализации и функционирования человека в обществе.

**Ключевые слова:** киберсоциум, антропоцентризм, цифровая личность, телесность, свобода, киберсоциализация, суперсистема, вектор целей.

---

*Жизнь человека выражается в отношении  
конечного к бесконечному.*

*Иван Бунин*

**2018** год ознаменовался активным продвижением во всём мире идей трансгуманизма, значительно подкреплённых достижениями высоких технологий в развитых странах. На фоне этого наблюдается ставшее уже массовым чипирование сотрудников крупных корпораций (добровольно-принудительное) и внедрение более сложных устройств непосредственно в мозг человека, пока в медицинских целях. Вместе с данным процессом, параллельно, **разворачивается широкая общественная дискуссия об опасности «потери человека», о наступлении роботов и киборгизации человека разумного, с использованием нейросетевых и нанотехнологий, генной инженерии.** С точки зрения чисто гуманитарной традиции задача действительно представляется трудно осмысливаемой, понятийно и методологически практически не доступной, в силу объективных причин несовместимости гуманитарных и естественнонаучных понятийных полей, а также существовавшего всегда междисциплинарного антагонизма.

В исследованиях, которые проводятся в разных странах, важным моментом, с точки зрения, например, управления образованием и наукой в обществе, является ситуация исчезновения статуса географических границ и человеческой телесности при появлении и развитии **дуальной структуры**, связки «общество-киберсоциум». Можно физически находиться в Китае и производить работу в Сингапуре, например, freelance. То есть, такая ситуация, безусловно, подтверждает и закрепляет

важный **онтологический тезис о потере фактора телесности** индивида в процессе плотной коадаптации с Сетью [2, 3, 9]. В экзистенциальном и онтологическом контексте, границы и тело исчезли, прежде всего, в нашем сознании. И, как следствие, возникает ещё один существенный социальный момент, непосредственно связанный с фактором трансграничности и внетелесности, – утрата государством целого ряда своих исторических функций и полномочий, в первую очередь, связанных с процессами управления и социализации индивида. Воспитание, образование – безусловно, понятно, но – не очевидно. **Сеть и воспитает, и хорошо научит. Но это будет уже не государство. Хорошо это или плохо?** Ответ, к сожалению, не всегда лежит на поверхности, особенно – в нынешнюю эпоху глобальных информационных противостояний.

Представим себе на минуту, что **все** граждане (в сознательном возрасте) какого-либо государства являются постоянными пользователями сети Интернет. Они имеют доступ к информации практически из любых источников (право на информацию), и развиваются в соответствующем социокультурном контексте, они работают по Сети в других странах (больше платят) и развлекаются там же (более «продвинутое» и интересные ресурсы). Все финансовые вопросы граждан легко и мгновенно решаются с помощью электронных платёжных систем. То есть, в данной, пока гипотетической, утопической (но – вполне возможной в реальной действительности) ситуации мы имеем дело с так называемым **эмиграундом, выходом (исходом?) из страны**, государства многих его граждан, и, как следствие – исторических **форм общественного сознания**, то есть, телесно граждане находятся на территории своего государства, но индивидуальное и общественное сознание большинства из них <расположено> не здесь, направлено куда угодно, только не внутрь интересов собственной Страны, её научных, политических, социокультурных и прочих потребностей. И что станет с таким государством в результате? Это **цифровая духовная эмиграция** в чистом виде, под видом «цифровой свободы», при которой люди «душой находятся не здесь». Собственно государственные учреждения превратятся в территориально привязанные конторы по сугубо физическому обслуживанию коммунальных, телесных потребностей своих граждан, выполняя медицинский мониторинг и лечение в режиме онлайн [10].

И здесь мы возвращаемся к важному тезису о том, что именно **единой теории функционирования и управления онтологической дуальной структурой «общество-киберсоциум» не существует**. (Поиски МЕРЫ их взаимодействия длятся не один год) [5]. Разработки, которые были предложены рядом отечественных и зарубежных авторов (меж-, транс- и кроссдисциплинарные) лишь подтверждают теоретическую и концептуальную фрагментированность, раздробленность, базовую, методологическую слабость этой масштабной сферы исследований.

Необходимо отметить, что принципы её организации следует выводить из чёткого осознания того факта, что обе части этой сложной структуры давно уже являются нераздельными, находятся в тесном, перманентном, круглосуточном взаимодействии и подпитывают друг друга таким образом, что выход из строя отдельных элементов, блоков или структурных составляющих мгновенно приводит к местным или общим сбоям в работе «партнёра» – сопряжённых или вложенных (объемлющих) систем. Ни одна из них на данный момент, как правило, не доминирует, взаимное влияние между ними

распределено достаточно соразмерно, и, при этом, в ламинарном, но последовательном режиме формируется новая социальная реальность, которую всё чаще называют «киберсоциумом». В связи с этим может, конечно, возникнуть такая мысль, что общество способно уничтожить Интернет (если что), однако, спустившись от категории «общество» к конкретным обществам, государствам, содружествам, малым социальным группам и другим социальным образованиям, мы поймём, что это уже невозможно, принимая во внимание полную разнонаправленность их векторов целей.

**Образование и наука смогут эффективно развиваться в сетях только через реальноосознанный киберсоциальный антропоцентризм как методологию**, то есть внимательное отношение к человеку Сети как к базовому, фундаментальному системообразующему фактору существования указанной новой сверхсложной и многоуровневой суперсистемы. Получается так, что **киберсоциальное развитие прямо и непосредственно должно подталкивать, подпитывать социальное, и наоборот**. Вышеуказанная дуальная структура должна эффективно управляться, с тем чтобы сохранить основную функцию объемлющей суперсистемы – развитие человека. Чтобы наладить такую развивающую систему, нужно также устойчивое, твёрдое, уверенное отношение к **интермену** (новой личности, которая сформировалась и действует в киберсоциуме с детства) как к человеку – образу ближайшего будущего, осознания его как субъекта управления и, в то же время, сложнейшего объекта исследования, который, безусловно, имеет специфическую онтологическую, экзистенциальную природу, с приматом духовной и интеллектуальной сущности над её телесной природой, с её объективными физическими ограничениями.

Киберсоциальная суперсистема, которая воспроизводится благодаря согласованной сетевой активности элементов-интерменов, становится эвристической моделью типичной современной организации, *«...морфология которой в качестве субъекта управления имеет специализированный орган управления организацией со своим специфическим скелетом – структурой управления, и объект управления, морфологической основой которого является индивидуализированная структура организации»* [1, С. 448.]. То есть мы имеем **факт воссоздания морфологического остова социальных структур управления образованием, наукой и тому подобными сферами общественного бытия непосредственно онлайн в понятийно-смысловом киберсоциальном пространстве**, превращённые формы основных сложных социальных суперсистем, которые функционально развивались в течение нескольких прошедших веков. Элементы и взаимосвязи этих систем претерпели существенные изменения, и задачей науки является, не теряя при этом вектора целей, сохранить устойчивость системы в пределах допустимых отклонений.

Разумное управление возмущениями в таких системах, вызванными как внешними (политика, экономика, например), так и внутренними (права и свободы, самореализация по стихийному алгоритму) факторами, обязано строиться на принципах человечности, выстраивании гармонии между «первой» и «второй» природой.

Таким образом, в условиях становления и развития принципиально новых информационных условий социализации и функционирования человека в обществе одним из важнейших факторов обеспечения его прав и свобод является явление так называемой **«цифровой личности (идентичности)»** [7], которое существует

уже несколько лет в интернет-пространстве. Что это – очередная кибернетическая новация, или особенный социальный конструкт? Какова сущность данного явления? Ведь, прежде всего – это **фактический цифровой отпечаток, репрезентативная электронная копия нашего уникального личностного кода, набор индивидуальных характеристик, интересов, преимуществ и недостатков, которые являются критически значимыми в сложном процессе утверждения человека в современном обществе.** Но и – управления человеком исходя из исчерпывающих знаний о нём.

То есть, **мы имеем дело с очень сложной социально-правовой коллизией, когда большинство актуальных личных данных уже по факту не принадлежат только личности, они являются достоянием всего человечества в полном объёме.** Глобальное информационное пространство, что бы не делали многочисленные софтверные корпорации в направлении защиты частных данных, формирует у нас **новое мировоззрение, новые ценности и морально-этические правила,** а также, как следствие, – новые знания и умения. Понятие «права и свободы человека» актуализируется уже в данном случае не через привычно пассивную (с профессиональной помощью кого-то другого в вопросах, решение которых находится вне пределов твоих возможностей) физическую, психологическую и информационную защищённость, наподобие семейного доктора, психотерапевта, security или адвоката, но через приобретение качественно иных, специфических умений и навыков эффективного цифрового противодействия различным видам информационно-психологического влияния или нежелательного, вредоносного воздействия с любой стороны.

Цифровая личность (идентичность) (Digital Identity) [7, С. 19.] – это, фактически, фиксированный набор индивидуальных характеристик человека, его профессиональных качеств (LinkedIn etc.) и уровня его развития. Сказать, что она является электронным паспортом человека – в действительности значит ничего не сказать об этом сложном и многомерном явлении. **Сеть знает о нас зачастую больше нас самих, при этом мы не имеем внятного представления, где и как, в каких Big Data хранится, обрабатывается, систематизируется и, главное – как, в каких целях используется наша частная информация.** Нас заверяют в том, что это делается для удобства и исключительно в наших интересах, но проверить искренность данных намерений пользователь-интермен объективно не в состоянии.

То есть, понятие свободы человеческой, которая, прежде всего, является свободой воли, может столкнуться с тем, что здесь возникает неотложная необходимость конкретизации самого понятия свободы – непосредственно в среде глобальной Сети, или – вне её пределов, или – вообще? При этом следует особенно отметить, что **киберсоциум всегда существовал и эффективно функционировал только в тесной диалектической взаимосвязи со «старым», традиционным обществом, осуществляя на него все возрастающее влияние.** Однако на заре своего становления Интернет привлёк огромные массы людей именно свободами: свободами самореализации, получения и распространения информации, свободой общения и коммуникации вообще. Но, как всегда, **наличие неограниченной свободы вызвало к жизни и вопросы об ответственности, о нравственно-этическом, культурном содержании процессов киберсоциализации человека.**



Учитывая вышесказанное, нашему научному сообществу неотложно необходимо искать и воплощать в жизнь средства, методы, рецепты и алгоритмы эффективного комплексного противодействия такому, достаточно печальному положению вещей. На данном уровне развития мировой политической культуры, когда Электронное Правительство и другие государственные институты и социальные структуры работают онлайн в режиме мгновенного принятия сложных, важных и актуальных решений, идёт речь о переходе к новым средствам и видам социализации и воспитания свободной личности [1, С. 19], даже о становлении как суперсистем новых киберформ общественного сознания вообще. Значительное место в указанной **новой социально-философской парадигме устойчивого киберсоциального развития**, которая формируется прямо сейчас на наших глазах, отводится достаточно мощной системе образования, в структуре и на основе которой и можно будет формировать нового человека будущего – человека Сети, интермена. [4, С. 84.].

Европейская Конвенция по правам человека, например [6, С. 11.], выразительно декларирует принцип, (СТАТЬЯ 8: «Право на уважение к частной и семейной жизни») при котором, прежде всего, *«каждый имеет право на уважение к своей частной и семейной жизни, к своему жилью и корреспонденции»*. Это один из базовых, основополагающих принципов, также касающийся, собственно, киберсоциального бытия, которое самим своим существованием создаёт существенные проблемы для его реального осуществления на практике. Мнимая свобода и право на интеллектуальную и морально-этическую самобытность (ст. 9, 10) [3, С. 11.], которую мы наблюдаем в целом ряде развитых государств мира, в действительности является свободой «выворачивания души и частной жизни наизнанку» на весь белый свет, в тех или иных ускользающе неуловимых формах.

Решение целого ряда необычных, «внештатных» проблем, которые связаны со значительной неуправляемостью указанной виртуально-сетевой сущности, – цифровой личности человека, – видится нами в **создании специальной государственной просветительской системы комплексной подготовки к вступлению в Сеть, киберинтеграции через киберсоциализацию**, при этом, чем на более ранних этапах становления личности это начинать делать – тем лучше для государства и общества. Именно социальная, антропологическая, экзистенциальная и гносеологическая составляющие в становлении и развёртывании новых виртуально-сетевых форм современного общественного бытия (моделей) в который раз остаются позади научно-технического прогресса; однако в этот раз мы имеем дело с конгломератом сложных социотехнических образований, цифровых суперсистем, обойти которые уже невозможно (да и не нужно), но к которым наши современники абсолютно не готовы. Массовые проявления цифрового слабоумия (*digital dementia*), которые были объективно выявлены и привели к необходимости длительного лечения дошкольников (впервые зафиксировано в ФРГ в 2012 году [8]), наводят на мысль, что **человек, у которого не сформированы ещё когнитивные навыки, то есть, как таковые способности к ассоциативному мышлению, к логике, даже не будет способен начинать учиться в школе и чётко формулировать в дальнейшем свои права и намерения, осмысливать своё предназначение, место и уровень свободы в современном сетевом информационном обществе.**

Попытки регулирования киберсоциальной среды государствами в настоящее время не выдерживают никакой критики. Стиль «слона в посудной лавке» – это первое, что приходит на ум, когда людей привлекают к суду за лайки или репосты в соцсетях, например. Складывается впечатление, что **государство, в его нынешнем виде, ещё не выработало адекватной, системной и взвешенной политики по отношению к уже давно сложившемуся в явном виде киберпространству как явлению и составляющим его элементам, не видя в нём новой социальной суперсистемы, остро нуждающейся при этом во вдумчивом, обстоятельном подходе, с широким привлечением специалистов разного профиля, с выработкой единого вектора целей с ней.**

Дуальная структура «общество-киберсоциум» по-прежнему должна выполнять свою основную, наиважнейшую функцию – **развитие человека**, несмотря на качественно иную организацию и уровень функционирования, поскольку возникшая дуальность является, по сути, лишь усложнением на новом уровне объемлющей суперсистемы, которая исторически известна нам, как общество людей. Возможность усовершенствования человека с помощью новых адаптивных технологий представляется нам как более тщательная работа с элементами этой суперсистемы, но лишь в пределах, допустимых с точки зрения её существования и устойчивого развития.

Здесь следует отметить, что указанный антагонизм, возникший в силу объективных причин (различий «первой» и «второй» природы) – не должен рассматриваться нами как неразрешимая проблема, если поставить своей целью поиск и выявление **соразмерностей** между этими главными антиподами. Именно гармонизация их может в конечном итоге привести, как уже нами отмечалось, к **синергии взаимодействия** [5], к торжеству киберсоциального бытия как такового, в его единстве и многообразии. Именно системность его, с присущими ей принципиально новыми, иными структурами, элементами и взаимосвязями, должна быть положена в основание методологии познания данного объекта и его функций, и, как результат – создания на её основе новых, **развивающихся**, суперсистем, устойчивых в смысле предсказуемости.

### Список литературы

1. *Ермолин Анатолий*. Воспитание свободной личности в тоталитарную эпоху. – М.: Альпина Паблишер, 2014. – 262 с.
2. *Власенко О.* Феноменология телесности в киберкультуре // Дефиниции культуры. Вып. 3: Сборник трудов участников Всероссийского семинара молодых учёных. – Томск, 1998. – С. 46-49. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://tfk1.narod.ru/telo.htm>
3. *Девтеров И.В.* Розуміння тілесності у кіберпросторі // Науковий журнал «Практична філософія». – 2011. – Випуск 3. – С. 63-67.
4. *Девтеров И.В.* Інтермен як нова особистість // Вища школа: журнал. – 2011. – № 9. – С. 83-91.
5. *Девтеров И.В.* Актуальная киберфилософия: к вопросу о мере цифрового взаимодействия // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». –



2018. – №1 (4). [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://journal.homocyberus.ru/the\\_actual\\_cyberphilosoph\\_to\\_the\\_question\\_on\\_the\\_measure\\_of\\_digital\\_interaction](http://journal.homocyberus.ru/the_actual_cyberphilosoph_to_the_question_on_the_measure_of_digital_interaction)

6. Европейская конвенция по правам человека измененная и дополненная Протоколами № 11 и № 14 [Электронный ресурс] – Режим доступа: [https://www.echr.coe.int/Documents/Convention\\_RUS.pdf](https://www.echr.coe.int/Documents/Convention_RUS.pdf)

7. Digital Identity: An Emergent Legal Concept. Clare Sullivan // University of Adelaide Press Barr Smith Library The University of Adelaide South Australia. © Clare Sullivan 2011. – 162 p. [Электронный ресурс] – Режим доступа: [https://www.adelaide.edu.au/press/titles/digital-identity/Digital\\_Identity\\_Ebook.pdf](https://www.adelaide.edu.au/press/titles/digital-identity/Digital_Identity_Ebook.pdf)

8. Digitale Demenz: Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen Gebundene Ausgabe // © Manfred Spitzer – 3. August 2012. – 368 s.

9. The Lived Body: Sociological Themes, Embodied Issues / Autors: Gillian A. Bendelow, Simon J. Williams / Routledge, sept., 11 2002. – 272 p. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://books.google.com.ua/books?id=L1iFAgAAQBAJ&dq=problems+of+corporeality+in+Internet&hl=ru>

10. SERVICE-PUBLIC.fr. Le site officiel de l'administration français [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.service-public.fr>

---

## HUMAN DEVELOPMENT IN THE CONTEXT OF CYBERSOCIAL ANTHROPOCENTRISM

**Devterov I.V.**

**Abstract.** The article proposes using conscious cyber social anthropocentrism as a methodology for creating a special state educational system of comprehensive preparation for joining the Network, cyber integration through cyber socialization in the conditions of formation and development of fundamentally new, complex conditions of human socialization and functioning in society.

**Key words:** cybersocium, anthropocentrism, digital personality, physicality, freedom, cybersocialization, supersystem, vector of goals.

## СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ ИНТЕРНЕТА: ПОПУЛЯРИЗАЦИЯ «КУЛЬТУРЫ СМЕРТИ» В ПОДРОСТКОВОЙ СРЕДЕ



*Щетинина Елизавета Витальевна – кандидат философских наук, руководитель АНО «Центр культурно-религиоведческих исследований, социально-политических технологий и образовательных программ» (Россия, Челябинская область)*

[schetininaev@ya.ru](mailto:schetininaev@ya.ru)

**Аннотация.** В последние несколько лет в РФ наблюдается массовый всплеск самоубийств среди детей и подростков, что обусловлено различными социальными и психологическими факторами. Однако, среди вторичных факторов, влияющих на суицидальный настрой подрастающего поколения, можно выделить пропаганду идей «культуры смерти» (романтизации суицидов, способов совершения самоубийства и др.) в сети Интернет. Стоит отметить, что одним из устойчивых каналов популяризации данных деструктивных идей являются именно социальные интернет-сети, которыми активно пользуются современные дети и подростки. В данной статье приводится анализ механизмов популяризации идеи суицидального поведения в подростковой среде, а также потенциальные направления работы с детьми и подростками в сфере профилактики суицидальных наклонностей.

ВОЗРАСТНОЙ ЦЕНЗ СТАТЬИ: 18+

(в статье названия некоторых интернет-сообществ суицидальной и околосуицидальной тематики приведены исключительно с информационной целью)

**Ключевые слова:** киберсуицид, социальные интернет-сети, культура смерти, пропаганда суицидального поведения, суицидальные игры, селфхарм.

**В**опросы пропаганды суицидального поведения в сети Интернет активно входят в новостную повестку последнего пятилетия, что связано с такими факторами, как:

- 1) **рост суицидальных актов** среди детей и подростков;
- 2) **развитие** таких **информационных каналов**, как социальные интернет-сети, в которых «живут» дети и подростки (как в качестве пассивных – рядовых пользователей, так и активных – они являются администраторами собственных интернет-сообществ и др.);
- 3) **появлением моды на «культуру смерти»<sup>1</sup>** (суицидальную и околосуицидальную тематику) – **практика селфхарма** (самоповреждения путём нанесения порезов на вены и др.) в молодёжной среде; тематика, связанная с вопросами

<sup>1</sup> Под «культурой смерти» в данной статье мы подразумеваем идеи, популяризирующие суицидальное поведение, в том числе идеи, обесценивающие жизнь, способы ухода из жизни и самоповреждения, контент, идеализирующий и романтизирующий идеи самоубийства и персонажей, совершивших суицид.

суицидального поведения в литературе («50 дней до моего самоубийства»), молодёжных сериалах («13 причин «почему») и др.;

4) громкое **освещение темы суицидального поведения и пропаганды суицидального поведения в СМИ**, как в контексте совершившихся актов («эффект Вертера»<sup>2</sup>), так и мифологизации данных проблем (например, тема появления «игр смерти» в социальных интернет-сетях<sup>3</sup>) и др.

Важно отметить, что сама популяризация «культуры смерти» в социальных интернет-сетях формируется путём использования различных механизмов, что связано с попытками «популяризаторов» заинтересовать конкретную аудиторию с учётом её возрастных (дети, подростки и др.) и личных (уровень пользования социальными сетями Интернета, интерес к данной проблеме, индивидуальные психологические особенности и др.) характеристик.

Одним из **популярных механизмов привлечения внимания детей и подростков к суицидальной тематике в последние несколько лет становятся игровые механизмы**. Среди них можно выделить классическую игру «Синий кит», игры-имитаторы, например, «Кровавая Мэри», а также «фейковые» игры, направленные, на высмеивание «китовых» (зачастую первичное высмеивание данной игры является лишь завуалированным «прикрытием» традиционной версии «Синего кита»).

Ещё одной популярной игровой формой, потенциально популяризирующей идеи «культуры смерти», становится **форумная ролевая игра** – разновидность текстовой ролевой игры (ТРОГ, «текстовка»). Данные игры проводятся как на специализированных форумах, так и в сообществах социальных интернет-сетей. Форумная ролевая игра является своего рода поджанром литературных ролевых игр. Правила текстовых ролевых игр предусматривают прописывание игроками в отдельном сообщении (посте) действий, мыслей и фраз тех персонажей, роли которых они играют. Игровой процесс контролируется администраторами и модераторами форума. В процессе игры могут потенциально проигрываться темы совершения суицида, подготовки к групповому суициду, склонения другого к суицидальному акту, что в будущем может быть перенесено и реализовано в «реальной жизни».

Рекламу данных «игровых сообществ» можно встретить как в группах «депрессивного контента», так и при помощи использования определённых хештегов (#СинийКит, #ТихийДом и др.). Стоит отметить, что если в **2016-2017 гг. хештеги постоянно испытывали трансформацию, то, например, в настоящее время данные сообщества и вовсе отказываются от них**, что связано с активной работой администрации социальных сетей Интернета в контексте блокировки сообществ с противоправным контентом (в данном случае, содержащим пропаганду суицидальных идей).

<sup>2</sup> «Эффект Вертера» – массовая волна подражающих самоубийств, которые совершаются после самоубийства, широко освещённого телевидением и другими СМИ, либо описанного в популярном произведении литературы или кинематографе.

<sup>3</sup> Например, см. «Городская легенда. Что стоит за игрой «Синий кит» и всплеском интереса к «суицидальным пабликам» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://meduza.io/feature/2017/02/17/gorodskaya-legenda-chto-stoit-za-igroy-siniy-kit-i-vspleskom-interesa-k-suitsidalnym-pablikam>

Ещё одним **игровым механизмом пропаганды суицидального и околосуицидального поведения становятся челленджи** (ярким примером является популярный среди школьников челлендж «Беги или умри»). Аналогичным образом через «дух соревнования» активно популяризируется практика селфхарма, когда целые сообщества молодых людей ежедневно выкладывают фотоматериалы с собственными самоповреждениями для получения большего количества комментариев (зачастую поддерживающих данную практику) и «лайков».

Другим механизмом формирования и популяризации «культуры смерти» становятся **группы, содержащие депрессивный контент**, но напрямую не призывающие совершить суицидальный акт. Отметим, что данные сообщества потенциально популяризуют суицидальные наклонности как норму социальной жизни, путём идеализации, героизации данной модели поведения. Указанные группы во ВКонтакте имеют соответствующие названия: «Мама, я чмо» (20 013 чел.), «Грустный подросток» (411 192 чел.), «Грустное поколение» (144 695 чел.), «Депрессия» (13 650 чел.) и др.<sup>4</sup>

По-прежнему функционируют в сети Интернет и **группы, призывающие к смерти открыто**, публикующие соответствующий контент – данные группы **напрямую популяризуют суицидальное поведение, путём пропаганды насилия** (порезов, самобичевания и др.). Следует отметить, что эти сообщества также являются каналом распространения рекламы суицидально-ориентированных игр. Например, такие группы как: «Пока так» (479 чел.), «Порезы на венах» (195 чел.), «Смерть» (241 446 чел.) и др.<sup>5</sup>

**Идеи «культуры смерти» активно распространяется и через различные молодёжные субкультуры**, например, среди сторонников криппипасты, анимэ, движения «фурри». В социальных интернет-сетях на страницах сторонников данных движений можно встретить героизацию суицидального поведения, в том числе через романтические образы персонажей, воплощенные в конкретной визуальной стилистике (мотиваторы и др.).

Аудио-, видеоматериалы, активно распространяющиеся через социальные сети Интернета, также **потенциально выступают популяризаторами «культуры смерти»** путём как идеализации суицидального поведения, так и с прямыми призывами к осуществлению суицидальных действий. Это могут быть песни, содержащие романтизацию суицидальных практик или прямые призывы к суицидальным действиям, трансляции сцен суицидальных практик «в прямом эфире» (или их запись) и др.

**Подражание «ключевым фигурам» – организаторам «суицидальных групп».** В 2017 году в социальных сетях активно обсуждалась ключевая фигура «суицидальной культуры» – задержанный администратор групп «Синего Кита» – Филипп Лис. Стоит отметить, что **сторонники «Лиса» создают сообщества в его защиту, где героизируют его поступки.** В 2018 году происходит снижение

<sup>4</sup> Данные сообщества были выявлены в 2017 году в рамках проведения мониторинга медиаугроз в контексте пропаганды суицидального поведения. В настоящее время данные сообщества заблокированы. Подробнее см.: «Каналы и механизмы пропаганды суицидального поведения среди подростков в сети Интернет» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://resurs-center.ru/analiticheskiy-doklad-kanaly-i-mehanizmy-propagandy-suicidalnogo-povedeniya-sredi-podrostkov-v-seti>

<sup>5</sup> Там же.

интереса к данному «лидеру», однако, на его место приходят представители другого движения «колумбайнеров»<sup>6</sup> – Эрик Харрис, Дилан Клиболд и наш «отечественный стрелок» – Владислав Росляков. Все выше названные персонажи самостоятельно свели счёты со своей жизнью.

Таким образом, **общий анализ каналов и механизмов пропаганды суицидального поведения в сети Интернет позволяет сделать следующие выводы:**

**1. В последнее время наблюдается активное развёртывание пропаганды суицидального поведения, в том числе в социальных интернет-сетях, что потенциально способствует развитию в подростковой среде «культуры смерти» и моды на самоубийство.**

**2. Для пропаганды и популяризации суицидальных идей используются все актуальные каналы распространения, особенно в социальных интернет-сетях (сообщества, группы в подписках и др.).**

**3. В качестве механизма пропаганды и популяризации суицидальных идей используются новые, в том числе, игровые формы вовлечения.**

Однако, говоря о пропаганде суицидального поведения в социальных сетях Интернета и в целом в интернет-пространстве, следует отметить, что данные каналы и механизмы являются вторичными причинами суицидальных действий детей и подростков, когда как первопричинами остаются традиционные для данной категории проблемы – сложности во взаимоотношениях с окружающими (одноклассниками, учителями, семьей), безответная любовь, депрессия и психологические (психиатрические) проблемы, экономические факторы и др.

Соответственно, вовлеченность детей и подростков в сообщества с суицидальным контентом, увлечение «играми смерти», публикации депрессивных статусов и изображений, открытые заявления о желании совершить суицидальные действия на страницах своих аккаунтов в социальных интернет-сетях могут расцениваться как маркеры проявления суицидальных и околосуицидальных наклонностей, что требует отдельного внимания к данным лицам со стороны родителей и педагогов, как в контексте вопросов психологической помощи, так и в вопросах грамотной организации и сопровождения киберсоциализации детей, а также медиабезопасности.

### Список литературы

1. *Галицына А.М.* «Группы смерти» как средство манипулирования сознанием // Развитие общественных наук российскими студентами. – 2017. – №4. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/gruppy-smerti-kak-sredstvo-manipulirovaniya-soznaniem> (дата обращения: 27.12.2018).

2. *Делейчук Л.Э.* Суицидальное поведение подростков как социальная проблема // АНИ: педагогика и психология. – 2017. – №2 (19). [Электронный ресурс] – Режим

---

<sup>6</sup> «Колумбайнеры» – в настоящее время – это молодежная субкультура, основанная на романтизации, мифологизации и подражанию поведения скулшуттреров – сторонников массовых нападений в образовательных учреждениях.

доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/suitsidalnoe-povedenie-podrostkov-kak-sotsialnaya-problema> (дата обращения: 27.12.2018).

3. Дюркгейм Э. Самоубийство: Социологический этюд / Пер. с фр. с сокр.; Под ред. В.А. Базарова. – М.: Мысль, 1994. – 399 с.

4. Ключко Е.И. Воздействие Интернета на суицидальное поведение молодежи // Общество. Среда. Развитие (Тerra Humana). – 2014. – №1 (30). [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozdeystvie-interneta-na-suitsidalnoe-povedenie-molodezhi> (дата обращения: 25.12.2018).

---

## SOCIAL NETWORKS OF THE INTERNET: POPULARIZATION OF THE «CULTURE OF DEATH» AMONG ADOLESCENTS

Schetinina E.V.

**Abstract.** In the past few years, there has been a massive surge of suicides among children and adolescents in the Russian Federation, due to various social and psychological factors. Among the secondary factors affecting the suicidal mood of adolescents, we can highlight the propaganda of the ideas of the “culture of death” on the Internet (the romanticization of suicides, methods of committing suicide, etc.). One of the sustainable channels for the popularization of these destructive ideas is social networks, in whose work modern children and adolescents are actively involved. This article provides an analysis of the mechanisms for popularizing the idea of suicidal behavior among adolescents, as well as potential areas of work with children and adolescents in the field of preventing suicidal tendencies.

**Key words:** cybersuicide, social networks, death culture, propaganda of suicidal behavior, suicidal games, selfharm.



## ПРАКТИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО КИБЕРБЕЗОПАСНОСТИ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ ИНТЕРНЕТА ИЛИ КАК УБЕРЕЧЬСЯ ОТ МОШЕННИКОВ: ЧАСТЬ 1



*Обыденкова Валерия Кирилловна – начальник информационно-аналитического отдела Института системных проектов ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет» (Россия, Москва)*

[ObydenkovaVK@mail.ru](mailto:ObydenkovaVK@mail.ru)

**Аннотация.** Статья посвящена краткому разбору распространённых вариантов и типичных мошеннических приёмов киберкоммуникации с пользователями социальных интернет-сетей. Приведены индикаторы сомнительных сообщений в переписке по Сети. Представлены базовые практические рекомендации, позволяющие защитить себя и свои персональные данные от подобных мошеннических действий в социальных сетях Интернета.

**Ключевые слова:** киберсоциализация, кибербезопасность, кибермошенничество, мошенничество, Интернет, социальные интернет-сети, киберкоммуникация.

**С**егодня Интернет является полноправным – параллельным предметной реальности – пространством жизнедеятельности современного человека. **Взрослые и дети XXI века вовлечены в процессы киберсоциализации** [4]. Это приводит к ряду изменений в восприятии людьми информации, модели их поведения и даже общественном сознании. Некоторые асоциальные явления, традиционно считавшиеся присущими реальной среде, получили в Сети «второе дыхание». В частности, это **кибермошенничество**, о котором пойдет речь в данной статье в контексте обеспечения кибербезопасности пользователей социальных сетей Интернета.

**В XXI веке противостоять возможным рискам, подстерегающим человека в Интернете, необходимо с детства.** Так, Л.Н. Гладкова отмечает, что современные подростки обладают субъективной некритичностью оценивания уровня опасности. По её мнению, в Сети эта особенность усиливается за счёт *«очевидной для субъекта нереальности происходящих событий и интеракций, что провоцирует его на часто необдуманно рискованные поступки»* [1].

Масштабное исследование, проведённое на базе проекта Линии помощи «Дети онлайн», выявило следующие **типы онлайн-угроз: контентные** (связанные с опасным или незаконным содержанием интернет-ресурсов), **коммуникационные** (включающие кибербуллинг, киберхарассмент и др.), **потребительские** (риск стать жертвой мошенников, потеряв деньги или персональные данные), **технические** (повреждение устройств и имеющейся на них информации, кража личных сведений

с помощью вредоносных программ) [2]. Особенно уязвимыми категориями граждан являются дети и подростки, однако нередко и взрослые становятся «жертвами неблагоприятных условий киберсоциализации» [5, С. 44.]. Чаще всего это происходит в популярных сегодня социальных сетях Интернета.

Как и в реальной среде, в социальных интернет-сетях **основным механизмом мошенничества становится эксплуатация доверия**. Как бы парадоксально это не звучало, такое явление связано с достаточно высоким уровнем технической защищённости современных ресурсов Сети. В частности, в таких популярных социальных интернет-сетях как ВКонтакте и Facebook регистрация осуществляется с использованием номера телефона, при входе с нового устройства человек получает соответствующее уведомление на свое мобильное устройство, а в случае несанкционированного доступа страница пользователя может быть «заморожена». Чтобы получить персональные данные одного человека, а тем более целой группы людей, злоумышленнику требуется прибегать к более изощрённым способам, нежели прямой взлом аккаунтов. Поэтому **главным «трендом» современного мошенничества в социальных сетях Интернета становится маскировка под наших знакомых и игра на свойственном многим людям чувстве жалости**.

**Какие варианты мошеннических действий в социальных сетях Интернета являются самыми распространёнными?**

**1. Мошенник получает доступ к странице нашего знакомого и рассылает личные сообщения от его имени.** Как правило, это осуществляется уже программными средствами. Типичные просьбы – перевести деньги на банковскую карту, подписать петицию против жестокого обращения с животными. Просьба формулируется максимально неформально, будто бы её автором является человек, которому на самом деле принадлежит взломанная страница. Пользуясь страницей нашего знакомого, нас могут назвать на «ты» и по имени, использовать в тексте слова-паразиты и даже закончить свою фразу скобками или смайликами. Задача – усыпить бдительность и заставить поверить, что к нам обратился именно наш знакомый.

**2. Человек просит нас проверить, как работает та или иная программа.** Например, под видом работодателя мошенник предлагает вакансию тестировщика мобильного программного обеспечения. Чтобы проверить наши навыки и принять решение о нашем трудоустройстве, злоумышленник предлагает скачать специальную программу, которая на самом деле предоставляет ему возможность удалённого управления нашим смартфоном.

Возможен и другой вариант. Незнакомый человек просит нас о помощи в текстовом или голосовом сообщении в социальных интернет-сетях. Приведём пример из практики киберкоммуникации автора во ВКонтакте (здесь и далее М – мошенник, А – автор; стиль изложения, ошибки и опечатки сохранены):

*М: Извини пжл, ты не могла бы мне помочь? Я телефон потерял. Ты можешь в Плеймаркете приложение установить, чтобы его найти? Я до друга дошел, а у него не устанавливается приложение, пишет «Код ошибки 101». Я не знаю, что делать, вот и пишу всем.*

*А: Очень странно, наверно, тебя взломали.*



*М: Эмм... Нет.*

*А: У тебя 200 «френдов», а ты пишешь незнакомому человеку. Это как минимум необычно.*

Достаточно распространёнными являются сообщения с просьбой перевести деньги, например (стиль изложения, ошибки и опечатки сохранены):

*М: Привет! [смайл] Как дела?*

*А: Привет! Хорошо.*

*М: Лера, есть 12тыс.?Я завтра верну.*

*А: Тебя взломали.*

Ещё один пример подобного диалога (стиль изложения, ошибки и опечатки сохранены):

*М: Привет! Можно тебя попросить?*

*А: Привет! Да, что такое?*

*М: не ловко тебя просить, но мне очень нужен интернет,а я забыла пополнить,можешь пополнить мне модем,завтра верну.*

*А: Какая знакомая история! Тебя взломали!*

Возможен и такой вариант (З – знакомый, который сменил пароль после взлома страницы; стиль изложения, ошибки и опечатки сохранены):

*М: Прошу прощения если я вдруг отвлекаю, но необходимо буквально паарочка минут твоего времени. Подпиши если не трудно петтицию, а то всем \*\*\* на людей, а на животных уж подавно.*

*А: Взлом или правда?*

*З (через некоторое время): Взлом!*

### **Каковы индикаторы сомнительного сообщения в подобной киберкоммуникации в социальных интернет-сетях?**

**1. Нетипичное поведение.** В приведённом выше примере с просьбой установить программу мошенник живет в другом городе и не состоит у автора в друзьях, и именно эти факты заставляя критически отнестись к его просьбе.

Вы виделись с человеком всего раз, а она пишет вам в Сети, чтобы занять 3000 рублей? Странно, не находите? Ведь чаще всего мы просим в долг у друзей или близких. Подписать петицию? Подозрительно, если это рассылает ваш преподаватель.

### **2. Непривычный стиль речи для данного человека.**

**3. Характерные опечатки.** Мошенническая программа, стремясь «оживить» свой текст опечатками, выдает себя внимательным пользователям. Даже если настоящий человек быстро печатает на клавиатуре или экране смартфона, он практически никогда не дублирует буквы. Если «минутка твоего внимния» – следствие опечатки, то «минуттка твоего внимаания» заставляя насторожиться.

### **Что делать?**

**Предлагаем вам базовые практические рекомендации обеспечения кибербезопасности в социальных сетях Интернета:**

1. Лучшая рекомендация – **не поддаваться на манипуляции** жалостью, чувством долга и т.д. и проигнорировать подозрительное сообщение.

2. **Задать вопрос, по ответу на который можно понять, кто перед нами.** Даже с малознакомым сетевым «френдом» вы можете найти точки соприкосновения, о которых сторонний человек может не знать. Пример: *«Ты помнишь, как называется фильм, на который мы с тобой ходили в марте?»*.

Вот такой разговор произошёл у автора с одним злоумышленником (стиль изложения, ошибки и опечатки сохранены):

М: ...

А: *Назови имя Нойкирха. Сейчас просто очень правдоподобный спам рассылают. Не обижайся.*

М: *Карл Нойкирх – гимнаст. И Дима Норкирхер [прим. авт. – стало понятно, что мошенник открыл «Википедию»]. Не знаю, о ком спрашиваешь.*

А: *Ты же его знаешь.*

М: *Я новый телефон купила, номеров нет.*

Конечно же, он или она не знает Зигфрида Нойкирха, с которым автор имела честь общаться вместе со знакомой, чей аккаунт был взломан.

3. Если вы считаете, что вашему собеседнику в самом деле понадобилась помощь, **попросите его позвонить по телефону и рассказать о возникшей ситуации подробнее.** Так вы убедитесь, что его страницу не взломали. Кстати, в телефонной беседе тоже целесообразно задать проверочный вопрос.

4. **Напишите в ответ о своей догадке: «Похоже, тебя взломали!».** Обычно диалог на этом прекращается, но, если по другую сторону экрана не программа, а человек, получивший доступ к странице нашего знакомого, он может попробовать довести дело до конца. В этом случае можно вернуться к рекомендациям 1-3.

5. Если у вас есть такая возможность, **сообщите своему настоящему знакомому по телефону или иному каналу связи, что пароль от его страницы попал в руки мошенников.**

6. Ни в коем случае **не предоставляйте свои персональные данные в диалоге** (номер телефона, паспорта, данные банковской карты), особенно если вы не уверены в том, что по ту сторону экрана действительно знакомый человек.

7. Если вы всё же перешли по сомнительной ссылке, предложенной мошенником, **срочно смените пароль от социальной интернет-сети.**

Учитывая обозначенные практические рекомендации, мы признаем очевидным, что в современных жизненных условиях киберсоциализации общества и человека **актуальным становится формирование и совершенствование информационно-медийных компетенций у детей и взрослых.** Среди таких компетенций особое место занимает умение *«принимать осознанные решения на основе критически осмысленной информации и навыков представления и презентации информации»* [3]. Критическое мышление представляет собой способность ориентироваться в новых сведениях, осмыслять и оценивать их значимость. Оно включает в себя умение сомневаться, задавать самому себе проблемные вопросы.

Таким образом, **защитить себя от мошеннических действий в социальных сетях Интернета становится возможным, когда человек умеет мыслить критически.** Это позволяет ему выявить опасные воздействия на этапе их возникновения, тем самым предотвратив их негативные последствия.

Ещё больше рекомендаций по кибербезопасности читайте во второй части статьи, которая будет опубликована в ближайшем номере.

### Список литературы

1. *Гладкова Л.Н.* Формирование опыта социально безопасного поведения несовершеннолетних в процессе online-социализации / Л.Н. Гладкова // Вестник Тюменского государственного университета. Гуманитарные исследования. Humanitates. – 2017. – Том 3. – № 3. – С. 292-305.

2. *Солдатова Г.У., Шляпников В.Н.* Онлайн-угрозы глазами детей и взрослых / Г.У. Солдатова, В.Н. Шляпников // Дети в информационном обществе. – 2015. – № 21. – С. 44-55.

3. *Плешаков В.А., Плешакова К.А.* К проблеме духовно-нравственного воспитания в контексте киберсоциализации общества и человека / В.А. Плешаков, К.А. Плешакова // Электронный научно-публицистический журнал «Номо Cyberus». – 2017. – № 1(2). [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://journal.homocyberus.ru/Pleshakov\\_Pleshakova\\_K\\_probleme\\_duhovno-nravstvennogo\\_vospitaniija\\_v\\_kontekste\\_kibersocializacii\\_obshestva\\_i\\_cheloveka](http://journal.homocyberus.ru/Pleshakov_Pleshakova_K_probleme_duhovno-nravstvennogo_vospitaniija_v_kontekste_kibersocializacii_obshestva_i_cheloveka)

4. *Плешаков В.А.* Теория киберсоциализации человека: монография / Под общ. ред. чл.-корр. РАО, д.п.н., профессора А.В. Мудрика / В.А. Плешаков – М.: МПГУ; «Номо Cyberus», 2011. – 400 с.

5. *Плешаков В.А.* Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'a до Номо Cyberus'a. Монография. / В.А. Плешаков. – М.: МПГУ, 2012. – 212 с.

---

## PRACTICAL RECOMMENDATIONS FOR CYBERSECURITY ON THE SOCIAL NETWORKS OF THE INTERNET OR HOW TO PROTECT YOURSELF FROM FRAUD: PART 1

Obidenkova V.K.

**Abstract.** The article is devoted to a brief analysis of common variants and typical fraudulent methods of cybercommunication with users of social networks of the Internet. The indicators of dubious reports in the Internet communication are given. Basic practical recommendations to protect yourself and your personal data from such fraudulent actions in social networks of the Internet are presented.

**Key words:** cybersocialization, cybersecurity, cyberfraud, fraud, the Internet, social networks of the Internet, cybercommunication.

## ПЕРСПЕКТИВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ И 3D-ТЕХНОЛОГИЙ В ВОЕННО-ПРИКЛАДНЫХ ЦЕЛЯХ



*Городецкий Сергей Сергеевич – магистрант НИУ МЭИ, программист  
АО «Корпорация Оборонсофт» (Россия, Москва)*

[Sergeygorodetsky@ya.ru](mailto:Sergeygorodetsky@ya.ru)



*Беляков Владимир Александрович – студент ФГБОУ ВО «МГТУ  
«СТАНКИН» (Россия, Москва)*

[v.beljakov@mail.ru](mailto:v.beljakov@mail.ru)

**Аннотация.** Статья посвящена исследованию использования современных информационных технологий в танковых войсках. Авторами раскрыты отличительные особенности понятий «технология виртуальной реальности» и «3D-симулятор». На основе проведённого исследования были определены потенциалы использования 3D-симуляторов и технологий виртуальной реальности. Рассмотрены перспективы развития танковых войск и основ подготовки танкистов.

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, 3D-технология, компьютерный спорт, компьютерные игры, танковые войска.

---

**Н**а сегодняшний день во многих отраслях промышленности могут использоваться или же уже **используются 3D-технологии и технологии виртуальной реальности для повышения эффективности обучения сотрудников.** Такие технологии способствуют формированию навыков, необходимых в той или иной профессии. **Основная цель обучения в виртуальной реальности – отработка ситуаций, которые или с трудом воссоздаются в реальности, или опасны для жизни и здоровья человека, или являются слишком затратными.**

Одной из областей широкого применения современных информационных технологий являются Вооружённые Силы Российской Федерации, в том числе и танковые войска. Так, например, в 2015 году Заместитель Председателя Правительства Российской Федерации Дмитрий Рогозин иронически прокомментировал у себя в Twitter новость о роботизации танков: **«Теперь нам нужны не танкисты, а игроки из World of Tanks»** [3]. Кроме этого, взаимосвязь между увлечением компьютерными играми в жанре танковых симуляторов и интересом к военной технике раскрыта в научном исследовании Н.В. Корчемной [1].

В связи с этим актуальность приобретает исследование использования современных информационных технологий в танковых войсках.

Определим основные понятия.

Работа на «3D-симуляторах» представляет собой передвижение и выполнение действий в смоделированной локации за компьютером, при помощи мыши и клавиатуры (в редком случае – при помощи специального контроллера).

Симуляторы, которые можно назвать «виртуальной реальностью» – это такие симуляторы, которые обеспечивают эффект погружения в окружающую среду, т.е. создаётся ощущение, что можно «реально, своими ногами побегать» по объекту, «покрутить» вентили и т.д.

Особенность технологий виртуальной реальности состоит в том, что обычные 3D-симуляторы не дают этого ощущения погружения. Весь полученный опыт является логическим и визуальным. В то время как симуляторы виртуальной реальности способны вырабатывать кинестетические ощущения, то есть переход от визуальной памяти к механической, моторной [2].

Рассмотрим на примере подготовки специалистов танковых войск РФ применение технологий виртуальной реальности и 3D-технологий.

Стоит сразу разделить все симуляторы на 2 категории.

Первая категория – общедоступные симуляторы: компьютерные игры – танковые онлайн-симуляторы, такие как «World of Tanks», «War Thunder», «Armored Warfare». Вторая категория – военные симуляторы виртуальной реальности, которые используются преимущественно в армии России. Онлайн-игры подходят под описание 3D-симуляторов, которое упоминалось выше, а реальные военные симуляторы – ближе к виртуальной реальности.

Для определения эффективности использования в военной сфере компьютерных игр, мы провели опрос в виде интервьюирования экспертов в данной области. Нами было опрошено 10 сотрудников методического подразделения «Корпорации Оборонсофт», у которых за плечами имеется не только многолетний опыт службы, но и большой опыт преподавания. Результаты опроса представлены на Рисунке 1.

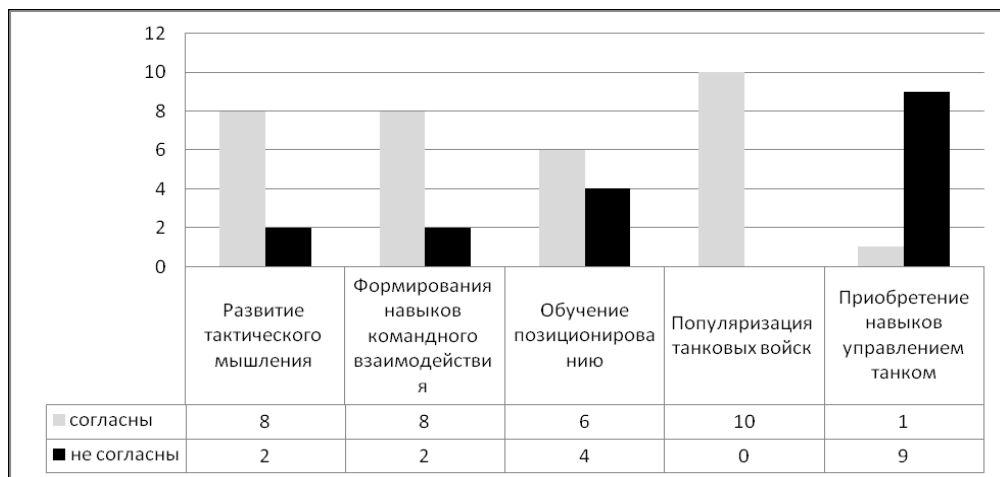


Рисунок 1. Результат опроса экспертов методического подразделения «Корпорации Оборонсофт»

**Танковые онлайн-игры, по мнению экспертов, способны:**

1. Развивать тактическое мышление.
2. Формировать навыки командного взаимодействия.
3. Обучать тактическому позиционированию на поле боя (выбор танковых позиций, защита позиций, захват позиций).
4. Повышать популярность и престиж танковых войск.

Однако компьютерные игры в жанре танковых симуляторов не способны сформировать умение управления реальным танком. Для работы на реальном танке необходима техническая подготовка, которую современные компьютерные игры пока не могут предоставить.

Мнения респондентов по вопросу эффективности военных симуляторов сходятся в том, что данные тренажеры виртуальной реальности, используемые в армии России, помогают в освоении необходимых навыков управления танком. Хотя уровня погружения всё равно не хватает, чтобы симуляторами виртуальной реальности можно было полноценно заменить учения на настоящем танке. Следовательно, психологическая подготовка будущих танкистов при обучении на военных симуляторах недостаточна.

Однако сегодня уже с уверенностью можно говорить о модернизации танковых войск, связанной с новыми технологиями. Цена обучения танкиста довольно высока, во всём мире начали задумываться о безопасности экипажа, так как их опыт и умения начали цениться больше, чем единицы техники. Это в основном проявляется в модификациях двух видов:

1. Улучшенная защита экипажа.
2. Дистанционное управление танком.

Кроме прочего Уралвагонзавод, предприятие, которое занимается разработкой танка на базе Армата, уже ведёт работу по созданию систем дистанционного управления для танка Т-14 Армата [4]. Дистанционное управление техникой используют такую концепцию, как виртуализация. Смысл этой концепции состоит в том, чтобы отделять компоненты некой системы и делать их более гибкими, независимыми. Дистанционное управление – это как раз такой абстрактный слой, который позволит выстроить взаимодействия в виде один экипаж – много машин (в синхронном режиме). Если в танковых войсках начнётся переход на дистанционное управление, то тогда резко возрастет ценность обучающих симуляторов, ведь разницы между ними и реальным дистанционным управлением фактически пропадет.

Таким образом, компьютерные игры в жанре танковых симуляторов представляют собой тренажёры начального уровня, назначение которых – развить интерес к военной технике, совершенствовать коммуникативные навыки, дать основы тактики и позиционирования, которые можно будет перенести на симуляторы реальных танков, а впоследствии и на настоящие роботизированные танки. Военные симуляторы – эффективное средство обучения управления танком. Навыки, приобретённые при занятиях на таком тренажёре, позволят управлять как обычным танком, так и танком на дистанционном управлении.

### Список литературы

1. Корчемная Н.В. Использование интересов студентов-киберспортсменов в базовой реальности для создания условий социального воспитания // Ребёнок в современном образовательном пространстве мегаполиса: материалы IV Всероссийской научно-практической конференции, 7 апреля 2017. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_29883774\\_86515328.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_29883774_86515328.pdf) (дата обращения 19.05.2018).
2. Разница между 3D и виртуальной реальностью / Блог компании КРОК, – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habrahabr.ru/company/croc/blog/263329> (дата обращения 19.05.2018).
3. Рогозин о превращении Т-90 в робота: нам нужны игроки World of Tanks / Официальный сайт РИА Новости. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://ria.ru/defense\\_safety/20151012/1300456555.html#ixzz43QrrycRG](http://ria.ru/defense_safety/20151012/1300456555.html#ixzz43QrrycRG) (дата обращения 19.05.2018).
4. СМИ: создатели «Арматы» рассказали о дистанционном управлении танком / Официальный сайт РИА Новости. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://ria.ru/defense\\_safety/20150531/1067450281.html](http://ria.ru/defense_safety/20150531/1067450281.html) (дата обращения 19.05.2018).

---

#### PERSPECTIVES USING VIRTUAL REALITY AND 3D-TECHNOLOGIES IN MILITARY-APPLIED PURPOSES

Gorodetskiy S.S., Belyakov V.A.

**Abstract.** The article is devoted to the study of the use of modern information technologies in tank troops. The authors of the text consider the distinctive features of the concepts «virtual reality technology» and «3D-simulator». Based on the study, the potentials of using 3D-simulators and virtual reality technologies were determined. The prospects for the development of tank troops and the bases for training tankmen are examined.

**Key words:** a virtual reality, 3D-technology, cybersport, computer games, tank troops.



## К ВОПРОСУ О ПОВЫШЕНИИ КАЧЕСТВА ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКОЙ ИНОЯЗЫЧНОЙ РЕЧИ И ДОСТИЖЕНИЯ МЕТАПРЕДМЕТНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ РЕАЛИЗАЦИИ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО КОМБИНИРОВАННОГО ОНЛАЙН-КУРСА ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ



*Задорожная Екатерина Ивановна – учитель английского языка  
ГБОУ гимназия № 52 Приморского района (Россия, Санкт-Петербург)*

[cattie@yandex.ru](mailto:cattie@yandex.ru)

**Аннотация.** Создание компьютерной игровой образовательной системы, сопряженной с учебным планом и очными занятиями, может способствовать перенаправлению компьютерной активности учащихся в сторону добывания новых знаний и повышения успеваемости. Рассматривается организация и эффективность работы подобной системы по английскому языку для учащихся начальной школы на образовательном электронном портале LearningApps.org в контексте повышения качества владения лексико-грамматической составляющей иноязычной речи и достижения метапредметных образовательных результатов.

**Ключевые слова:** онлайн-курс, комбинированное обучение, learningapps.org, интерактивное обучение.

---

Вследствие стремительного развития информационных технологий, проявляющихся в различных сферах жизнедеятельности человека, **общеобразовательная школа также встала на путь цифровизации.**

Уже в младших классах значительное количество учеников проводит свободное от занятий время за интерактивными играми на электронных портативных устройствах. В связи с этим **появляется необходимость в разработке специального комплекса компьютерных онлайн-игр и упражнений по тому или иному школьному предмету**, который может хотя бы частично заменить игры, не ориентированные на учебный процесс [1, 4]. Речь идет о создании комбинированного курса, сопряженного с учебной программой и аудиторными занятиями, целью которого является повышение качества знаний по предмету и достижение образовательных результатов. Рассмотрим реализацию, организацию и эффективность подобной образовательной системы по английскому языку для учеников начальной общеобразовательной школы.

Прежде всего возникает вопрос готовности маленьких учеников к работе за компьютером. Проведённое нами в 2018 году пилотажное исследование показало, что 27 школьников из 33 учащихся, прошедших тестирование, готовы к онлайн-обучению.



Далее, в результате бесед с родителями и учащимися определилась цель курса – отработка и закрепление лексико-грамматических навыков и умений.

В качестве платформы использовалась образовательная среда LearningApps.org, позволяющая создавать интерактивные обучающие блоки с заданиями, представленными в игровой форме [6, С. 125.]. Помимо заданий на множественный выбор и упражнений, где необходимо ввести правильный ответ с клавиатуры, данная образовательная среда предлагает игру «Кто хочет стать миллионером», игру «Скачки», в которой для победы необходимо набрать определенное количество очков; блок «Классификация», позволяющий ребёнку наглядно выделить те или иные объекты путем сравнения и многие другие интерактивные задания (Рисунок 1).

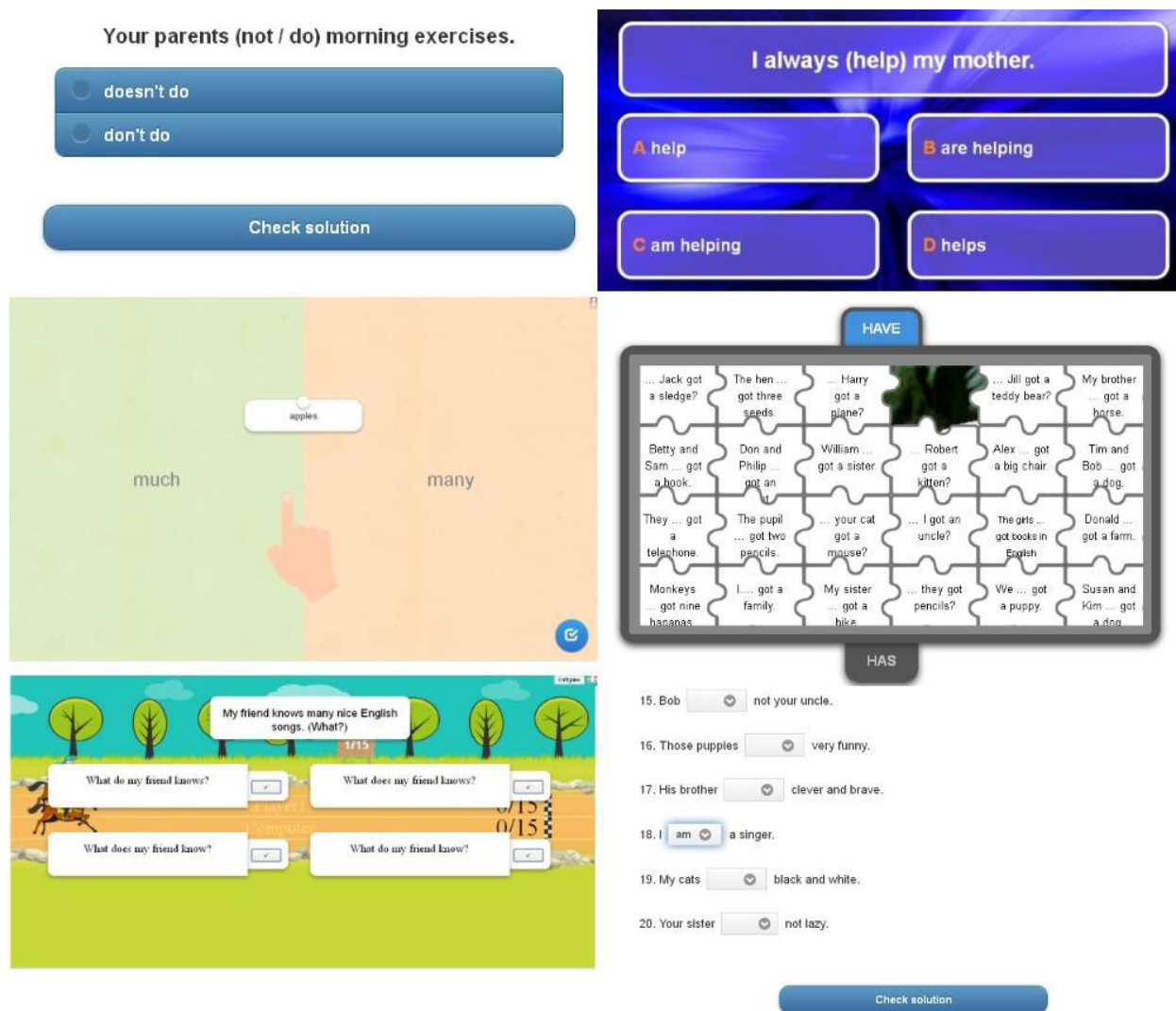


Рисунок 1. Образовательные блоки на портале LearningApps.org

Важным преимуществом работы на данном портале является возможность для учителя создавать видео с изложением материала, дополненного вопросами на проверку понимания изложенных в нём объяснений (Рисунок 2). В случае правильного ответа ученик может продолжать просмотр, а в случае неудачи ему предлагается просмотреть видео повторно и ответить на вопрос правильно. Отметим, что данная технология помогает маленькому ученику лучше сфокусировать своё внимание на материале и тем самым повысить степень своего понимания.

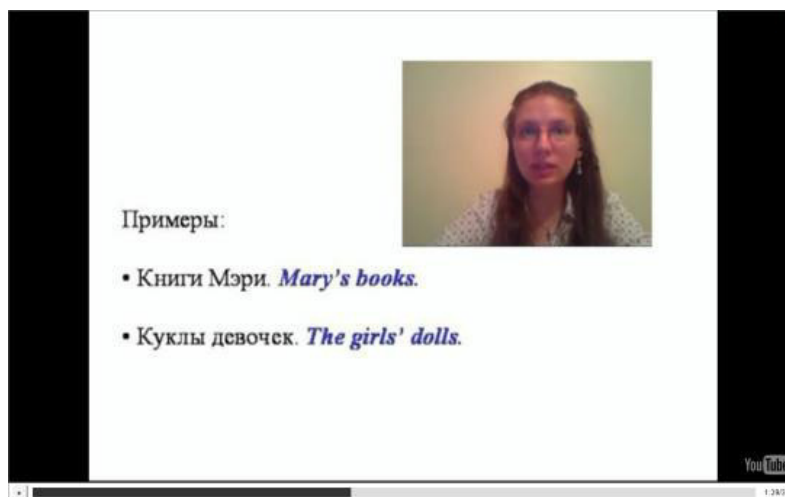


Рисунок 2. Аудио/видео контент на портале LearningApps.org

Чтобы избежать трудностей, связанных с технической стороной реализации онлайн-обучения, а также оптимизировать онлайн-работу, мы провели консультации для учащихся и заинтересованных родителей, на которых были обозначены нормы СанПиН по организации работы младших школьников за компьютером (для учащихся 2 классов – не более 15 минут), рекомендовали гимнастику для глаз, плечевого пояса и кистей рук, отметили отрицательные моменты, связанные использованием компьютера и Интернета младшими школьниками, а также пути их устранения [7]. Кроме того, было организовано практическое обучающее занятие.

По своей структуре эксперимент предусматривал три этапа – констатирующий, формирующий и контрольный. Экспериментальная работа проводилась в рамках параллельного эксперимента во 2-м классе и перекрёстного эксперимента в 3-м классе.

На первом этапе эксперимента оценивался первичный уровень лексико-грамматических знаний учащихся, далее имело место внедрение разработанной методики в реальный учебный процесс, на контрольном этапе проводилась диагностика эффективности предложенной методики [6].

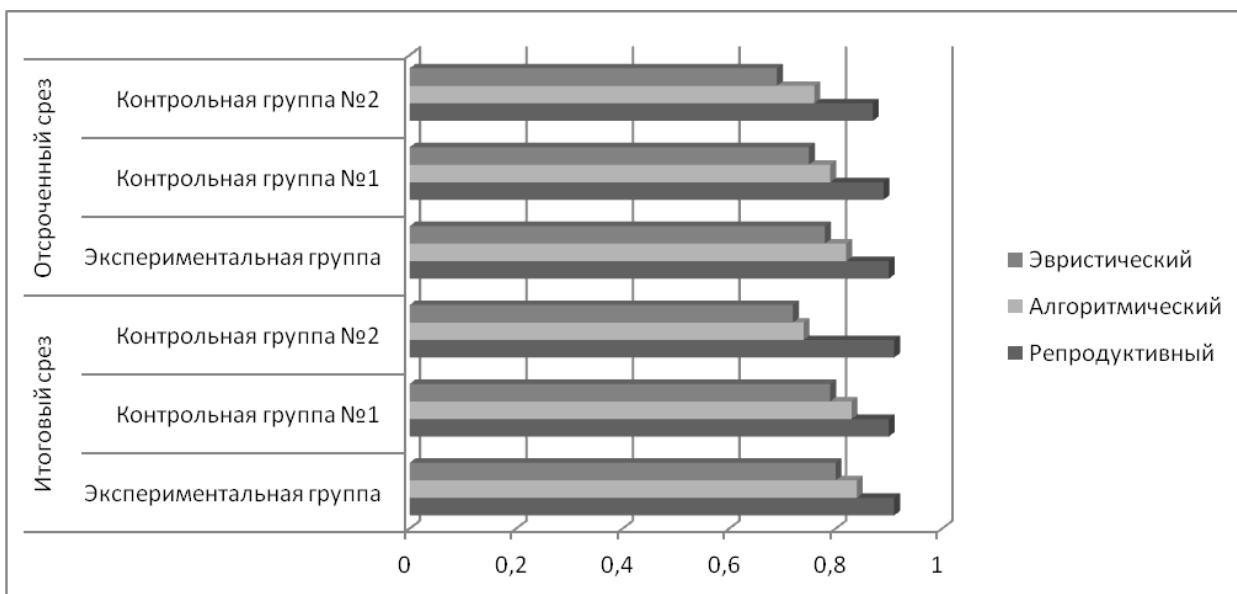
Результаты параллельного эксперимента во втором классе показали, что процент качества обучения [3] экспериментальной группы выше, чем в контрольной группе в среднем на 10,5%, что свидетельствует о более высоком уровне владения лексико-грамматической стороной иноязычной речи.

Для установления корректности полученных данных и устойчивости положительной тенденции в 3-м классе был проведен перекрёстный эксперимент, проходивший по тем же этапам, что и параллельный. В рамках перекрёстного эксперимента контрольная и экспериментальная группы поменялись местами. Была введена третья группа, обозначенная в качестве контрольной группы №2, куда вошли учащиеся, не занимавшиеся ранее по рассматриваемой нами методике.

В рамках перекрёстного эксперимента мы также определили уровень достижения метапредметных результатов (Рисунок 3) в соответствии с тремя уровнями обученности: репродуктивным (низким), алгоритмическим (средним) и эвристическим (высоким) [2].

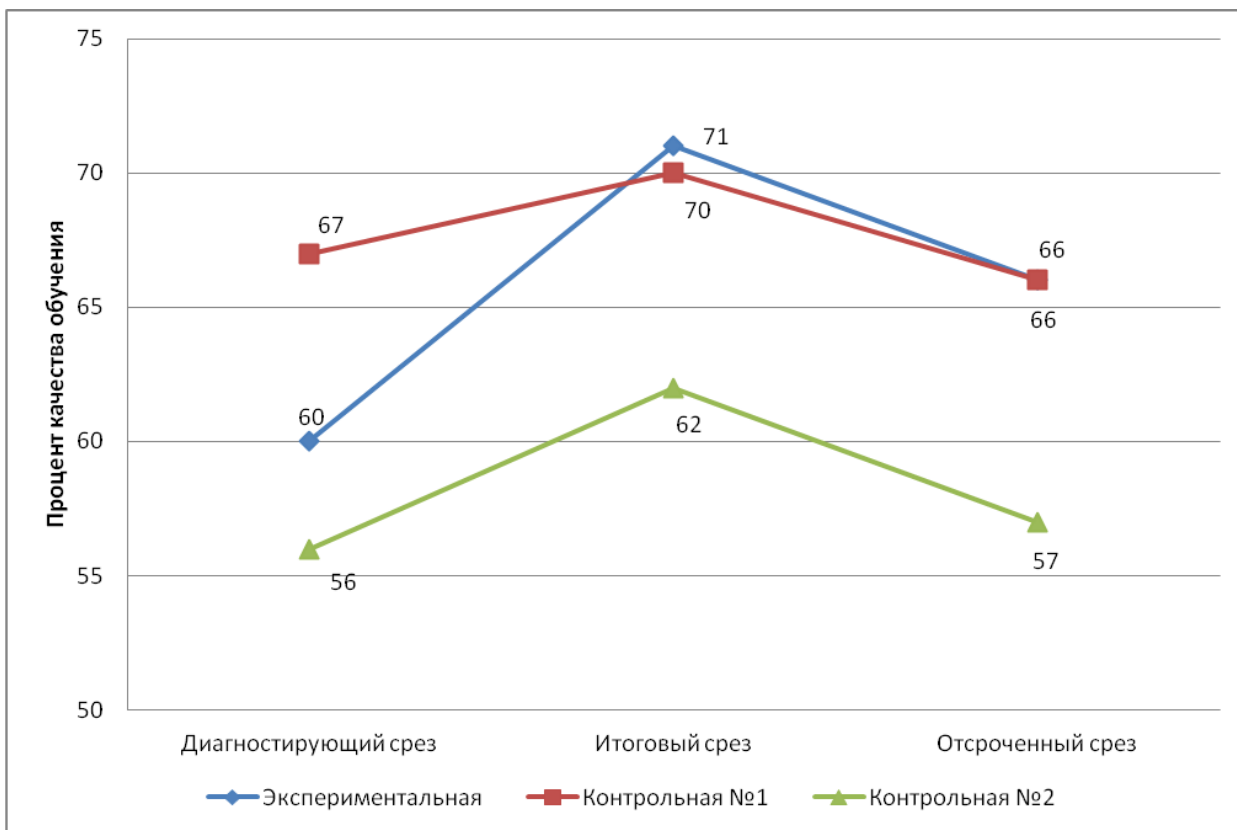
Анализ полученных результатов позволил заключить, что учащиеся экспериментальной группы и контрольной группы №1 достигли лучших метапредметных

результатов, по сравнению с учениками контрольной группы №2, в среднем на 16%, подтверждая свою способность пользоваться приобретенными навыками и умениями в ситуации творческого общения.



**Рисунок 3. Распределение по уровням обученности по результатам итогового и отсроченного срезов в рамках перекрёстного эксперимента**

Повышение показателей в экспериментальной группе и контрольной группе №1 (Рисунок 4) свидетельствуют, что выбранная методика позволяет эффективно повысить уровень владения лексико-грамматической стороной иноязычной речи младших школьников и способствует достижению метапредметных образовательных результатов.



**Рисунок 4. Динамика изменения процента качества обучения по результатам диагностического, итогового и отсроченного срезов в рамках перекрёстного эксперимента**

Отметим, что данный курс имеет своё продолжение, и в настоящее время создаются модули уже для учащихся 4-х классов, которые разрабатываются также с использованием ресурса Google forms. В работу по данной программе постоянно включается все большее количество учащихся. Однако замечено, что **процент качества знаний учеников, занимающихся в онлайн-классе и не отрабатывающих изучаемый материал на уроках, не имеет такой положительной динамики, как в сочетании с аудиторными занятиями.** Следовательно, при разработке подобных комбинированных онлайн-курсов для младших школьников, необходимо учитывать непосредственную связь онлайн-составляющей с учебной программой и образовательными результатами [3].

### Список литературы

1. *Артёмьева В.В.* Педагогические возможности использования информационных технологий в период детства // Педагогическое образование в России. – 2014. – № 12. – С. 55-58.
2. *Беспалько В.П.* Слагаемые педагогических технологий. – М.: Педагогика, 1989. – 190 с.
3. Диагностика обученности (иностранные языки): учебно-методическое пособие / Т.И. Дормидонова, Н.М. Казанская, Н.В. Троцюк и др. – СПб.: НМЦ Приморского района, 1999. – 60 с.
4. *Кортаева Е.В.* Интерактивное обучение: вопросы теории и практики обучения // Педагогическое образование в России. – 2012. – № 2. – С. 171-174.
5. *Канцур А.Г., Мосина М.А.* Потенциал сервиса learningapps.org в языковом образовании // Новые технологии в образовательном пространстве родного и иностранного языка. – 2013. – №1. – С. 63-69.
6. *Пискунова О.С.* Возможности сервиса learningapps.org в преподавании // Наука, образование, общество: проблемы и перспективы развития: сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции, 28 февраля 2014 г. – Тамбов: Изд-во Консалтинговая компания Юком, 2014. – С.125-126.
7. *Полат Е.С.* Некоторые концептуальные положения организации дистанционного обучения иностранному языку на базе компьютерных телекоммуникаций // Иностранные языки в школе. – 1998. – №5. – С. 6-11.
8. *Штульман Э.А.* Методический эксперимент в системе методов исследования / науч. ред. А.А. Леонтьев. – Воронеж: Изд-во Воронежского ун-та, 1976. – 155 с.

---

**ON THE IMPROVEMENT OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS' LEXICAL AND GRAMMAR LITERACY AND THE STUDENTS' METASUBJECT EDUCATIONAL RESULTS AS AN OUTCOME OF TAKING THE PILOT COMBINED ONLINE COURSE ON ENGLISH LANGUAGE STUDYING**

**Zadorozhnaya E.I.**

**Abstract.** The establishment of an educational computer game system involving a curriculum and classroom teaching can contribute to redirection of the computer activity of pupils towards getting new knowledge and improvement of their educational progress. The organization and the efficiency of such a system on improving English grammar and lexical

skills for primary school students on the educational electronic portal LearningApps.org as well as students' metasubject educational results is under analysis.

**Key words:** online course, combined learning, learningapps.org, online training.

## ИССЛЕДОВАНИЕ МОТИВОВ СТУДЕНТОВ К ЗАНЯТИЯМ КИБЕРСПОРТОМ



*Корчемная Нина Валерьевна – старший преподаватель кафедры физического воспитания и спорта ФГБОУ ВО «МГТУ «СТАНКИН» (Россия, Москва)*

[ninelyna@rambler.ru](mailto:ninelyna@rambler.ru)

**Аннотация.** В данной статье обосновывается актуальность исследования мотивов занятий киберспортом у студентов. Автор затрагивает проблему негативного отношения общественности к киберспорту, которое было сформировано на основе стереотипов о компьютерных играх. Особое внимание обращается на отличительные черты киберспорта и компьютерных игр. В исследовании были определены основные мотивы студентов, занимающихся киберспортом. В заключении делается вывод о полимотивированности деятельности студентов, увлекающихся компьютерным спортом.

**Ключевые слова:** компьютерный спорт, киберспорт, студент, киберспортсмен, компьютерные игры, мотивы.

---

**Киберспорт на сегодняшний день является одним из популярнейших видов спорта.** Киберспорт (компьютерный спорт, е-спорт, электронный спорт (англ. *cybersport, e-Sport, electronic sport*)) – вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой [13]. **С каждым годом увеличивается количество проводимых соревнований по данному виду спорта, как на профессиональном, так и на любительском уровне.** Широкое распространение компьютерный спорт получил в студенческой среде. Студенты не только принимают участие в различных соревнованиях, но и иногда сами организуют турниры. Однако в сознании многих педагогов, психологов, родителей сформировался **устойчивый стереотип о негативном влиянии компьютерных игр**, некоторые из которых являются дисциплинами киберспорта, на личность занимающихся. Негативные последствия увлечения компьютерными играми освещены в научных исследованиях А.А. Бурикова, Э.Н. Гайнуллиной, И.А. Курочкиной, К.С. Нестеренко, Л.Н. Никитиной, В.А. Юренковой и др. [1, 2, 6, 7, 11].

В связи с этим **особую актуальность приобретает определение мотивов занятий киберспортом у студентов.** Мотив – это сложное психологическое образование, являющееся с содержательной стороны основанием (обоснованием для самого себя) действия и поступка, деятельности и поведения, а с энергетической стороны – побуждением к достижению выбранной цели [4].



Исследование проводилось на базе Московского государственного технологического университета «СТАНКИН». Для выявления мотивов студентов в сфере компьютерного спорта в октябре 2017 года был проведён опрос в виде анкетирования. При опросе респонденты могли выбирать несколько вариантов ответов. Всего было опрошено 40 студентов, занимающихся в секции киберспорта по разным дисциплинам: «Dota2», «League of Legends», «World of Tanks», «War Thunder», «Counter-Strike: Global Offensive», «FIFA», «Hearthstone», «Overwatch». Результат опроса представлен на Рисунке 1.

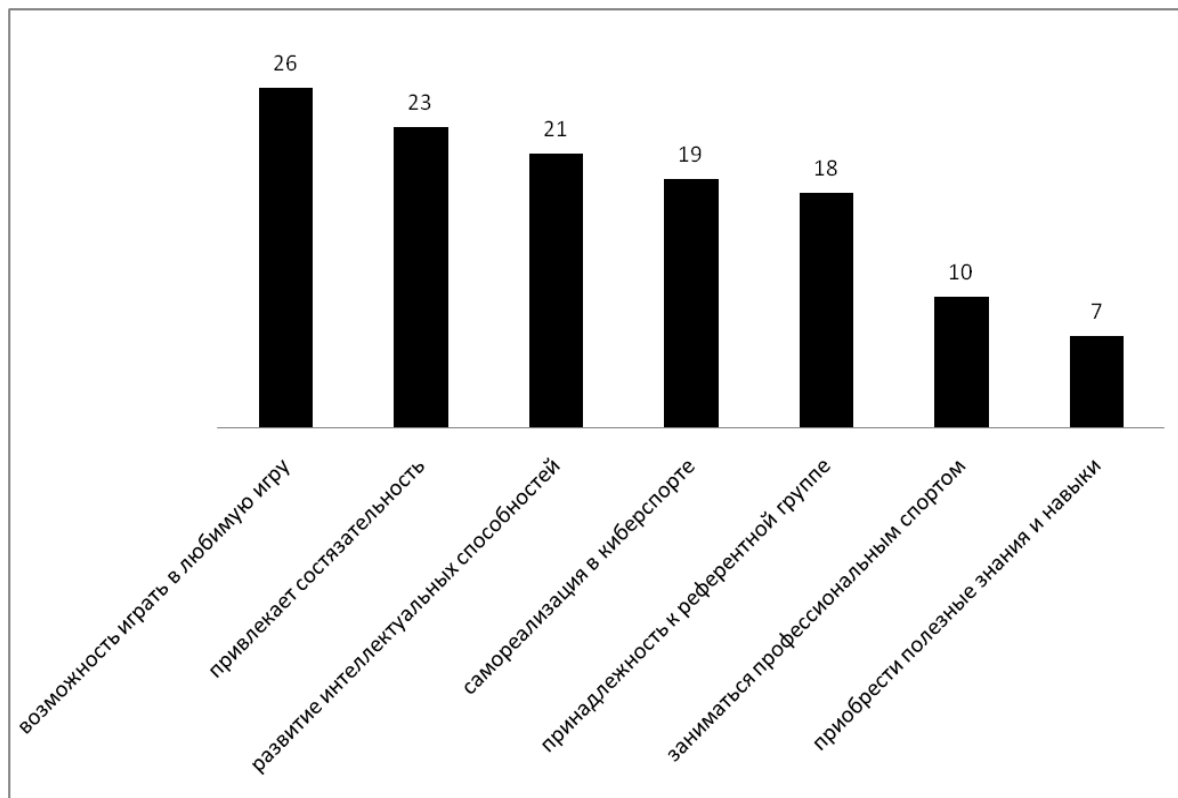


Рис. 1. Укажите основные причины занятий киберспортом

Мотивы студентов в сфере компьютерного спорта распределились следующим образом.

**Возможность организовывать свой досуг, играя в любимую компьютерную игру (26 респондентов).** Огромная популярность компьютерного спорта обусловлена, прежде всего, увлечением компьютерными играми, которые являются киберспортивными дисциплинами. Сегодня существует множество компьютерных игр разных жанров, в зависимости от интересов и способностей игроков. Есть жанры игр по управлению военной техникой или мифическими существами; спортсменами или транспортными средствами. Существуют командные и индивидуальные игры. Некоторые игры требуют высокой скорости реакции, в других играх скорость реакции не сильно влияет на результативность. Следовательно, компьютерный спорт включает в себя различные дисциплины, тем самым предоставляя выбор киберспортсменам в зависимости от их способностей и предпочтений.

**Привлекает состязательность, соперничество (23 респондента).** Главным отличием занятий компьютерным спортом от досуговой организации свободного времени с помощью компьютерных игр является наличие состязательности. Не во всех

компьютерных играх есть элемент соперничества, к тому же не все геймеры, играя в игры, преследуют своей целью победить. Именно состязательность может стать эффективным стимулом для совершенствования своих игровых навыков, тактических наработок, что, в свою очередь, требует дисциплинированности, упорства, умения правильно распределять время.

**Стремление развивать интеллектуальные способности (21 респондент).** Немаловажной характеристикой компьютерного спорта является развитие умственных способностей. В исследованиях В.А. Замощенко, М.А. Новосёлова, Ш.Б. Пашыева, В.В. Сенченко, Е.Н. Скаржинской, Г.В. Стрельниковой, И.В. Стрельниковой доказано влияние занятий компьютерными играми на интеллектуальное развитие личности [3, 8, 9, 10]. Осознание студентами развивающего потенциала киберспорта и стремление использовать его для самосовершенствования имеет большое воспитательное значение.

**Интересуют достижения в соревнованиях, возможность реализовать себя в киберспорте: победы в турнирах, получение спортивных разрядов и званий (19 респондентов). Возможность заниматься профессиональным киберспортом (10 респондентов).** Студенческие соревнования предоставляют возможность получить ценный опыт и в случае победы заявить о себе. Кроме этого, с 2017-2018 учебного года студенты, участвующие в Московских Студенческих Спортивных Играх по киберспорту, могут получить спортивные разряды. В компьютерном спорте высока социальная мобильность. Для достижения результатов наиболее важным фактором являются способности киберспортсмена, а не дорогостоящее оборудование. Одним из ярких примеров стала история Аллана Енилева, исполнившего свою мечту стать профессиональным гонщиком. История успеха началась с его увлечением дисциплиной виртуальных автогонок «Need For Speed» и победой в 2006 году на гранд-финале чемпионата мира «World Cyber Games». Хотя сегодня прослеживается тенденция совершенствования технического оснащения и программного обеспечения в киберспорте, и, соответственно, удорожание компьютерного оборудования. Однако множество турниров, в том числе и студенческих, проходят в специально оборудованных лабораториях, компьютерных клубах, что позволяет объективно выявить сильнейших спортсменов. К тому же сфера студенческого киберспорта не ограничивается тренировочно-соревновательной деятельностью, а роль студента в этой сфере не ограничивается лишь ролью спортсмена. Для продвижения компьютерного спорта студенты выполняют различные социальные роли: ответственные по киберспорту (дисциплине киберспорта); комментаторы; инструкторы мастер-класса; ведущие и докладчики на конференциях, форумах, фестивалях, соревнованиях; фотографы; администраторы групп в социальной сети ВКонтакте; разработчики и администраторы сайта; видеоредакторы [5]. Следовательно, **компьютерный спорт может стать восходящим социальным лифтом для студентов-киберспортсменов.**

**Желание принадлежать к какой-либо группе по интересам, общаться с людьми в этой сфере (18 респондентов).** В отличие от досуговых игр занятие компьютерным спортом требует тренировок с постоянным составом игроков. Тренировки могут проходить дистанционно, с использованием средств глобальной коммуникации, и в специально оборудованных помещениях – компьютерных лабораториях, компьютерных клубах. В студенческом спорте обычно тренировки проходят

дистанционно, хотя есть примеры занятий студентов в киберспортивных лабораториях. Например, в РГУФСМиТ – для студентов, обучающихся на специализации теория и методика компьютерного спорта, создана специальная компьютерная лаборатория, где проводятся тренировки и соревнования. Во всяком случае, даже если в образовательной организации нет специально оснащённого класса, общение киберспортсменов не ограничивается дистанционным общением. Как указывалось выше, по компьютерному спорту часто проводятся соревнования в специально оборудованных лабораториях, компьютерных клубах, и роль студента в этой сфере киберспорта не ограничивается лишь ролью спортсмена. Таким образом, **киберспорт предоставляет возможность найти друзей по интересам, объединённых общими ценностями и целями.** Кроме этого, общение в сфере студенческого киберспорта происходит как в виртуальной, так и в базовой реальности.

**Стремление приобрести полезные знания и навыки, которые пригодятся в жизни (7 респондентов).** Увлечение компьютерными играми определённого жанра часто совпадает с интересами в реальной жизни. Выбор игр в жанре танковых симуляторов во многом обусловлен интересом студентов к военной истории и технике. Интерес к шутерам связан с увлечением военно-тактическими играми (пейнтболом, страйкболом, лазертагом). Занятие на транспортном симуляторе объясняется желанием освоить определённое средство передвижения. Футболисты сочетают игру в футбол с киберспортивной дисциплиной FIFA [12]. Следовательно, занятия киберспортом констатируют вполне реальные интересы студентов к спорту с высокой двигательной активностью, военной истории и технике, обучению управлению транспортным средством.

Таким образом, на основании проведённого исследования и полученных результатов можно сделать **вывод, что в занятиях компьютерным спортом студенты технического вуза видят не только возможность играть в любимые компьютерные игры, состязаться с другими игроками и найти друзей по интересам, но и заниматься самосовершенствованием, самореализоваться в сфере компьютерного спорта, приобрести полезные знания и навыки.**

### Список литературы

1. Буриков А.А., Нестеренко К.С. Исследование психо- и нейрофизиологических изменений функционального состояния студента-геймера во время компьютерной игры // Интернет-журнал «Науковедение». – 2015. – Т.7. – №5(30). – С. 178.
2. Гайнуллина Э.Н. Социальная значимость компьютерных игр в образе жизни студентов-геймеров // Вестник башкирского университета. – 2009. – Т.14. – №1. – С. 244-245.
3. Замощенко В.А., Сенченко В.В. Киберспорт в условиях высшей школы // Проблемы современного педагогического образования. – 2016. – №51-2. – С. 192-198.
4. Ильин Е.П. Психология спорта. – СПб.: Питер. – 2008. – 352 с.

5. *Корчемная Н.В.* Общественная деятельность студентов в сфере компьютерного спорта как фактор социального воспитания // Наука и образование сегодня. – 2017. – №6(17). – С. 94-96.

6. *Курочкина И.А.* Взаимосвязь агрессивности подростков с увлечённостью компьютерными играми // Академический журнал западной Сибири. – 2014. – Т.10. – №1(50). – С. 95-96.

7. *Никитина Л.Н.* Последствия чрезмерного увлечения компьютерными играми у несовершеннолетних // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2016. – Т.5. – № 2(15). – С. 249-253.

8. *Пащыев Ш.Б.* Киберспорт как средство развития личности // SCIENCE TIME. – 2016. – №5 (29). – С. 512-515.

9. *Скаржинская Е.Н., Новосёлов М.А.* Интеллектуальный спорт как инструмент информатизации образования // Знание и информация в современном образовании. Антиномии теории и практики. Сер. 49: сб. статей / под ред. В.М. Кондратьева. – М.: Ленанд. – 2015. – С. 110-119.

10. *Стрельникова И.В., Стрельникова Г.В.* Развивающий потенциал компьютерных игр // Компьютерный спорт (киберспорт): проблемы и перспективы: материалы всероссийской научно-практич. конф. – М.: РГУФКСМиТ. – 2015. – С. 71-72.

11. *Юренкова В.А.* Высокая тревожность как причина и следствие увлечения компьютерными играми // Актуальные проблемы социальной психологии: материалы международной научно-практич. конференции. – СПб.: Санкт-Петербургский университет Министерства внутренних дел. – 2007 – С. 112-115.

12. *Корчемная Н.В.* Использование интересов студентов-киберспортсменов в базовой реальности для создания условий социального воспитания // Ребёнок в современном образовательном пространстве мегаполиса: материалы IV Всероссийской научно-практической конференции, 7 апреля 2017. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_29883774\\_86515328.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_29883774_86515328.pdf) (дата обращения 22.12.2018).

13. Официальный сайт ФКС России [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://resf.su/missiya> (дата обращения 22.12.2018).

---

## THE STUDY OF MOTIVES OF STUDENTS TO DO CYBERSPORT

**Korchemnaya N.V.**

**Abstract.** This article substantiates the relevance to study motives of students do cybersport. The author touches upon the problem of public negative attitude towards computer sport, which was formed on the basis of stereotypes about computer games. Particular attention is drawn to the distinctive features of e-sport and computer games. The study identified the main motives of students engaged in cybersport. In conclusion the main conclusion about polymotivation of activity of the students who do computer sport is formulated.

**Key words:** computer sport, cybersport, student, cybersportsman, computer games, motives.

## КАРТИНИРОВАНИЕ МИРА: ИГРА И «ЦИФРА»



*Татьянченко Дмитрий Владимирович* – кандидат педагогических наук, ведущий научный сотрудник НИЦ «Центр управления образовательными проектами» ФГБОУ ВО «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет» (Россия, Челябинск)

[Tatyanchenkodv@cspu.ru](mailto:Tatyanchenkodv@cspu.ru)



*Воровщиков Сергей Георгиевич* – доктор педагогических наук, профессор, Институт педагогики и психологии образования ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет» (Россия, Москва)

[VorovshikovSG@mpgu.ru](mailto:VorovshikovSG@mpgu.ru)

**Аннотация.** В работе представлена сетевая технология игрового картирования мира как актуальный этап эволюции продуктивных игр. Рассматриваются подходы к совершенствованию игровых методик на основе цифровых ресурсов.

**Ключевые слова:** картина мира, продуктивные игры, цифровые технологии, игровое картирование мира.

---

Картирование мира позволяет изучать и представлять информацию по установленным правилам в форме картин мира и использовать их в процессе познания. **Умение с помощью картины мира свёртывать и развёртывать информацию – суть процесса моделирования мира в сознании посредством моделирования мира сознанием.** Естественно введение в содержание образования картины мира и способов её формирования требуют соответствующей совместной деятельности педагогов и учеников.

Формирование картин мира может показаться простым обобщением соответствующей информации. Но в этом случае получится лишь отчужденная, формальная схема. Для формирования картины мира твердой является ценностно-эмоциональная заостренность познания, игровая включенность в процесс и результат деятельности. Игровое картирование мира (ИКМ) интегрирует все подходы, методы и формы работы, используемые в современной школе, и в то же время имеет свои способы формирования системного и процессуального видения картины мира [4]. **Данная технология объединяет пространство преподавания, учения и исследования в модульный информационно-методический комплекс, каждый сегмент которого возможно использовать с разными целями в проектах разного масштаба.** ИКМ для его организаторов и участников является образовательным конструктором, который позволяет проектировать и регулировать образовательные траектории посредством игровых сценариев, собранных из методик, прежде всего, продуктивных, а также ролевых и деловых игр.

**Картина мира – гипотеза, на основе которой идет свёртывание и развёртывание знаний посредством ментальных механизмов анализа, синтеза, сравнения, обобщения.** Игровая гипотеза может быть ошибочной, но игровой регламент позволяет организовать структурированную рациональную критику и делает возможным её оперативную корректировку или замену. Для этой работы могут в случае необходимости привлекаться внешние эксперты и консультанты или создаваться образовательные партнерства. Сегодня многие школы ведут исследовательскую деятельность, привлекают высококвалифицированных работников, покупают и продают наукоемкие продукты. **На смену «трансфера технологий» приходит «взаимообмен технологиями», способствующий созданию новых актуальных знаний.** Естественно, нереально сложно положить начало видению мира, которое согласует несоответствия и противоречия давно доказанного, а также доказанное с недоказуемым, но бессмысленным. И всё же это не означает, что не нужно думать, придумывать и формировать картины мира. Добавим, адепты картин мира в «корне» и «сердце» размышлений различны, но их, как известно, роднит вечное сомнение в своих утверждениях. Собственно, опыт человека складывается из многообразных, несхожих, трудносопоставимых форм мироосмысления, которые, взаимодействуя и взаимодополняя друг друга, являются позитивной средой рациональной стратегии картинирования мира. Разумеется, в процессе картинирования неизбежно «коллажирование неосмысленного», и как следствие – конфликты с притязаниями «дерзких дилетантов». Но тем сильнее и значимее в такой ситуации потребность в институализации картины мира.

Кооперация учащихся и учащихся в общешкольном масштабе является исходной позицией игрового формирования картины мира. **Возможности отдельного субъекта познания ограничены, а реальный объект познания неисчерпаем.** Естественно, что не соизмерим с человеческими возможностями запас знаний, транслируемый обществом. Одним из видов такой кооперации должно стать ИКМ как механизм формирования и развития познавательной культуры, посредством которого накапливается, обобщается, передается познавательный опыт от поколения к поколению учащихся в конкретной школе. Ученику необходимо овладеть умениями декапсулировать предметные знания и структурировать метапредметные. **Ученик должен научиться теоретические знания, отвечающие на вопрос «что?», превращать в методологические, отвечающие на вопрос «как?».** Особая ценность понятно структурированного в форме картины мира школьного знания состоит и в том, что ты знаешь, что знают другие и можешь совместно продвигаться по этой «дорожной карте познания». Знание в этом случае выступает средством познания и коммуникации.

Характерной чертой ИКМ является интеграция картин мира по горизонтали (создание межпредметных групп учащихся) и по вертикали (разновозрастные группы) в сфере реализации дополнительных программ. Эта работа предполагает деление и самоопределение обучающихся и обучающихся на группы и подгруппы с целью получения наиболее эффективного сочетания под конкретные задачи и создание многомерной полифонической коммуникации длиной и шириной в школьную жизнь.

**Особо нужно отметить идеологию баркемпа в ИКМ.** Баркемп – это мероприятие, которое не укладывается в традиционные формы учебного процесса. Вся работа основана на самоорганизации полилога, направленного на сближение понимания сложных



злободневных вопросов. Здесь нет «смотрящих», есть только участники. Каждый должен прийти готовым сделать сообщение, презентацию, активно участвовать в обсуждении представленных материалов. Баркемп – это «мягко» структурированное открытое мероприятие, любой ученик, педагог, член семьи учащихся может его посетить. Но **«не жестко» структурированное не означает «не спланированное»:** мероприятию предшествует серьезная подготовительная работа инициативной группы. Для приобретения действительно ценных знаний важно не только «сидеть» на уроках. Напротив, можно сделать акцент на неформальных методах обучения. Неформальное обучение основано на общении и обмене игровым опытом и игровыми продуктами. Это нерегламентированные деловые встречи, где собираются для обсуждения актуальных проблем, происходят знакомства с новыми людьми. Обучающиеся учатся препарировать сложные противоречия, развивая умения исторического, комплексного и системного анализа. Такое взаимодействие заставляет активно реагировать на опыт других людей, толкает к изменениям, формирует или заостряет позитивные ценности ИКМ. **Полилог может быть сетевым**, поэтому ноутбуки, маршрутизаторы, хабы, точки доступа должны быть всегда в изобилии и обеспечивать в любой момент работу в Сети.

**ИКМ развертывает сетевое взаимодействие реальных и потенциальных игроков и организаторов.** Формальные структурные связи постепенно должны уступать место неформальным. Следует отметить отсутствие новизны в идее собирать группы учащихся для решения учебных задач и ликвидировать их после выполнения работы. Новое заключается в масштабах и качестве создания групп. Специально и стихийно создаваемые для определенной цели ad hoc (дословно с латыни: «специально для этого») команды не обязательно замещают традиционные структуры, но они меняют их, лишая отчасти интеллектуальных и временных ресурсов. **ИКМ должно порождать всё больше и больше оперативных сетевых организационных структур, достаточно резильентных и резистентных.** Ученики и педагоги, сохраняя свою формальную нишу, постоянно становятся членами временных групп, которые характеризуются отсутствием жесткой привязки к выполнению запрограммированной деятельности, самостоятельным принятием решений. Неформальные группы должны становиться более значимыми и наделяться новыми правами и ресурсами, но при этом стягиваться воедино информационными технологиями и организационной культурой ИКМ. **При использовании информационно-коммуникационных технологий изменяется структура взаимодействия, позволяющая перевести процесс обучения с уровня «пассивного потребления» на уровень «активного преобразования».** Самостоятельное извлечение знаний из электронных ресурсов, выстраивание сетевых коммуникаций способствуют формированию злободневных базовых компетенций. Центром становится не педагог как субъект профессиональной деятельности, а обучающийся как субъект учения. Выбирая каналы и способы коммуникаций, ученик взаимодействует с педагогом и другими обучающимися для достижения совместных целей. **Диалогичное линейное взаимодействие в электронной среде обогащается гибкими, масштабируемыми сетевыми коммуникациями.** Информационные обмены осуществляются в разнообразных форматах и схемах от «одного к другому» до «многие ко многим».

**Открывая широкие возможности совместной сетевой деятельности, цифровые технологии позволяют привлекать партнеров (соучеников и сопедагогов) из внешней среды.** Деятельность обучающихся и обучающихся в электронной среде

основана на соуправлении, передаче ученику актуальных полномочий планирования, организации и контроля учебной деятельности. Приоритетными становятся не вертикальные, а горизонтальные связи. Интенсивность дополнения линейных педагогических технологий нелинейными основывается на преобразовании сложившегося сетевого поведения в учебно-познавательное.

**В рамках ИКМ должны создаваться инвариантные и вариативные цифровые образовательные ресурсы, поддерживающие деятельность субъектов образовательного процесса, специализированные энциклопедии, виртуальные лаборатории, сложные учебные интерактивные модели.** Удалённый доступ к открытым образовательным ресурсам позволяет расширить информационное поле обучения. **Образовательными драйверами в этой ситуации являются электронные порталы, электронные библиотеки, электронные базы издательств, а также научные базы, предоставляющие сетевой доступ к актуальным информационным ресурсам.**

Формирование картины мира должно основываться на информационном подходе, позволяющем представить её цифровую версию. **Цифровая картина мира инструментальную часть информационной деятельности делает более содержательной, рациональной, осмысленной.** Она может стать основой развития информационной культуры учащегося, повлиять на целенаправленность работы с информацией, умениями её добывать, обрабатывать, использовать, хранить и передавать. Исследование данной проблемы корреспондирует с формированием базовой модели компетенции цифровой экономики, отвечающей, в том числе, и на мировоззренческие вопросы. Без этой основы не возможна систематизация категориальных смыслов конкретных научных дисциплин, понимание специальных научных проблем и формирование готовности к их решению.

**Совершенствование ИКМ на базе цифровых технологий обусловлено компьютерной визуализацией учебной информации.** Визуализация в ИКМ позволяет объективизировать картину мира, сделать её «присутствующей». В этом контексте под визуализацией мы понимаем обеспечение наблюдаемости сущности вербальной и не вербальной информации посредством зрительно воспринимаемого объекта. Различают две стороны визуализации. Прежде всего, это свёртывание информации, её абстрагирование, схематизация. Не менее важным является раскрытие информации, её развёртывание, интерпретация от абстрактного к конкретному. Современные научные теории излагаются посредством языков, которые понимают только узкие специалисты. Такая ситуация порождает потребность в разработке механизмов обеспечения доступности теоретического знания с целью его трансляции и использования для формирования индивидуальной картины мира. **Началом индивидуальной картины мира является взаимосвязанная система образов, целостно отражающих действительность посредством интеграции пространства, движения, цвета, формы, фактуры.** Они окрашены эмоционально и имеют звуковые, вкусовые, тактильные и обонятельные характеристики. Образ – видение не только конкретного, но и общего в частном, возникающее в результате предметно-практической, сенсорно-перцептивной мыслительной деятельности. В тоже время *«необходимо помнить о совершенно очевидном и в то же время часто упускаемом из вида факте, что один образ (предмета,*

явления) сам по себе не может ориентировать ни одного движения или действия. Ориентирует не образ, а вклад этого образа в картину мира» [3, С. 21].

**Мир современного человека уже не делится чётко и однозначно на сетевую и не сетевую части.** Первая направляет развитие второй, интенсивно преобразует её в соответствии со своей структурой. Сети способствуют тому, что образовательный процесс становится более субъектно-субъектным [2]. Цель «учись учиться» трансформируется в «учитесь учиться друг у друга». **Сетевая игра является востребованным этапом эволюции продуктивных игр** [1]. В данном случае ИКМ один из инструментов освоения сетевого взаимодействия для решения образовательных проблем. Смысл сетевого картирования может получить нелинейное развитие. Возможно появление разнообразных обучающих практик: таких, как подготовка игроками энциклопедий, справочников, порядков по картинам и играм, создание фан-арта, формирование онлайн-сообществ. **Игровое картирование предполагает не только активное участие игроков в самом процессе игры, построении сетевых игровых миров, но и в создании игр.** Эта деятельность должна закладываться организаторами в цели и содержание игры. Игроки становятся «просьюмерами». Расширение и развитие подобных практик приведет к дальнейшему размыванию границ между преподаванием и учением, работой и игрой, трудом и свободным временем.

#### Список литературы

1. Воровщиков С.Г. Проблемно-деловая игра – средство демократизации управления школой: Картотека проблемно-деловых игр / С.Г. Воровщиков, Д.В. Татьянченко: В 2-х ч. – Ч. 2. – Могилев: ОбЛИИУ, 1990. – 67 с.
2. Плешаков В.А. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'a до Homo Cyberus'a / В.А. Плешаков. – М.: МПГУ, 2012. – 212 с.
3. Смирнов С.Д. Мир образов и образ мира / С.Д. Смирнов // Вестник Моск. ун-та. Сер. 14: Психология. – 1981. – № 2. – С. 15-29.
4. Татьянченко Д.В. Метаобразование школьников: формирование картины мира / Д.В. Татьянченко, С.Г. Воровщиков // Педагогическое образование и наука. – 2018. – № 1. – С. 11-17.

---

#### KARTINIROVANIYE OF THE WORLD: GAME AND «FIGURE»

Tat`yanchenko D.V., Vorovschikov S.G.

**Abstract.** The paper presents the network technology of game mapping of the world as an actual stage of evolution of productive games. Approaches to improvement of game techniques on the basis of digital resources are considered.

**Key words:** picture of the world, productive games, digital technology, gaming quartiniana the world.

## «...ЗАДАЧА СТАНОВЛЕНИЯ ИНТЕРНЕТ-КОНСУЛЬТИРОВАНИЯ И ИНТЕРНЕТ-ПСИХОТЕРАПИИ В РОССИИ ... В ЦЕЛОМ РЕШЕНА»



*Меновщиков Виктор Юрьевич – кандидат психологических наук, доцент, ректор Института консультативной психологии и консалтинга (ФПК-Института), президент Федерации психологов-консультантов (ФПК России), супервизор Московской службы психологической помощи населению, автор руководств «Введение в психологическое консультирование», «Психологическое консультирование: работа с кризисными и проблемными ситуациями», «Психологическое консультирование и психотерапия в Интернете», член Международного общества психического здоровья онлайн (ISMHO, США), Член Общества человеко-центрированного подхода (Россия, Москва).*

*Уважаемый Виктор Юрьевич, Вы являетесь признанным специалистом в области киберпсихологии, экспертом в сфере консультирования и терапии в киберпространстве, разрешите обратиться к Вам с вопросами:*

–1–

*Виктор Юрьевич, как давно и при каких условиях зародился Ваш интерес к практической киберпсихологии? Расскажите, пожалуйста, с чего всё начиналось.*

Мой интерес к киберпсихологии, а точнее, первоначально, к консультированию через Интернет, возник в 2006 году, когда я принял решение изменить тему своей докторской диссертации, посвящённой психологической помощи в системе социальной защиты, на что-то более современное, действительно не изученное... Именно тогда, я начал искать ресурсы и людей, которые занимаются психологической помощью через Интернет, и нашёл. Это были проекты ПСИОНЛАЙН и ПРОФКОНСУЛЬТАНТ.РУ. На втором из них я проработал в качестве интернет-консультанта в течение года...

При этом, стоит заметить, что начинал я далеко не с нуля. Пробам психологической помощи в Интернете предшествовала многолетняя практическая работа в области психологического консультирования и психотерапии (с 1991 года). И, прежде всего, работа на Телефонах Доверия и занятия консультированием через переписку по обычной почте.

В 2007 году я установил контакты с зарубежными коллегами, которые имели опыт практической киберпсихологии с конца 80-х – начала 90-х и стал членом Международного Общества Психического здоровья Онлайн (США). Это помогло мне быстро приобщиться к уже имевшемуся на тот момент времени мировому опыту.

–2–

*В чём, на Ваш взгляд, специфика и главные особенности работы психолога и психотерапевта с клиентом посредством использования возможностей и ресурсов киберпространства?*

Это очень большой вопрос, на который невозможно ответить в кратком интервью. Каждый способ работы с клиентом в Интернете (скайп-консультирование, аудио-звонки, чат, форум, переписка и т.д.) имеет свои особенности! И они совершенно разные!

В качестве примера приведу, пожалуй, возможности и особенности переписки по электронной почте. Здесь нет никаких проблем планирования или других трудностей, связанных с определённым временем встречи. Различные часовые пояса не являются препятствием. Удобство ответа: Вы отвечаете тогда, когда готовы и способны ответить. Есть расширенная «зона для рефлексии», которая позволяет терапевту и клиенту думать и составлять ответ. Например, для клиента, это могло бы иметь важное значения при проблемах импульсивности, стимулируя наблюдающее Эго, и процесс прорабатывания проблемы. Терапевту это даёт возможность более тщательно запланировать ответы и управлять реакциями контрпереноса более эффективно. И, конечно, это даёт беспрецедентный уровень анонимности и конфиденциальности, который многие клиенты очень ценят...

–3–

***Какую роль Ваша деятельность в области киберпсихологии сыграла в становлении Федерации психологов-консультантов России, учреждении научно-практического журнала «Психологическое консультирование онлайн» и создании Вами Института консультативной психологии и консалтинга? Как развивается Федерация, Институт и журнал сегодня?***

Коротко говоря: ведущую, основополагающую.

Не будь этого интереса и этой деятельности, не было бы ни Федерации, ни журнала... А Институт имел бы несколько иную направленность.

Идея создания Федерации Психологов-Консультантов Онлайн пришла ко мне в 2009 году, после общения с разными людьми и коллегами-психологами, особенно на портале «Профессионалы.ру». Я понял, насколько тема киберпсихологии продолжает являться дискуссионной и не понимается, и не принимается, не только дилетантами, но и многими профессионалами. Я убедился в том, что её нужно профессионально развивать и продвигать... Доказывать и показывать эффективность интернет-консультирования, изучать эффективность интернет-психотерапии и т.п.

Федерация Психологов-Консультантов Онлайн в 2014 году была реорганизована в Федерацию Психологов-Консультантов России. И это не только географическое расширение (в Федерацию на сегодня входит более 160 членов из 40 субъектов РФ, от Севастополя до Южно-Сахалинска), но и содержательное расширение. Федерация перестала ориентироваться исключительно на киберпсихологию и кибертерапию. Её члены занимаются психологическим консультированием в любых форматах (очно, по телефону, через Интернет...). А основной целью стало развитие консультативной психологии как области науки и практики, а не доказательство эффективности дистантного консультирования.

Это произошло, в том числе, потому что задача становления интернет-консультирования и интернет-психотерапии в России была, в целом, решена.



Решена не только нашими и международными усилиями, но самой жизнью, практикой психологической помощи. Как говорит один мой коллега: *«Теперь только ленивый не работает в Интернете!»*

Однако это не говорит о том, что проблемой не нужно больше заниматься. Заниматься нужно! Прежде всего, потому, что остаётся огромное количество «белых пятен» в теории киберпсихологии и кибертерапии, а в практике, по нашему мнению, цветёт массовый непрофессионализм...

–4–

***Расскажите, пожалуйста, о Вашей книге «Психотерапия и психологическое консультирование в Интернете», изданной в 2010 году: как пришла идея её написания, как рождалась рукопись, что бы Вы написали по-другому в ней сейчас, спустя годы?***

Идея написания пришла ко мне где-то в начале 2007 года, когда я убедился в том, что в России нет никаких не то, чтобы книг, а даже статей, посвященных теме интернет-консультирования. У книги, написанной к середине 2007 года, прежде всего по материалам зарубежных, переведённых мною статей, оказалась непростая судьба. Её отказались печатать сразу несколько уважаемых мною издательств психологической литературы...

На мой взгляд, эти отказы соответствовали уровню понимания проблематики киберпсихологии и терапии того времени. Это был период, когда многие учёные, «доценты с кандидатами», говорили мне примерно так: *«Ерундой вы, Виктор Юрьевич, занимаетесь... Никакого психологического консультирования в Интернете быть не может, а психотерапии тем более... Клиенты над вами шутят, а если не шутят, то вы им всё равно не поможете...»*.

В конце 2007 года мне пришлось опубликовать свою рукопись в Интернете под названием «Психологическая помощь в сети Интернет».

Сама жизнь опровергла утверждения скептиков. Уже в 2011 году мною был создан сектор интернет-консультирования в крупнейшей консультативной службе России – Московской службе психологической помощи населению.

На сегодня к нам ежедневно обращается через Интернет в среднем 40 человек... У меня и у моих коллег 3-6 скайп-приёмов в день, плюс переписка с людьми со всей России... И с русскими, живущими за рубежом...

А количество психологов, работающих в Интернете частным образом, огромно и уже не поддается учёту...

Кроме того, многочисленные исследования зарубежных учёных (выборка составила более 11 000 человек) также подтвердили эффективность самых разных способов интернет-консультирования и интернет-психотерапии.

Собственно, книга «Психологическое консультирование и психотерапия в Интернете» в 2014-2015 годах была полностью переработана и вновь издана.

В отличие от издания 2010 года в ней описаны практически все виды психотерапии через Интернет. Приведена новая, расширенная классификация методов психологической



помощи, реальная статистика обращений клиентов, данные новых научных исследований и многое другое...

–5–

***Сегодня учёные разных областей наук и сами родители говорят о том, что дети, родившиеся на рубеже XX-XXI вв., совсем другие, чем были раньше. Вы тоже так считаете? Если да, то в чём Вы видите принципиальное отличие в психологии детей «цифрового поколения» – поколения «Ното Cyberus» – от предыдущих поколений?***

Честно говоря, о детях я знаю немного.

Я никогда не занимался детской психологией, не работал с детьми и подростками... Мои рассуждения сводятся к рассуждениям обычного обывателя. Я, как и многие другие люди, считаю, что да, дети отличаются! Однако я не думаю, что эти отличия так глобальны. Дети с лёгкостью вошли в киберпространство, они ориентируются в технических устройствах уже в свои 3-4 года... Но они, по-прежнему, – дети, переживающие те же возрастные и личные кризисы, терпящие неудачу или добивающиеся успеха, страдающие и любящие и т.д.

–6–

***Кстати, Вы и Ваши коллеги консультируете детей и их родителей онлайн? Если да, то по каким вопросам чаще всего обращаются?***

Нет, мы не консультируем детей и мало консультируем родителей онлайн. Наш профиль – взрослые люди и их взрослые проблемы (супружеские и семейные неурядицы, измены и разводы, психические, эмоциональные расстройства, кризисы и т.п.).

Родители иногда к нам обращаются с вопросами воспитания. Чаще всего, мы перенаправляем их в специализированные детские службы, на общероссийский детско-родительский Телефон Доверия 8-800-2000-122.

–7–

***Виктор Юрьевич, считаете ли Вы интернет-пространство ресурсом для личностного развития человека? Если да, то, по Вашему экспертному мнению, с данной целью для людей какого возраста наиболее полезна Сеть, какие её ресурсы Вы порекомендуете?***

Безусловно считаю!

Ещё раз повторю, я не работал и не работаю с детьми и подростками. Поэтому не берусь судить, насколько полезно для них интернет-пространство. Хотя, предполагаю, что полезно...

Безусловно, оно полезно для тех, кто относится к наиболее продуктивному, работоспособному возрасту, для людей от 25 до 55 лет.

В Сети на сегодня можно найти всё, что соответствует твоим профессиональным и личным интересам! Интернет является ресурсом, как для работы, так и для творчества, и для науки, и для нахождения психологической поддержки...

Моя специализация относится к области помогающей психологии, поэтому я рекомендовал бы коллегам и потенциальным клиентам, прежде всего, психологические ресурсы Интернета.

Вот некоторые из них:

*Ресурсы для профессиональных психологов:*

<https://www.b17.ru>

<http://ratepp.ru>

<http://ismho.org>

<http://cyberpsy.ru/periodicals/cyberpsychology-behavior-and-social-networking>

<http://www.counseling.su>

*Психологическая помощь взрослым:*

<http://msph.ru>

<https://www.b17.ru/psiholog>

*Психологическая помощь детям и подросткам:*

<http://твоятерритория.онлайн>

–8–

*Киберсоциализация на рубеже XX-XXI вв. стала популярным видом социализации современного человека. Сеть сегодня является каждодневной площадкой для общения, игры, познания и работы многих людей разного возраста. Какие идеи и перспективы развития теории и практики киберсоциализации человека Вам близки?*

Я знаком со многими работами А.Е. Войскунского и с ним лично. Мне близки и понятны его идеи относительно того, что с психологической точки зрения применение информационных орудий есть современный этап знакового опосредствования деятельности. По сути, речь идёт о понятийной системе культурно-исторической психологии, но с позиций сегодняшнего дня. Сервисы Интернета предоставляют «адекватные ресурсы как для «коммуникативной, так и играющей, и познающей личности».

Похоже, что в нашей стране идеи киберсоциализации наиболее продуктивно развиваются в научной школе А.В. Мудрика и это можно только приветствовать.

Но, прежде всего, меня интересует всё то, что касается психологической помощи через Интернет – идеи и научные разработки Ази Барака и Джона Сулера, Майкла Фенишела и др. Этими авторами показано положительное влияние самых различных сетевых возможностей на личность человека, страдающего от психологических проблем (в том числе, не только различных способов консультирования и психотерапии, но и онлайн-игр, ведения блогов, разнообразной групповой активности и т.д.). Я считаю, что в России этим нужно заниматься гораздо шире и предметнее, чем это есть на сегодняшний день.

–9–

*Киберпсихологию во всём мире и в России называют перспективным направлением исследований и практики. Можете ли Вы назвать её актуальные задачи, скажем, на ближайшие 5-10 лет? Что делается уже сегодня для их решения?*

Благодаря усилиям А.Е. Войскунского и его коллег рассмотрено развитие киберпсихологии в России в качестве нового направления именно внутри психологической науки ([http://ru-cyberpsy.blogspot.com/2011/04/blog-post\\_17.html](http://ru-cyberpsy.blogspot.com/2011/04/blog-post_17.html)).

Актуальными я считаю следующие задачи:

1. Психологические исследования (не просто исследование общения, познания, опосредствованных компьютером у здоровых людей, а исследования в наиболее неизученных и перспективных областях, таких как Семантик Веб. Разработка инструментов помощи инвалидам с поражениями различных функций мозга, речи, движения и т.п.

2. Разработка терапевтических приложений виртуальной реальности, в том числе, с добавлением восприятия вкуса, запаха, ощущения на расстоянии...

3. Объединение разных специалистов, занимающихся проблемами киберреальности в команды, мультидисциплинарность.

4. Нахождение интеграции и баланса онлайн и оффлайн-стилей жизни.

5. Ну и, конечно, развитие разных направлений и способов е-терапии и научных исследований её процесса.

На сегодня уже существуют исследования в части из перечисленных мною тем. Например, я с удивлением прочитал о том, что восприятия вкуса, запаха, ощущения на расстоянии уже показано в отдельных экспериментах.

–10–

*Виктор Юрьевич, что ещё Вы хотите сказать и пожелать пользователям ресурсов нашего информационно-просветительского интернет-портала «Ното Cyberus»?*

Желаю всем не бояться киберреальности, а активно её исследовать и применять в практике! На благо себе и окружающим людям, всему мировому сообществу...

**Беседовал Владимир Плешаков  
Июнь, 2018**

## КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИЯ И ВЫЗОВЫ СОВРЕМЕННОСТИ НА IV МЕЖДУНАРОДНОМ ФОРУМЕ АССОЦИАЦИИ ПЕСОЧНОЙ ТЕРАПИИ «ПСАМАТА-2018»



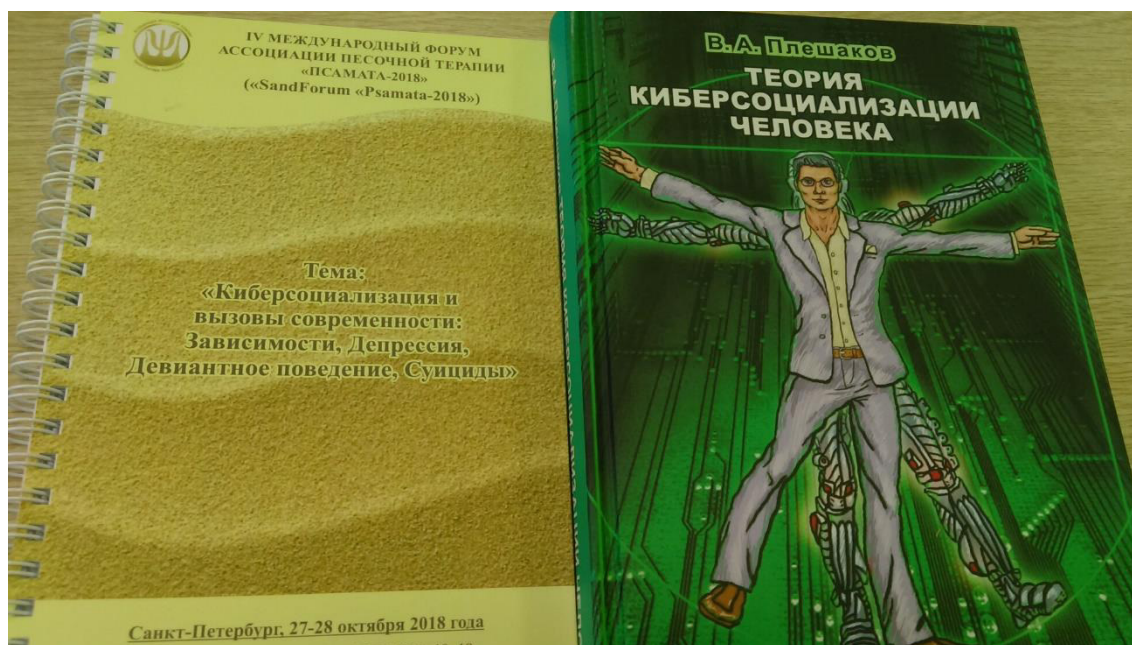
*Захарьящева Ольга Алексеевна – педагог-психолог в государственном казенном учреждении Рязанской области «Центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи» (Россия, Рязань)*

[oakuzin1@bk.ru](mailto:oakuzin1@bk.ru)

27-28 октября 2018 года в Санкт-Петербурге состоялся **IV Международный Форум Ассоциации песочной терапии «Псамата-2018»: «Киберсоциализация и вызовы современности: зависимости, депрессия, девиантное поведение, суициды».**

Организатор: Ассоциация песочной терапии.

Ежегодно уже в течение четырёх лет в конгресс-холле «Васильевский» Санкт-Петербурга проходит Форум Ассоциации песочной терапии «Псамата». Мероприятие посещают психотерапевты и психологи из разных стран, практикующие различные направления песочной терапии. Тема Форума всегда является актуальной проблемой, которая часто встречается в запросах клиентов. В ходе работы **аккумулируются теоретические основы проблемы и лучший практический опыт.**



IV Международный Форум Ассоциации песочной терапии «Псамата-2018» был посвящен киберсоциализации. Этому событию предшествовал **I Московский Конгресс Ассоциации песочной терапии**, прошедший в Институте Психологии им. Л.С. Выготского Российского государственного гуманитарного университета, где песочными терапевтами впервые была затронута тема киберсоциализации.



Данному феномену тогда были посвящены доклады кандидата педагогических наук, доцента, профессора МПГУ, главного редактора информационно-просветительского интернет-портала "Номо Cyberus" и электронного научно-публицистического журнала "Номо Cyberus", основоположника термина «киберсоциализация» и автора теории киберсоциализации человека **Владимира Андреевича Плешакова** и кандидата психологических наук, члена Ассоциации песочной терапии **Елены Викторовны Бахадовой**.



На IV Международном Форуме Ассоциации песочной терапии «Псамата-2018» «Киберсоциализация и вызовы современности: зависимости, депрессия, девиантное поведение, суициды» были **рассмотрены следующие проблемы:**

- зависимость от гаджетов и игровая зависимость;
- ресурсы родителей, сталкивающихся с киберрисками своих детей;
- киберсоциализация личности: гибридное пространство и виртуальная реальность;
- психотравматическая инкапсуляция как феномен киберсоциализации;
- создание условий для благоприятной киберсоциализации детей;
- дефициты психической реальности и возможности интернет-пространства;
- социальные сети Интернета как трансферный объект на пути киберсоциализации;
- здоровое мироощущение человека в цифровую эпоху;
- песочная терапия онлайн.

IV Форум традиционно открыл приветствием участников **Олег Альбертович Старостин**, кандидат медицинских наук, **президент Ассоциации песочной терапии**.

Мероприятие было продолжено докладом **Александра Валерьевича Пищелко** – академика Академии военных наук, академика Международной академии наук педагогического образования, доктора педагогических наук, доктора права, профессора – на тему «*Киберсоциализация личности: гибридное пространство и виртуальная реальность*». В докладе были рассмотрены негативные последствия параллельного

нахождения личности в социальной реальности и в киберпространстве в условиях противопоставления виртуальной реальности жизнедеятельности человека в социуме.

Далее был представлен доклад *«Homo Cyberus» в песочном подносе – мифы и образы, символы, архетипы*. Автор доклада – **Наталья Александровна Сакович**, sandplay-терапевт, арт-терапевт, сказкотерапевт, член Российской ассоциации Арт-терапии, член президиума Сообщества сказкотерапевтов, член Белорусской Ассоциации врачей и психотерапевтов, член Совета, Супервизор и руководитель Белорусского филиала Ассоциации песочной терапии. Наталья Александровна посвятила своё выступление киберкультуре, которая рождает новую мифологию, новых божеств и героев, новые архетипы, манифестирующие новые кризисы идентичности.



Своими знаниями и ценным практическим опытом на SandForum «Psamata - 2018» поделились специалисты из Москвы, Санкт-Петербурга, Перми, Рязани, Ростова-на-Дону, Волгограда, Минска и Риги. Традиционно прошли шестнадцать мастер-классов, а также – впервые – и 16-часовой семинар-интенсив по заявленной теме. В рамках семинара-интенсива состоялись девять трехчасовых мастер-классов, посвящённых психологическим особенностям киберсоциализации личности.

**Ирина Валерьяновна Черемисова** – доктор психологических наук, заведующий кафедрой психологии Волгоградского государственного университета (г. Волгоград) – представила мастер-класс *«Волшебная сила искусства... Музыкальная терапия негативных проявлений киберсоциализации»*. В процессе мастер-класса была раскрыта специфика музыкального искусства и показаны психологические механизмы воздействия музыки в коррекции неврологических заболеваний и психических расстройств.

Практикующий психолог, песочный терапевт **Алина Павловна Степанова** (г. Москва) посвятила свой мастер-класс *«Ищу свою тень, или черный ящик как место встречи с самим собой»* проблемам «Я-образа» в цифровом пространстве.





Доктор психологических наук, доцент кафедры педагогики и педагогической психологии Санкт-Петербургского государственного университета **Защиринская Оксана Владимировна** (г. Санкт-Петербург) посвятила **семинар-интенсив «Психотравматическая инкапсуляция как феномен киберсоциализации взрослых и детей»** проблеме психотравматических паттернов киберсоциализации.

**Татьяна Ивановна Коваль** – практикующий психолог, песочный терапевт, сказкотерапевт (г. Минск) – представила **мастер-класс «Дефициты психической реальности и возможности интернет-пространства сцена фантастического взаимодействия, игры преобразований»**. В процессе работы мастер-класса был рассмотрен феномен «виртуального эскапизма».

**Захарьящева Ольга Алексеевна** – практикующий психолог, психотерапевт, член международного интернет-сообщества исследователей феномена киберсоциализации (г. Рязань) – в своем **семинаре-интенсиве «Песочная картина киберсоциализации»** раскрыла механизмы благоприятной киберсоциализации детей и возможности её психолого-педагогического сопровождения.

**Дмитрий Михайлович Полторацкий** – практикующий психолог, преподаватель психологии (г. Минск) – представил **семинар-интенсив «Социальные сети как трансферный объект на пути к индивидуализации»** Ведущий продемонстрировал, как складываются отношения под знаком «Не-Я» в социальных сетях Интернета.

Практикующий психолог, песочный терапевт **Елена Викторовна Палаткина** (г. Санкт-Петербург) в своем **мастер-классе «Песочная терапия онлайн»** рассмотрела механизмы проведения консультаций онлайн с использованием техник песочной терапии.

На Форуме состоялись также мастер-классы, посвященные девиантному поведению, проблемам суицида и различным вызовам современности.



Теория киберсоциализации человека, её прикладное значение и необходимость понимания особенностей личности, развивающейся в цифровую эпоху, – широкая область исследования для психологического сообщества.

IV Международный Форум Ассоциации песочной терапии «Псамата-2018» «Киберсоциализация и вызовы современности: зависимости, депрессия, девиантное поведение, суициды» поднял актуальные проблемы и стал **ресурсной площадкой** для его участников.



## ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ АВТОРОВ!

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 берет 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 «Номо 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:*

**<http://journal.homocyberus.ru/avtoram>**

*Документы могут быть поданы по электронной почте или лично на электронном носителе.*

**Контактный e-mail: [portal.homocyberus@gmail.com](mailto:portal.homocyberus@gmail.com)**