

**ПЕРСИДСКАЯ
ОЛЬГА
АЛЕКСЕЕВНА**



Младший научный сотрудник
Института философии и права
СО РАН. Новосибирск. Россия

Junior Researcher Institute
of Philosophy and Law, SB RAS.

Novosibirsk. Russia

E-mail: olga_alekseevna@mail.ru

УДК 159.9.015

ФЕНОМЕН ЦИФРОВОЙ ЛИЧНОСТИ: В ПОИСКЕ ОСНОВАНИЙ КОНЦЕПТУАЛИЗЦИИ

Аннотация. Обобщены некоторые тренды, в соответствии с которыми в философии и социо-гуманитаристике выстраивается концептуальное представление о личности в цифровом мире. Обзор сфокусирован на таких темах, как эволюция понятийного аппарата, посредством которого описывается реальность современного человека, живущего в режиме «онлайн»; киберкоммуникация как новый тип социальности; симбиоз человека и умного устройства, вызывающий трансформации мышления, поведения и эмоций; особенности цифровой социализации и идентичности в цифровом мире. Показано, что осмысление бытия личности через призму её погруженности в цифровую среду фундировано складывающейся онтологией цифры и пониманием информации как субстанциональной сущности. Подчеркивается двойная неопределенность позиции исследователя, вызванная как недостатком актуальных теоретико-методологических концепций и объяснительных моделей, так и вынужденным обращением к априорным допущениям из-за того, что цифровое общество находится в стадии своего формирования. Обозначено, что тема личности зачастую свертывается к ограниченному пониманию человека как функциональной поведенческой модели, которую можно понять через набор реакций на разнообразные воздействия цифровой среды. Сделан вывод, что в оптике складывающегося подхода доминирует идея защиты человека от влияния технологий, которая ограничивает развитие антропологических проектов, сфокусированных на поиске ориентиров, способных задать человеку новый осмысленный горизонт его существования в цифровой среде. Выдвинуто предположение, что перспективным направлением концептуализации темы личности может стать переосмысление способа возвращения человеку человеческого в условиях необратимо изменившегося мира.

Ключевые слова: личность, идентичность, социализация, коммуникация, цифровизация, информация, цифровая личность.

© Персидская О. А. 2022

**Исследование выполнено за счёт гранта Российского
научного фонда № 21-18-00103,
<https://rscf.ru/project/21-18-00103/>**

Olga A. Persidskaya

Institute of Philosophy and Law of the SB RAS

E-mail: olga_alekseevna@mail.ru

**THE PHENOMENON OF DIGITAL
PERSONALITY:
IN SEARCH OF THE FOUNDATIONS
OF CONCEPTUALIZATION**

Abstract. Some trends that fund the conceptual representation of the digital personality in philosophy and social and humanitarian sciences are summarized. The review focuses on the following topics: the evolution of the conceptual apparatus used to describe the reality of modern “onlife” man; cybercommunication as a new type of sociality; the transformation of thinking, behavior and emotions associated with the symbiosis of man and gadget; the features of digital socialization and identity in the digital world. It is shown that the understanding of a person’s being through the prism of his/her immersion in the digital environment is funded by the emerging ontology of digital and the understanding of information as a substantive essence. The dual uncertainty of the researcher’s position caused both by the lack of actual theoretical and methodological concepts and explanatory models, and by the forced appeal to a priori assumptions due to the fact that the digital society is in its formation stage, is underlined. It is pointed out that the topic of personality is often curtailed to a limited understanding of the individual as a functional behavioral model, which can be understood through a set of reactions to various influences of the digital environment. It is concluded that the optics of the emerging approach is dominated by the idea of human protection from the influence of technology, which limits the development of anthropological projects focused on the search for reference points that can set a new meaningful horizon of human existence in the digital environment. It has been suggested that a promising direction of conceptualizing the theme of personality can be a rethinking of the way to return of human being to the human in the conditions of an irreversibly changed world.

Keywords: personality, identity, socialization, communication, digitalization, information, digital personality.

The work was written within the framework of the grant project supported by the Russian Science Foundation Project No. 21-18-00103.

<https://rscf.ru/project/21-18-00103/>

DOI: 10.32691/2410-0935-2022-17-114-136

Озабоченность перспективами, которые открывает новая цифровая реальность перед человечеством, занимает умы многих социальных философов: об этом свидетельствуют появившиеся научные журналы и многочисленные конференции, специализирующиеся на теме цифровизации, а также значительный рост числа академических и популярных публикаций. Многие из высказываемых идей имплицитно объединены ощущением нахождения на пороге новой жизни, принципиально отличающейся от привычной ранее, в которой не только политика, экономика, культура и иные сферы социального бытия претерпят значительные трансформации, но прежде всего изменится сам человек. Какие риски и блага обещает человеку цифровизация? В каком мире ему теперь предстоит жить? Как он станет реализовывать свои желания и потребности? Как изменится он сам – его физиологические, когнитивные, поведенческие, коммуникативные, идентификационные параметры? Эти и многие другие вопросы ставят перед собой исследователи. Так или иначе ответы на них в своём пределе могут быть сведены к теме меняющейся личности человека как попытке заглянуть за горизонт неизвестного.

Данный обзор посвящён обобщению некоторой части академических публикаций по теме цифровизации, в основном из областей социально-гуманитарного знания и философии, так или иначе затрагивающих тему личности. Конвенционального определения личности, как известно, не существует, да и нам бы не хотелось ограничивать поиск рамками какого-то определённого конструкта. В этой связи в попытке реконструкции оснований, на которых выстраивается и которыми обосновывается представление о личности, мы подчиняемся логике, которую задаёт объём рассмотренной в обзоре литературы.

Понимая, что тема личности является сквозной практически для любого философского, антропологического или иного социально-гуманитарного рассуждения, мы не останавливались только лишь на источниках, напрямую посвящённых этому феномену. Также мы обратились к анализу представлений о среде, в которой формируется личность; к эффектам, которые на неё оказывает цифровизация; к изменениям коммуникационного процесса (в аспекте межличностного общения); к вопросам социализации, идентификации и идентичности. Все эти темы помогли нам сформировать некое общее представление о том, какой видится личность в условиях цифровизации социально-гуманитарному сообществу.

Новая среда, другая повседневность

Реальность, в которой находит себя современный человек, претерпела настолько глобальные изменения, что те, кто пытается её описать, осознают необходимость переименовать её, чтобы подчеркнуть отличие нового мира от всего того, что было раньше. Излом, ставший причиной поворота от старого мира к новому, часто связывают с информационной революцией, которая начала разворачиваться с изобретением микропроцессорных технологий и персональных компьютеров и достигла своего апогея, когда появился интернет как сеть для информационного обмена в масштабах всей планеты [Floridi 2014; Маклюэн 2013 и др.].

Критерии, по которым оценивается то, какую роль цифровизация играет в жизни отдельных людей, связывают с эмпирической оценкой таких показателей, как процент пользователей интернета в мире и отдельных странах, возраст дебюта пользования интернетом, возраст, с которого пользователь начинает самостоятельно формировать свой интернет-контент, время, уделённое серфингу в социальных сетях [Бовина, Дворянчиков 2020], регулярность доступа к гаджетам у представителей разных поколений [Cognitive development 2017], особенности взаимодействия детей с интерактивными игрушками [Hong, Lee, 2019] и пр.

Очевидно, что для именования этой новой реальности требуется ёмкое концептуальное обобщение, способное стать основанием для исследования текущих трансформаций. Кто-то, как например В. Д. Нечаев и Е. Е. Дурнева, говорят о *цифровой реальности*, которая существует параллельно с привычной предметной средой [Нечаев, Дурнева 2016]. R. Gillian провозглашает *эпоху визуальной культуры* [Gillian 2014]. А. В. Непомнящий заостряет внимание на *глобальной экспансии информационно-коммуникационных технологий* и последующей развертке этих технологий во всех аспектах жизненного контекста человеческих сообществ [Непомнящий 2017]. Лейтмотивом исследований звучит вывод о том, что так называемая цифровая среда настолько плотно входит в повседневность, что начинает замещать не цифровую.

Интересно, что понятия, описывающие процесс цифровизации жизненного мира личности, также успели пройти несколько итераций проверки на актуальность. О. В. Рубцова фиксирует, что ещё недавно употребительное понятие «*виртуальная реальность*» теряет свою популярность [Рубцова 2019а]. Ему на смену пришло иное понятие – *смешанная реальность*, которое опирается на так называемый континуум Милгрэма, отражающий протяженность от базовой реальности до чистой виртуальности [Milgram, Kishino 1994]. Однако и этого оказалось недостаточно, и в научный лексикон вошло понятие *онлайн*, введённое Ф. Флориди [Floridi 2014]. Нам кажется примечательной эта эволюция понятийного аппарата с точки зрения того, как в каждом новом понятии сначала чётко разграничиваются, затем совмещаются, а после вовсе неразрывно сливаются реальности, в которых существует человек.

Киберкоммуникация

Описание коммуникативного процесса в опосредованной цифровыми устройствами коммуникации [Gumpert, Cathcart 1986] (далее, для простоты, мы будем использовать не всеми признанное, но распространённое понятие «киберкоммуникация») зачастую строится на противопоставлении привычного для исследователей (некоторые употребляют определение «традиционное») межличностного общения в ситуации «лицом к лицу» и новой формы общения в сети. На этой антитезе основаны выводы об ограниченности сенсорного опыта, который в ситуации онлайн-общения не может быть обогащён жестами, мимикой или интонационными модуляциями; здесь же – замена обычных проявлений человеческих эмоций на смайлы, эмодзи и иные условные знаки. Сюда относят специфическую черту онлайн-общения, которая связана с трансформацией представлений о времени и пространстве коммуникативной ситуации: «Виртуальное общение разворачивается в особом про-

странственно-временном континууме, в котором географические расстояния не имеют значения, а также имеет место так называемый феномен “вневременности”. Так, при общении в режиме “онлайн” ситуативное время может растягиваться до бесконечности, переживаясь как актуальное “здесь и теперь”» [Рубцова 2019б: 106].

Эмпирические ответы на вопрос о том, как киберкоммуникация воздействует на коммуникативные качества личности, лежат в широком спектре от позитивных до самых негативных оценок. Приведём лишь некоторые из них. Так, с одной стороны, опасения исследователей связаны с деградацией нравственной нормы коммуникативного процесса [Арпентьева 2017], замещением её на ситуативное реагирование в рамках конкретной коммуникативной ситуации [Postems, Spears 1998]. С другой стороны, есть доказательства в пользу того, что молодежное онлайн-общение структурировано в соответствии с достаточно хорошо разработанными нормами социальной уместности, чувством взаимности и коллективной этикой [Ito et al. 2008: 77]. Далее, результаты одних эмпирических исследований демонстрируют «корреляции онлайн-активности подростков с низкой самооценкой (Carlan, 2002), чувством одиночества (Clayton et al. 2013), самоповреждениями (Lam et al. 2009) и аутистическими признаками (Finkenauer et al. 2012)» [см. обзор: Жукова, Айсмонтас, Макеев 2019: 126], а также снижением эмпатии [Холмогорова, Клименкова 2016], но другие показывают, что соцсети и общение в них оказывает благоприятное воздействие: например, помогает юным в преодолении чувства одиночества и налаживании близких социальных связей [Wood, Bukowski, Lis 2016].

Существенную обеспокоенность исследователей вызывает появление ряда негативных феноменов, связанных с общением в социальных сетях. Среди них выделяют, например, кибербуллинг, троллинг и флейминг [Cheung, Wong, Chan 2021]. Учитывая, что понятийный аппарат в данной области не сформирован, мы не можем говорить о терминах в строгом виде, а только лишь об определениях, зачастую пересекающихся по смыслу и перекрывающих друг друга. Кибербуллинг – это использование информационных и коммуникационных технологий для намеренного, враждебного и неоднократно повторяющегося поведения лица или группы, направленного на оскорбление других людей [Belsey 2005; цит. по: Баранов 2015]. Под троллингом понимают «вид виртуальной коммуникации с нарушением этики сетевого взаимодействия, выражающейся в виде проявления различных форм агрессивного, издевательского и оскорбительного поведения» [Внебрачных 2012]. Флейминг характеризует вид интернет-спора, который ведётся не с целью выяснения позиций оппонентов, а ради самой агрессивной коммуникации с использованием оскорблений, злых шуток, неаргументированной критики, переходом на личности [Смирнов 2006] (что представляется абсурдным с учётом анонимизации, которую обеспечивает киберкоммуникация).

Публикации, посвящённые негативным эффектам киберкоммуникации и опасным феноменам, которые оно порождает, как представляется, численно преобладают над теми, которые транслируют сдержанную позицию или подчеркивают позитивные стороны общения в сети. Но многие из них объединены выводом о том, что в современном мире социальные сети становятся одним из основных институтов коммуникации, особенно для детей и представи-

телей юношества. В этом смысле блокировка доступа к интернету равноценна перекрытию кислорода и не может считаться разумным способом решения проблем, которые несёт с собой киберкоммуникация.

Методологической рамкой, на которую ссылаются исследователи [см., например, Солдатова, Чигарькова, Калинина 2022; Yarchi, Baden, Kligler-Vilenchik 2020; Радина 2018] при исследовании киберкоммуникации, стала модель J. Suler. В ней киберкоммуникация характеризуется следующими признаками: обеспечивает диссоциативную анонимность и невидимость коммуникантов, способствует асинхронности и солипсической интроекции, развивает диссоциативное воображение, а также минимизирует показатели статуса и власти [Suler 2004]. Диссоциативная анонимность становится возможной за счёт намеренного отождествления личностью себя и того образа, который она создаёт (конструирует) о себе в сетевом пространстве. Обращение к диссоциативной анонимности, к слову, часто служит для исследователей основой перехода к концептуализации такого понятия, как «сетевая (или виртуальная) идентичность», к которому мы обратимся позднее. Невидимость дополняет диссоциативную анонимность, но имеет отношение к характеристикам поведения человека в сети: «люди, перемещаясь в пространстве Интернета, невидимы, они могут посещать сайты, читать сообщения форумов, комментарии, наблюдать за дискуссией» [Бовина, Дворянчиков 2020: 103]. Асинхронность вопроса и ответа позволяет коммуникантам обдумать, отредактировать или полностью изменить свои реплики. Солипсическая интроекция имеет отношение к ситуации, когда в отсутствие полной информации коммуникант конструирует, додумывает и достраивает образ своего сетевого собеседника, причём эта деятельность в большей степени опирается на собственные установки и потребности коммуниканта, а не на реальные (скрытые) характеристики его оппонента. Активизация диссоциативного воображения происходит в ситуации, когда коммуникант разделяет для себя кибер- и оффлайн коммуникацию, подразумевая, что первая имеет характер игры и искусственности и не имеет воздействия на реальный мир человека. К посылке, в соответствии с которой цифровая реальность воспринимается человеком как симуляция, не имеющая отношения к жизни, восходит, как представляется, и выделенный J. Suler признак минимизации статусов и власти. Он основан на представлении о том, что интернет не воспроизводит структуры и институты реальной жизни, а предлагает пространство для отношений равенства (во многом за счёт анонимности и скрытости реальных социальных статусов).

С одной стороны, очевидна актуальность обоснования киберкоммуникации как принципиально нового вида общения в условиях, когда граница между не цифровой и цифровой реальностью стирается, и исследователи скорее говорят о личности, живущей «онлайн», нежели о человеке, перемещающемся между двумя мирами. С другой стороны, некоторые характеристики киберкоммуникации, выявленные J. Suler, такие, как диссоциативная анонимность, солипсическая интроекция и активизация диссоциативного воображения, явно указывают на то, что сам акт киберкоммуникационного взаимодействия не имеет, строго говоря, отношения к реальности ни с точки зрения самого коммуниканта (он разделяет себя и ту личность, которая общается в сети), ни с точки зрения его визави (существует ли он вообще?), ни по своим последствиям

(которые воспринимаются коммуникантом как игра). Это позволяет нам переосмыслить киберкоммуникацию в понятиях знаково-символического акта, имеющего большее отношение к воображению личности, чем к реальности.

Мышление, поведение и эмоции цифровой личности

Существуют любопытные исследования, посвящённые тому, как современная среда меняет мозг человека на уровне его физиологии. Например, K. K. Loh и R. Kanai показали, что у тех, кто потребляет интернет-контент, переключаясь между разными видами электронных устройств (в источнике такая активность названа *media multitasking*), имеют меньшую плотность серого вещества в передней поясной извилине мозга. Это наблюдение позволило авторам предположить связь между этим физиологическим параметром и снижением эффективности когнитивного контроля и социально-эмоциональной регуляции [Loh, Kanai 2014]. В другом исследовании было показано, что у профессиональных игроков в компьютерные игры (*video game experts*) повышен объём серого вещества в задней теменной коре, что улучшает функции их памяти, связанные с пространственной и визуальной обработкой информации [Tanaka et al. 2013; Gong et al. 2016].

Исследование влияние видеоигр на высшие психические функции можно выделить в качестве отдельной темы, объединяющей разработки многих научных групп. Противопоставление «мнимой ситуации» в «традиционной» (здесь: в не опосредованной технологиями) игре и в видеоигре (опосредованной технологиями) восходит к вопросу о том, задействовано ли и в какой степени в этом процессе воображение [Рубцова 2019б: 104]. Так, не опосредованная технологиями игра позволяет субъекту творчески действовать в широком диапазоне вариантов при изобретении игровой стратегии и реализации своей роли. Опосредованная технологиями игра имеет отношение скорее к выбору, а не созданию имеющихся игровых ролей и сценариев, обращаясь к воображению в гораздо меньшей степени.

Перспективная область исследований связана с интерпретацией бесконечного потока информации в интернете как гипертекста и выявлением изменений мышления, связанных с необходимостью пользователя взаимодействовать с ним. Нелинейность движения по гипертексту и открываемую им для субъекта возможность перемещаться по нему, руководствуясь не заданной структурой, а опираясь на собственные субъективные потребности, выделяют в качестве основных отличительных характеристик взаимодействия с гипертекстом. Также значимо, что получаемая информация разнородна: кроме собственно текста пользователь потребляет аудио- и видеоконтент, свободно переключаясь между ними [Рубцова 2019б: 101]. Результаты исследований разнородны [Войскунский, Солодов 2020]: одни демонстрируют обеспокоенность последствиями существенного увеличения когнитивной нагрузки, другие показывают, что навигация по гипертексту позволяет адаптировать материал под себя [Patterson 2000], а также улучшить составляющие когнитивного процесса, связанные с созданием семантической сети [Jonassen, Wang 1993].

С темой гипертекста тесно связана другая область научного поиска. Растущее число академических публикаций, посвящённых осмыслению феномена клипового мышления, по-видимому, говорит о том, что он находится

в стадии обоснования своей научной состоятельности и эмпирической проверки. Отметим, что понимание сути «клипового мышления» зачастую строится на его противопоставлении иным типам мышления – например, понятийному, логическому, концептуальному мышлению или мышлению «людей книги» [Пендикова 2016; Купчинская, Юдалевич 2019]. Выделяются такие черты мышления «человека экрана», как быстрота поглощения информации, склонность к визуализации, способность к многозадачности. Подчёркивается и целый ряд иных эффектов такого типа мышления, которые авторы склонны оценивать как негативные: рассеянность, дефицит внимания, ослабление аналитических способностей, поверхностность суждений, речевая бедность.

Вербальный интеллект также оказывается затронут цифровизацией. По-видимому, чрезмерное использование Интернета может быть связано со снижением когнитивных функций и уменьшением объёма нескольких областей мозга у детей. Это может быть причиной снижения вербального интеллекта и меньшим объёмом серого вещества на более поздних стадиях их взросления [Takeuchi et al. 2018]. В другом исследовании выявлено, что молодые люди (исследование было проведено на студенческой выборке), хорошо владеющие технологиями, с большей вероятностью будут обладать гибким мышлением и менее склонны сопротивляться изменениям, чем те, кто менее разбирается в них [Barak 2018]. Среди прочих эффектов цифровизации описаны, например, повышение раздражительности и снижение стрессоустойчивости, сложности с концентрацией внимания, а также депрессивные проявления, возрастающий риск суицида, астения [см., например, Kelleci 2008; Twenge et al. 2018].

Возрастающая сложность инструментов, при помощи которых открывается возможность измерить параметры активности мозга и глубже понять трансформации, связанные с его физиологией, продуцируют рост числа и разнообразие тем прикладных исследований. Однако в настоящий момент, на наш взгляд, нельзя говорить о том, что в академическом сообществе сложился консенсус, позволяющий дать хоть сколько-нибудь однозначную и комплексную оценку изменениям, происходящим в мозге человека, и связанным с этими трансформациями в мышлении, поведении и эмоциональном мире человека.

Зафиксируем в этой связи некоторые опорные точки, которые кажутся нам важными и потенциально значимыми в данном дискурсе. Прежде всего, нам видится, что связь человека и цифровых устройств уже неразрывна. Интересный вывод делают N. Barg и соавторы: они рассматривают симбиоз человек и смартфона, называя его «расширенным разумом». Имеется в виду то, что люди часто компенсируют свои способности к глубокому аналитическому мышлению обращением к смартфонам, где без особого труда находят ответы на свои вопросы. Исследователи заключают, что психология должна учитывать взаимосвязь разума и технологических средств для того, чтобы адекватно характеризовать человеческое мышление в современную эпоху [Barg et al. 2015].

Удачным методологическим приёмом, применённым для целей более глубокого понимания особенностей «расширенного разума», видится переосмысление оснований теории развития личности Л. С. Выготского. В оптике этого подхода О. В. Рубцова говорит о принципиально новом механизме психики, через который происходит опосредование окружающего мира человеком:

«цифровые технологии позволяют рассмотреть проблему орудия и знака под новым углом зрения. Так, в одних обстоятельствах компьютер или мобильный телефон могут выступать преимущественно как орудие, используемое для передачи информации (отправка электронной почты или sms-сообщения), а в других обстоятельствах то же самое средство может выступать в качестве знака, опосредующего различные психические функции и процессы (общение через социальные сети, участие в компьютерной игре и др.). При этом переход от орудийного к знаковому использованию происходит настолько быстро (а иногда эти процессы разворачиваются параллельно), что проследить четкую границу между технологией, применяемой в качестве орудия, и технологией, применяемой в качестве знака, представляется практически невозможным <...>. Таким образом, с появлением новых технологий мы имеем дело с уникальным феноменом, который сочетает в себе как орудийные, так и знаковые компоненты. В ходе взаимодействия то одни, то другие компоненты выходят на первый план – иначе говоря, орудие и знак начинают работать вместе, и речь идёт уже не о противопоставлении, но об их взаимосвязи и взаимопереходах» [Рубцова, 2019а: 122].

Идентичность, социализация и система ценностей в цифровом мире

В современной социальной философии понимание идентичности личности в категориях её текучести и принципиальной незавершённости окончательно сместило некогда превалирующее представление о ней как об определённой (и/или определившейся) структуре. Новый виток в развитии этих идей был спровоцирован становлением цифровой реальности в качестве притягательной среды для существования человека. Исследовательская схема, в соответствии с которой понимание идентичности возможно в том числе через систему ценностей, остаётся актуальной и на текущем этапе концептуализации оснований изучения цифровой личности. Исследования, касающиеся ценностных ориентаций, попавшие в поле нашего наблюдения, констатируют, что у «человека цифры» произошёл «ценностный виртуальный сдвиг», причина которого состоит в переориентации от реальности к виртуальности: «ребёнок, подросток выбирает разные образцы для своего поведения не в реальном социальном мире, не у родителей и учителей, а в виртуальном мире» [Смирнов 2021: 23]. Хотя и фрагментарно, но дополняют и раскрывают этот тезис ряд эмпирических исследований ценностных ориентаций, которые подчеркивают высокую значимость для юношества возможности удовлетворения своих коммуникационных и познавательных потребностей непосредственно в момент их возникновения и веру в возможности технологий [см., например, Кирьякова, Мороз 2021], что, впрочем, кажется очевидным при возрастающем уровне зависимости молодежи от цифровых устройств.

Перенос центра событийности человеческой жизни из оффлайна в онлайн заставил задуматься о содержании и критериях идентичности с точки зрения влияния на неё новых условий. Переопределение идентичности у «человека цифры» так или иначе можно возвести к концепции «дрейфующей идентичности» Ф. Джеймисона и представлениям о конструировании идентичности, интерпретирующим теории Э. Гоффмана [Мамедова, 2021: 77].

Мы можем выделить два направления концептуализации, которые преобладают в дискурсе переопределения идентичности: во-первых, направленные на изучение расщепления виртуальной и реальной идентичностей личности; во-вторых, рассматривающие перспективы замены человека как сущего пост-человеком.

В соответствии с первым направлением принято, что воплощение своей личности в киберпространстве происходит через удвоение, предполагающее появление у человека дополнительной идентичности – цифровой или киберидентичности. Эта идентичность определяется принадлежностью к виртуальному сообществу и задаётся количеством информации, которую человек способен воспринять [Там же: 79]. Становление такой идентичности возможно из-за того, что основание механизмов идентификации принципиально изменяется: «социализация сегодня в значительной степени осуществляется в условиях продолжительного и активного пребывания в интернет-пространстве, что позволяет многим авторам называть её “цифровой социализацией”» [Яницкий и др. 2022: 301]. Г. У. Солдатова определяет цифровую социализацию как «опосредованный всеми доступными цифровыми технологиями процесс овладения и присвоения человеком социального опыта, приобретаемого в онлайн-контекстах, воспроизводства этого опыта в смешанной офлайн/онлайн-реальности и формирующего его цифровую личность как часть реальной личности» [Солдатова 2018: 76]. Здесь подчеркнём, что Г. У. Солдатова, внесшая значительный вклад в разработку концепта цифровой социализации, наделяет цифровую среду критерием социальности и отдельно подчеркивает существование цифровой личности в качестве одного из измерений реальной личности.

Важно зафиксировать, что изменение оснований социализации позволяет противопоставлять их «традиционным основаниям», к которым относят семью и близкое окружение, школу и круг сверстников. Действительно, как показали Яницкий и соавторы, ценность таких объектов идентификации, как национальная, этническая или религиозная группа, существенно девальвируется [Яницкий и др. 2022: 302]. Доводя различие между старыми и новыми объектами идентификации и её механизмами до предела, М. А. Мамедова говорит, что «В реальном мире персональные и групповые идентичности являются продуктом *социального* (курсив наш – О.П.) конструирования, определяются разнообразными институциями. Виртуальное пространство образует широкую горизонтальную перспективу, которая обеспечивает возможности персонального формирования идентичностей <...>» [Мамедова 2021: 80], заостряя тем самым внимание на персонификации идентификационного процесса и его символическом характере.

Такая ситуация открывает человеку возможности для конструирования киберидентичности, и, по-видимому, пределы этого конструирования ещё только предстоит осмыслить. Так, например, у О. В. Рубцовой человек сам является актором создания своей киберидентичности – он пробует и примеряет, ориентируясь на собственные предпочтения, не только разные стили общения и социальные роли, но даже такие характеристики, как пол, возраст, социальный статус – всё это допустимо в рамках «виртуального самопредъявления» и «игр с идентичностью» [Рубцова 2019б: 106]. В рамках такого представления человек сам является субъектом конструирования. Другие авторы (напри-

мер, В. В. Чеклецов) говорят о риске, связанном с потерей идентичности. Такой ракурс рассмотрения проблемы ставит человека в подчинённую позицию по отношению к воздействию на него цифровизации [Аршинов и др. 2017: 154]. В ещё более острой форме ставит эту проблему С. А. Смирнов: «Человек так увлётся техническим прогрессом, что по привычке, отдавая технике всё новые и новые функции и работы, постепенно стал отдавать ей и самого себя, свои умные функции, те, которые он выполнял ранее сам и которые делали его самим собой» [Смирнов 2021: 23], говоря, по сути, о потере человеком себя.

Что стоит за этими изменениями? Складывается впечатление, что в ответе на этот вопрос пока что мало определённости. Широко распространены суждения, в соответствии с которыми человек, лишённый «традиционного» процесса идентификации, вынужден формировать самопонимание с опорой на разрозненные, разобщённые объекты для идентификации, за счёт чего его самоопределение представляет собой не согласованную, а децентрализованную структуру; в итоге человек утрачивает свою «онтологическую почву» и нравственные ориентиры [Писаревская 2021: 192, 193], лишается возможности стать интегрально развитой личностью [Непомнящий 2017: 13]. Также подчёркивается, что такая идентичность не является целостной структурой, а включает в себя «разрывы и пробелы в самопонимании себя и мира»; это приводит к неминуемым конфликтам личности с собой и окружением [Арпентьева 2017: 103].

Подчеркивание в разных концептуализациях символический характер цифрового взаимодействия, а также тот факт, что цифровая идентичность, по мнению исследователей, является дублем социальной идентичности и конструируется с опорой на персональные предпочтения личности, на наш взгляд, заставляет усомниться в том, можно ли считать цифровую социализацию именно социализацией в собственном смысле этого термина. Поясним, что социализацию связывают с адаптацией и интеграцией в социальную среду, которая упорядочена существующими в социуме нормами и институтами. А в случае персонального конструирования личностью своей цифровой идентичности следует, скорее всего, говорить о выстраивании им образа себя, о самопрезентации в цифровом мире, или, в крайнем случае, о цифровой квази-социализации. Такое различие, на наш взгляд, принципиально важно, так как позволяет учесть одновременно и факт того, что цифровая квази-социализация складывается параллельно с социализацией человека, и то, что она обращается в своём становлении к символическим механизмам и персонально выбранным объектам.

Кроме того, перенос акцента на символический характер цифровой квази-социализации делает более понятным и рассуждение о роли волевого усилия в становлении цифровой идентичности. Для понимания особенностей процесса квази-социализации в условиях цифровизации важно, что, в отличие от не цифрового, цифровой мир предлагает простые для понимания и освоения символические схемы. Именно упрощение интериоризации этого доступного материала может приводить к последствиям, описанным рядом авторов, таким, например, как дефицит усилия и произвольной регуляции, нарушение способностей к самоконтролю [Тхостов, Сурнов 2005], смещение ориентаций к получению психологического комфорта и «сиюминутных удовольствий»

[Арпентьева 2017: 101] как наиболее простых и доступных форм деятельности. В результате такой глобальной перестройки оснований личности человек «не умеет нести ответственность, не умеет совершать нравственный выбор, не умеет строить свою собственную ситуацию развития» [Смирнов 2021: 23]. И речь здесь идёт не столько о том, что человек инфантилизируется и скатывается к отношениям потребления, сколько о том, что происходит принципиально важный отказ от волевого действия. Воля же, понимаемая как одно из центральных качеств личности, как способность сознательно и целенаправленно регулировать и контролировать своё поведение и деятельность, умение мобилизовать психические и физические возможности для преодоления трудностей и препятствий, в условиях цифрового мира рискует, по-видимому, стать атавизмом. Не будет преувеличением сказать, что, передавая цифровому устройству всё больше и больше функций, а в пределе – отказываясь от осуществления волевого усилия, в значительной степени человек теряет самого себя [Смирнов 2022].

Второе направление в дискурсе переопределения идентичности ещё более радикально и связано с перспективами, которые открывают достижения науки, направленные на глобальное преобразование качеств человека. В области социально-гуманитарного знания идеи, связанные с этой темой, часто объединяют под шапкой трансгуманизма. Притягательность трансгуманизма связана с тем, что он обещает ликвидацию боли, страдания и старения, а также значительное усиление физических, умственных и психологических возможностей человека [Новые технологии 2008: 7], а в своём пределе – даже преодоление смерти. В то же время в рассуждениях на тему трансгуманизма отчётливо звучит обеспокоенность, связанная с последствиями таких глобальных преобразований. Так, Я. А. Афанасенко и Т.Г. Чернова рассуждают о том, останется ли человеческое в человеке после вмешательств, связанных с коррекцией генома, широким применением трансплантации, внедрением в жизнь цифровых технологий и искусственного интеллекта, контролем мыслительного процесса и пр. [Афанасенко, Чернова 2022]. Целый ряд авторов [см., например, Бжезинский 1972; Кутырев 2015; Трансгуманизм 2021; Смирнов 2022] аргументируют, что радикальные идеи трансгуманизма редуцируют человека как социокультурное целое до набора биологических, когнитивных и интеллектуальных функций, одновременно подменяя в нём собственно человеческое. По отношению к идентичности человека ход такого рассуждения закономерно наталкивает на выстраивание философской проблематики, связанной с переопределением или даже поиском новой идентичности измененным человеком: «При принятии решения о том, как быть с подобными средствами, изменяющими субъект и его опыт (а следовательно, изменяющими после эксперимента и саму личность человека), и о том, как быть с “измененными” человеческими существами, нам придется столкнуться с такими новыми вопросами, как: “Кто я?”, “Когда я являюсь кем?”, “Кто они по отношению ко мне?”» [Бжезинский 1972: 26]. Таким образом, трансгуманизм в острой форме актуализирует тему направлений модификации человека, в рамках которой одной из ключевых точек рассуждения является проблема самотождественности личности.

Проблема онтологизации цифровой реальности

Обнаружение себя на пороге цифрового мира чрезвычайно захватило умы философов и представителей социально-гуманитарных наук, спровоцировав обильный поток публикаций на темы, так или иначе связанные с цифровизацией. Исследователи говорят о том, что киберобщение обладает потенциалом к складыванию новых типов социальности, взаимодействие с электронными устройствами меняет мозг на уровне его физиологии и функционирования, а процесс самоидентификации человека в значительной степени ориентирован на его персональный виртуальный мир. Осмысление бытия личности через призму её погруженности в цифровую среду спровоцировало возникновение ряда концептуализаций, связанных с «киберкоммуникацией», «гипертекстом», «клиповым мышлением», «расширенным разумом», «человеком цифры/экрана/гаджета», «виртуальной/цифровой/кибер-идентичностью», «цифровой социализацией», «постчеловеком» и пр. Подчеркивается глобальная смена уклада повседневности за счёт слияния виртуальной и реальной жизни человека.

Интересными и многообещающими интуициями в рассматриваемой области научного знания, о которых хотелось бы сказать отдельно и в дополнение к уже сказанному, являются несколько идей. Например, переосмысление сути рациональности: в отличие от её классического типа, предполагающего ориентацию на наличное бытие и отражение практического разума, рациональное мышление в цифровом мире осуществляет «<...> проективно-конструктивное ментальное действие, отражающее интерактивные процессы, которые опосредуются знаково-символическими системами» [Мамедова 2021: 78]. Важно при этом, что «Реальностью с этой точки зрения является не статичное бытие, а становление, изменение, зависимое от символических интеракций» [Там же]. Далее, многообещающей выглядит идея о киберкоммуникации как принципиально новом виде коммуникативного взаимодействия. Отличительность киберкоммуникации от офлайн-общения велика настолько, что позволяет исследователям говорить о том, что общение в сети более приближено к воображаемому, а не реальному действию [Бовина, Дворянчиков 2020]. Также согласимся с О. А. Гримовым, который ставит задачу переосмысления социальности с учётом появления принципиально новых коммуникационных агентов: «Наиболее сложным и перспективным вопросом для научного анализа является расширение границ концепта “социальное” и “социальность”, в котором уже с необходимостью находится место не только человеческим, но и нечеловеческим акторам» [Гримов 2019: 44]. Под таким углом рассмотрения можно говорить как о формировании новой реальности, задающей параметры социального взаимодействия, так и о переосмыслении границ и сути социальности. Наконец, значительные перспективы для исследования и концептуализации предоставляет тема меняющейся идентичности человека, как заданная в оптике слияния человека и умного устройства (здесь, например, актуален вопрос глубины этого симбиоза), так и с точки зрения «ухода» человека как самостоятельного субъекта [Смирнов 2022], который референтен проблеме реальности существования «Я».

Не удивительно при этом, что значительная часть работ тяготеет в своих философских основаниях к *онтологизации цифры* и пониманию *информации*

как *субстанциональной сущности* [Мамедова 2021: 75] как к направляющим и регулирующим идеям, определяющим тренд рассматриваемого направления социально-гуманитарных наук и философии. Вопрос о правомерности и эвристичности такой онтологизации остаётся дискуссионным. Часть авторов, видя новизну оснований складывающегося цифрового мира, говорят о необходимости переосмысления оснований его онтологии. Интересно в этой связи наблюдение О. А. Гримова: «<...> принципиально уже то, что мы оперируем понятием “цифровая реальность”, полагая ее не просто актуализированной, но и “реальной” онтологически <...>. Таким образом, сама дискурсивная практика и устойчиво воспроизводимые научный, публицистический, повседневно-практический и иные нарративы маркируют и закрепляют цифровые технологии как уже реальные <...>, обладающие социальной фактичностью и определённым императивно-принудительным воздействием на индивида» [Гринов 2019: 44]. В. И. Игнатьев разворачивает и обосновывает такую онтологизацию в том числе через идею о появлении принципиально нового типа социального агента – техносубъекта, сущность которого составляет синтез электронных устройств и искусственного интеллекта. Цифровизация при этом рассматривается как «<...> особый вид депривации, процесс принудительного “изъятия” у человека его человеческих качеств без их замещения более совершенными, но тоже человеческими. Эта “аннигиляция” человеческих качеств протекает как разрушение когнитивных способностей, функциональных физиологических и психических связей между органами тела и замена их функциональной зависимостью от цифровых устройств, с превращением индивидов в информационные платформы Интернета тел и Интернета вещей» [Игнатьев 2022; цит. по: Анонс 2022], ставя тем самым, по-видимому, перспективы сохранения человеком своей субъектности под вопрос. Противоположный полюс мнений представляют суждения, демонстрирующие сомнения в онтологической уникальности цифрового мира. Например, Д. В. Винник считает, что человечество не столкнулось «с принципиально новыми социально-онтологическими феноменами», а лишь «с новой спецификой давно описанных и объясненных социальных явлений, появившихся в результате усложнения коммуникационной среды» [Винник 2014: 80].

На наш взгляд, наделение цифры/цифровой реальности онтологическим статусом подводит исследователя к возможности объяснять все социально-культурные процессы цифровизацией, а такая позиция не может не ограничивать возможности поливариантной интерпретации реальности, что в конечном итоге обедняет представление о ней. Большим эвристическим потенциалом, как нам кажется, обладает оптика, в рамках которой цифровая реальность рассматривается как часть техносферы, которая хоть и проникает практически во все среды существования человека, преобразуя их, но всё же не имеет собственной онтологической основы. В таком ракурсе личность может рассматриваться как цельная и неразрывно продолжающаяся в виртуальности, а её восприятие, мысли и действия переориентируются на параметры цифрового мира, создавая неразрывный симбиоз с цифровой средой.

Заключение

Завершая обзор, зафиксируем, что исследователь, рассматривающий тему человека в цифровой среде, находится в сложной позиции, обусловленной двойной неопределённостью его поиска. Во-первых, он, по-видимому, испытывает недостаток теоретико-методологических концепций и объяснительных моделей. Частично это затруднение снимается за счёт усовершенствования уже имеющегося аппарата социально-гуманитарных наук, но проверка этих моделей на адекватность является актуальной задачей будущего. Во-вторых, так как само цифровое общество находится в стадии своего формирования, концептуализация представлений о нём вынужденно строится на априорных допущениях. Этим же, на наш взгляд, обосновано и то, что в основании некоторых из рассмотренных концептуализаций лежит противопоставление условий «старого» и «нового» устройства мира, где «старое» (или иногда – «традиционное») понятно и описано, а понимание «нового» в большей степени строится на принципе антитезы и в меньшей – на понимании и описании сущностной специфики процессов и феноменов.

В формирующейся исследовательской оптике складываются два принципиально отличающихся подхода к пониманию человека. В рамках первого он представлен как жертва или иногда даже раб [Непомнящий 2017: 10] цифровых технологий. Такое представление обосновывает доминирование идеи защиты человека от влияния технологий. На наш взгляд, такая заградительная позиция ограничивает развитие антропологических проектов, сфокусированных на поиске ориентиров, способных задать человеку новый осмысленный горизонт его существования в необратимо изменившемся мире.

Иную перспективу открывают интеллектуальные конструкции, вдохновленные трансгуманистическими проектами, складывающиеся в рамках второго подхода: здесь идея защиты уступает идее о пользе полного слияния человека как физической и биологической сущности с достижениями прогресса для целей радикального уменьшения страдания и увеличения уровня счастья.

В то же время, необходимо подчеркнуть, что увлеченность идеей улучшения человека «по частям» оставляет вопрос о личности как целостной структуре за гранью осмысления, а потому трансгуманизм, на наш взгляд, не может считаться подходящей платформой для развертывания полноценного концептуального дискурса о личности в цифровом мире.

В том, что касается реконструкции оснований рассмотрения темы личности, заключим, что часто эта безграничная тема свёртывается к подходу, в рамках которого человек понимается как упрощенное сущее, которое можно свести к набору функций, измерить и понять через анализ его реакций на разнообразные воздействия цифровой среды. Согласимся со С. А. Смирновым, который показывает, как в свете доминирующего в такой оптике бихевиористического подхода человек сначала редуцируется до функциональной поведенческой модели, а после и вовсе может быть заменён частично или полностью на иное существо [Смирнов 2022], за счёт чего определить личностное в человеке становится трудно.

В этом смысле новую актуальность обретают слова М. К. Мамардашвили о предмете психологии, которые, как нам кажется, могут быть экстраполи-

рованы на любую область социально-гуманитарного знания и философии в их подходе к теме личности в цифровом мире: «Она (психология – прим. О. П.) изучает даже не лабораторного человека, а некоторое лабораторное представление о человеке. Основные вещи, в зависимости от которых складывается или не складывается, удается или не удается наша внутренняя жизнь, вообще не фигурируют в психологической теории. <...> Между тем такое явление как личность <...>, являющееся определённой структурой, определённым способом бытия <...> вообще не находит в психологии места, хотя оно имеет существенное значение для самого способа протекания и реализации наших основных склонностей, возможностей, способностей, талантов» [Мамардашвили 1995: 126-127]. Акцентируем, что в современной наработанной исследовательской оптике, по-видимому, даже сам вопрос о личности, заданный с такой точки зрения – как способе бытия или способе осуществления себя на жизненном пути, представляется, к сожалению, невозможным и неуместным.

Но на наш взгляд, именно такой подход к личности мог бы стать актуальной альтернативой доминирующему редуccionистскому прочтению темы личности в цифровом мире. Затруднение состоит в том, что он требует фактически отсутствующих разработок, адекватных современным вызовам, в которых звучали бы новые антропологические идеи, направленные на концептуальное переосмысление темы личности в цифровой среде.

Какая точка смогла бы стать отправной в поиске такой парадигмы переосмысления личности? Нам представляется ясной и одновременно глубокой идея о том, что становление личности как поиск себя самого является актом возвращения человеку именно человеческого: «Единственная ценность, которую мы ищем во всех проявлениях самого себя и окружающего – это живое» [Там же: 128]. Парадоксально, но, по-видимому, сейчас это «живое» в более доступном, безопасном, комфортном виде человек находит в цифровом мире. В этой связи вопросами для дальнейшего осмысления могли бы стать следующие: нужно ли направить усилия на то, чтобы вернуть человека в реальный, но более «человечный» мир? Или, может быть, можно «очеловечить» мир цифровой?

Библиография

- Анонс 2022 – Анонс монографии В. И. Игнатъева «Морфогенез гибридного социума. Онтологизация цифры» // Идеи и идеалы 2022. Т. 14. № 3, ч. 2. С. 523–524.
- Арпентьева 2017 – Арпентьева М. Р. Проблемы безопасности в интернете: цифровая беспризорность как причина цифровой зависимости и цифровой преступности // Вестник Прикамского социального института. 2017. № 3 (78). С. 99–100.
- Аршинов и др. 2017 – Аршинов В. И., Асеева И. А., Буданов В. Г., Чеклецов В. В. и др. Круглый стол «Социально-гуманитарные аспекты прогнозирования и управления развитием конвергентных технологий». Институт философии РАН, май 2017 г. Конвергентные технологии и антропосфера: pro et contra // Философские науки. 2017. № 12. С. 147–159.
- Афанасенко, Чернова 2022 – Афанасенко Я. А., Чернова Т. Г. Проект трансгуманизма: антропологическая составляющая NBIC-технологий // Новые идеи в философии. 2022. № 9(30). С. 104–115. DOI 10.17072/2076-0590/2022-9-104-115.
- Баранов 2015 – Баранов А. А. Кибербуллинг – новая форма угрозы безопасности подростка // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. 2015. № 11. С. 62–66.

- Бжезинский 1972 – *Бжезинский З.* Между двумя веками. Роль Америки в эру технотроники. М.: Прогресс, 1972. 307 с.
- Бовина, Дворянчиков 2020 – *Бовина И. Б., Дворянчиков Н. В.* Поведение онлайн и офлайн: к вопросу о возможности прогноза // Культурно-историческая психология. 2020. Т. 16. № 4. С. 98–108. DOI: 10.17759/chp.2020160410.
- Винник 2014 – *Винник Д. В.* Социальная феноменология цифровой эпохи: риторика ненависти, анонимусы, копирайт и полицейский надзор // Философия образования. 2014. № 4 (55). С. 79–88.
- Внебрачных 2012 – *Внебрачных Р. А.* Троллинг как форма социальной агрессии в виртуальных сообществах // Вестник Удмуртского университета. Философия. Социология. Психология. Педагогика. 2012. № 1. С. 48–51.
- Войскунский, Солодов 2020 – *Войскунский А. Е., Солодов М. Ю.* Влияние свойств электронного текста на эффективность и результативность чтения: литературный обзор // Психология человека в образовании. Т. 2. № 2. С. 134–142. DOI: 10.33910/2686-9527-2020-2-2-134-142
- Гримов 2019 – *Гримов О. А.* Цифровая реальность: социальная онтология и методология эмпирического изучения // Сложность. Разум. Постнеклассика. 2019. № 3. С. 42–50.
- Жукова, Айсмонтас, Макеев 2019 – *Жукова Н. В., Айсмонтас Б. Б., Макеев М. К.* Цифровое детство: новые риски и новые возможности / Инновационные методы профилактики и коррекции нарушений развития у детей и подростков: межпрофессиональное взаимодействие. Сб. материалов I Междунар. научн. конф., Москва, 17–18 апреля 2019 года. Под ред. Усановой О.Н. М.: Когито-Центр, 2019. С. 123–128.
- Игнатъев 2022 – *Игнатъев В. И.* Морфогенез гибридного социума. Онтологизация цифры. Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2022. 412 с.
- Кирьякова, Мороз 2021 – *Кирьякова А. В., Мороз В. В.* Аксиологические доминанты развития личности в цифровом мире / Приоритеты и ценности воспитания и развития личности в современном обществе. Сб. матер. Всерос. науч.-практ. конф., Рязань, 29 октября 2020 года. Рязань: Рязанский государственный университет имени С.А. Есенина, 2021. С. 73–76.
- Купчинская, Юдалевич 2019 – *Купчинская М. А., Юдалевич Н. В.* Клиповое мышление как феномен современного общества // Бизнес-образование в экономике знаний. 2019. № 3 (14). С. 66–71.
- Кутырев 2015 – *Кутырев В. А.* Философия трансгуманизма. М.-Берлин: Директ-Медиа, 2015. 88 с.
- Маклюэн 2013 – *Маклюэн М.* Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. М.: Академический проект, Гаудеамус, 2013. 495 с.
- Мамардашвили 1995 – *Мамардашвили М. К.* Лекции о Прусте (психологическая топология пути). М.: 1995.
- Мамедова 2021 – *Мамедова Н. М.* Человек в эпоху цифровизации: на грани реального и виртуального // Век глобализации. 2021. № 3 (39). С. 74–85.
- Непомнящий 2017 – *Непомнящий А. В.* Роль цифровых моделей жизненного контекста в процессе социализации личности // Культура. Наука. Интеграция. 2017. № 1 (37). С. 9–15.
- Нечаев, Дурнева 2016 – *Нечаев В. Д., Дурнева Е. Е.* «Цифровое поколение»: психолого-педагогическое исследование проблемы // Педагогика. 2016. № 1. С. 36–45.
- Новые технологии 2008 – *Новые технологии и продолжение эволюции человека? Трансгуманистический проект будущего.* М.: Изд-во ЛКИ, 2008. 320 с.
- Пендикова 2016 – *Пендикова И. Г.* Клиповое и концептуальное мышление как разные уровни процесса мышления // Омский научный вестник. Серия Общество. История. Современность. 2016. № 1. С. 53–56.

- Писаревская 2021 – *Писаревская Н. С.* Новые медиа и кризис идентичности личности // International Journal of Humanities and Natural Sciences. 2021. № 3-2 (54). С. 192–195.
- Радина 2018 – *Радина Н. К.* Цифровая политическая мобилизация онлайн-комментаторов материалов СМИ о политике и международных отношениях // Полис. Политические исследования. 2018. № 2. С. 115–129. DOI: 10.17976/jpps/2018.02.09.
- Рубцова 2019а – *Рубцова О. В.* Цифровые технологии как новое средство опосредования (Часть первая) // Культурно-историческая психология. 2019. Т. 15. № 3. С. 117–124. DOI: 10.17759/chp.2019150312
- Рубцова 2019б – *Рубцова О. В.* Цифровые технологии как новое средство опосредования (Часть вторая) // Культурно-историческая психология. 2019. Т. 15. № 4. С. 100–108. DOI: 10.17759/chp.2019150410.
- Смирнов 2006 – *Смирнов Ф. О.* Флейм или сетевые бои без правил / Искусство общения в Интернет. Краткое руководство. Вильямс, 2006. 240 с. С. 159–180.
- Смирнов 2021 – *Смирнов С. А.* Человек и цифра: история соблазна // Вестник Челябинского государственного университета. 2021. № 8 (454). С. 22–29.
- Смирнов 2022 – *Смирнов С. А.* К вопросу об истоках цифрового соблазна, или почему человек предпочитает технологический аутсорсинг / От идеи к практике: социогуманитарное знание в цифровой среде. Сб. научн. тр. Всерос. научн. конф. / отв. ред. В. В. Петров; Новосиб. гос. ун-т. – Новосибирск: ИПЦ НГУ, 2022. – 237 с. С. 21–30.
- Смирнов, 2022 – *Смирнов С. А.* Наше бесчеловечное будущее или уловка трансгуманизма // Человек. 2022. Т. 33. № 1. С. 61–79.
- Солдатова 2018 – *Солдатова Г. У.* Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире // Социальная психология и общество. 2018. Т. 9. № 3. С. 71–80. DOI: 10.17759/sps.2018090308
- Солдатова, Чигарькова, Калинина 2022 – *Солдатова Г. У., Чигарькова С. В., Калинина К. Р.* Психологические особенности участников ситуации кибербуллинга: анализ ролевого онлайн-поведения // Познание и переживание. 2022. Т. 3. № 1. С. 46–71. DOI: 10.51217/cogexp_2022_03_01_03
- Трансгуманизм 2021 – Трансгуманизм: цифровой левиафан и голем-цивилизация. М.: Книжный мир, 2021. 320 с.
- Тхостов, Сурнов 2005 – *Тхостов А. Ш., Сурнов К. Г.* Влияние современных технологий на развитие личности и формирование патологических форм адаптации: обратная сторона социализации // Психологический журнал. 2005. № 6. С. 16–24.
- Холмогорова, Клименкова 2016 – *Холмогорова А. Б., Клименкова Е. Н.* Общение в Интернете и эмпатия в подростковом и юношеском возрастах // Психологическая наука и образование psyedu.ru. 2016. Т. 8. № 4. С. 127–141. DOI: 10.17759/psyedu.2016080413
- Яницкий и др. 2022 – *Яницкий М. С., Серый А. В., Браун О. А., Пфетцер А. А.* Особенности системы идентичностей личности в условиях цифровой социализации / Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей. Под общ. ред. Р.В. Ершовой. Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2022. С. 300–303.
- Barak 2018 – *Barak M.* Are digital natives open to change? Examining flexible thinking and resistance to change // Computers and Education. 2018. Vol. 121. P. 115–123. DOI: 10.1016/j.compedu.2018.01.016
- Barr et al. 2015 – *Barr N., Pennycook G., Stolz J. A., Fugelsang J. A.* The brain in your pocket: Evidence that Smartphones are used to supplant thinking // Computers in Human Behavior. 2015. No. 48. P. 473–480.
- Belsey 2005 – *Belsey B.* Cyberbullying: An Emerging Threat to the «Always On» Generation // International Journal of Psychology and Psychological Therapy. 2005. No. 8(2). P. 183–192.

- Cheung et al. 2021 – *Cheung C.M.K., Wong R.Y.M., Chan T.K.H.* Online disinhibition: conceptualization, measurement, and relation to aggressive // *Industrial Management & Data Systems*. 2021. Vol. 121 No. 1. P. 48–64. DOI: <https://doi.org/10.1108/IMDS-08-2020-0509>
- Cognitive development 2017 – *Cognitive development in digital contexts / Blumberg F.C., Brooks P.J. (eds.)*. Elsevier Inc., 2017. 370 p.
- Floridi 2014 – *Floridi L.* The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality. Oxford: Oxford University Press, 2014. 264 p.
- Gillian, 2014 – *Gillian R.* On the relation between «visual research methods» and contemporary visual culture // *Sociological Review*. 2014. Vol. 62. P. 24–46.
- Gong et al. 2016 – *Gong D., He H., Ma W., Liu D., Huang M., Dong L., Yao D. et al.* (2016). Functional integration between salience and central executive networks: A role for action video game experience // *Neural Plasticity*, 2016. DOI: 10.1155/2016/9803165
- Gumpert, Cathcart 1986 – *Gumpert G., Cathcart R.* Intermedia: interpersonal communication in a media word (3rd ed). New York: Oxford University Press, 1986. 688 p.
- Hong, Lee 2019 – *Hong, J., Lee, W.* The Use of Interactive Toys in Children’s Pretend Play: An Experience Prototyping Approach // *Archives of Design Research*. 2019. No. 32 (3). P. 35–47.
- Ito et al. 2008 – *Ito M., Horst H., Bittani M., Boyd D., Herr-Stephenson B., Lange P. G. et al.* Living and learning with new media: Summary of findings from the Digital Youth Project. Chicago, Chicago, IL: John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning, 2008.
- Jonassen, Wang 1993 – *Jonassen D. H., Wang Sh.* Acquiring structural knowledge // *Journal of Computer-Based Instruction*. 1993. Vol. 20. No. 1. P. 1–8.
- Kelleci 2008 – *Kelleci M.* The Effects of Internet Use, Cell Phones and Computer Games on Mental Health of Children and Adolescents // *TAF Preventive Medicine Bulletin*. 2008. Vol. 7 (3). P. 253–256.
- Loh, Kanai 2014 – *Loh K. K., Kanai R.* Higher Media Multi-Tasking Activity Is Associated with Smaller Gray-Matter Density in the Anterior Cingulate Cortex // *PLoS ONE*. 2014. 9(9): e106698. DOI: 10.1371/journal.pone.0106698
- Milgram, Kishino 1994 – *Milgram P., Kishino A.F.* Taxonomy of mixed reality visual displays // *IEICE Transactions on Information and Systems*. 1994. No. E77-D(12). P. 1321–1329.
- Patterson, 2000 – *Patterson N. G.* Hypertext and the changing roles of readers // *G. English Journal*. 2000. Vol. 90. No. 2. P. 74–80. DOI: 10.2307/821221
- Postems, Spears 1998 – *Postems T., Spears R.* Deindividuation and antinormative behavior: a meta-analysis // *Psychological Bulletin*. 1998. Vol. 123. P. 238–259. DOI:10.1037/0033-2909.123.3.2381998
- Suler 2004 – *Suler J.* The online disinhibition effect // *Cyberpsychology and Behaviour*. 2004. Vol. 7. P. 321–326. DOI:10.1089/1094931041291295
- Takeuchi et al. 2018 – *Takeuchi H., Taki Y., Asano K., Sassa Y., Yokota S., Kotozaki Y., Nouchi R., Kawashima R.* Impact of frequency of internet use on development of brain structures and verbal intelligence: longitudinal analyses // *Human Brain Mapping*. 2018. Vol. 39 (11). P. 4471–4479.
- Tanaka et al. 2013 – *Tanaka S., Ikeda H., Kasahara K., Kato R., Tsubomi H., Sugawara S.K., Watanabe K. et al.* Larger right posterior parietal volume in action video game experts: A behavioral and voxel-based morphometry (VBM) study // *PLoS ONE*. 2013. No. 8(6): e66998. DOI: 10.1371/journal.pone.0066998
- Twenge et al. 2018 – *Twenge J.M., Joiner T.E., Martin G., Rogers M.L.* Digital media may explain a substantial portion of the rise in depressive symptoms among adolescent girls: response to Daly // *Clinical Psychological Science*. 2018. Vol. 6. P. 296–297.
- Wood, Bukowski, Lis 2016 – *Wood M.A., Bukowski W., Lis E.* The Digital Self: How Social Media Serves as a Setting that Shapes Youth’s Emotional Experiences // *Adolescent Research Review*. 2016. Vol. 1. Pp. 163–173. DOI:10.1007/S40894-015-0014-8

Yarchi, Baden, Kligler-Vilenchik 2020 – Yarchi M., Baden C., Kligler-Vilenchik N. Political Polarization on the Digital Sphere: A Cross-platform, Over-time Analysis of Interactional, Positional, and Affective Polarization on Social Media // *Political Communication*. 2020. No. 38 (1). Pp. 1-42. DOI 10.1080/10584609.2020.1785067

References

- Announcement 2022 – Announcement of V. I. Ignatiev's monograph "Morphogenesis of hybrid society. Ontologization of Digital" // *Ideas and ideals*. 2022. Vol. 14. No. 3, part 2. P. 523–524. In Russian.
- Arpentyeva 2017 – Arpentyeva M. R. Problems of Internet security: digital homelessness as a cause of digital addiction and digital crime // *Bulletin of the Prikamsky Social Institute*. 2017. No. 3 (78). P. 99–100. In Russian.
- Arshinov et al. 2017 – Arshinov V. I., Aseeva I. A., Budanov V. G., Chekletsov V. V. et al. Round table "Socio-humanitarian aspects of forecasting and management of the development of convergent technologies". Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences, May 2017 Convergent technologies and the anthroposphere: pro et contra // *Philosophical sciences*. 2017. No. 12. P. 147–159. In Russian.
- Afanasenko, Chernova 2022 – Afanasenko Ya. A., Chernova T. G. Transhumanism Project: the anthropological component of NBIC technologies // *New ideas in philosophy*. 2022. No. 9(30). P. 104–115. DOI 10.17072/2076-0590/2022-9-104-115. In Russian.
- Baranov 2015 – Baranov A. A. Cyberbullying – a new form of threat to the security of a teenager's personality // *Bulletin of the Baltic Federal University named after I. Kant*. 2015. No. 11. P. 62–66. In Russian.
- Brzezinski 1972 – Brzezinski Z. *Between two centuries. The role of America in the era of technonronics*. Moscow: Progress, 1972. 307 p. In Russian.
- Bovina, Dvoryanchikov 2020 – Bovina I. B., Dvoryanchikov N. V. Behavior online and offline: to the question of the possibility of prediction // *Cultural and historical psychology*. 2020. Vol. 16. No. 4. P. 98–108. DOI: <https://doi.org/10.17759/chp.2020160410> In Russian.
- Vinnik 2014 – Vinnik D. V. Social phenomenology of the digital age: hate rhetoric, anonymuses, copyright and police surveillance // *Philosophy of Education*. 2014. No. 4 (55). P. 79–88. In Russian.
- Vnebrachnyh 2012 – Vnebrachnyh R. A. Trolling as a form of social aggression in virtual communities // *Bulletin of the Udmurt University. Philosophy. Sociology. Psychology. Pedagogy*. 2012. No. 1. P. 48–51. In Russian.
- Voiskunsky, Solodov 2020 – Voiskunsky A. E., Solodov M. Yu. The influence of electronic text properties on the effectiveness and efficiency of reading: a literary review // *Human psychology in education*. Vol. 2. No 2. P. 134–142. DOI: 10.33910/2686-9527-2020-2-2-134-142. In Russian.
- Grimov 2019 – Grimov O. A. Digital reality: social ontology and methodology of empirical study // *Complexity. The mind. Postnonclassics*. 2019. No 3. P. 42–50. In Russian.
- Zhukova, Aismontas, Makeev 2019 – Zhukova N. V., Aismontas B. B., Makeev M. K. Digital childhood: new risks and new opportunities / *Innovative methods of prevention and correction of developmental disorders in children and adolescents: interprofessional interaction*. Collection of materials of the I International Scientific Conference, Moscow, April 17-18, 2019. Ed. By Usanova O. N. Moscow, 2019. P. 123–128. In Russian.
- Ignatiev, 2022 – Ignatiev V. I. Morphogenesis of hybrid society. Ontologization of Digital. Novosibirsk: NSTU Publishing House, 2022. 412 p. In Russian.
- Kiryakova, Moroz 2021 – Kiryakova A. V., Moroz V. V. Axiological dominants of personality development in the digital world / *Priorities and values of personal education and development in modern society*. Collection of materials. All-Russian Scientific and Practical Conference, Ryazan, October 29, 2020. Ryazan, 2021. P. 73–76. In Russian.

- Kupchinskaya, Yudalevich 2019 – Kupchinskaya M. A., Yudalevich N. V. Clip thinking as a phenomenon of modern society // *Business education in the knowledge economy*. 2019. No. 3 (14). P. 66–71. In Russian.
- Kutyrev 2015 – Kutyrev V. A. *Philosophy of transhumanism*. Moscow-Berlin, 2015. 88 p. In Russian.
- McLuhan 2013 – McLuhan M. *Gutenberg Galaxy. The formation of a printing man*. Moscow, 2013. 495 p. In Russian.
- Mamardashvili 1995 – Mamardashvili M. K. *Lectures on Proust (psychological topology of the path)*. Moscow, 1995. In Russian.
- Mamedova 2021 – Mamedova N. M. Man in the era of digitalization: on the verge of real and virtual // *Century of Globalization*. 2021. No. 3 (39). P. 74–85. In Russian.
- Nepomnyashchy 2017 – Nepomnyashchy A. V. The role of digital models of the life context in the process of personality socialization // *Culture. The science. Integration*. 2017. No. 1 (37). P. 9–15. In Russian.
- Nechaev, Durneva, 2016 – Nechaev V.D., Durneva E.E. “Digital generation”: psychological and pedagogical research of the problem // *Pedagogy*. 2016. No. 1. P. 36–45. In Russian.
- New technologies..., 2008 – *New technologies and the continuation of human evolution? Transhumanistic project of the future*. Moscow, 2008. 320 p. In Russian.
- Pendikova 2016 – Pendikova I. G. Clip and conceptual thinking as different levels of the thinking process // *Omsk Scientific Bulletin*. 2016. No. 1. P. 53–56. In Russian.
- Pisarevskaya 2021 – Pisarevskaya N. S. New media and the crisis of personal identity // *International Journal of Humanities and Natural Sciences*. 2021. No. 3-2 (54). P. 192–195. In Russian.
- Radina 2018 – Radina N. K. Digital political mobilization of online commentators of media materials on politics and international relations // *Polis. Political studies*. 2018. No. 2. P. 115–129. DOI: 10.17976/jpps/2018.02.09. In Russian.
- Rubtsova 2019a – Rubtsova O. V. Digital technologies as a new means of mediation (Part One) // *Cultural and historical psychology*. 2019(a). Vol. 15. No. 3. P. 117–124. DOI: 10.17759/chp.2019150312. In Russian.
- Rubtsova 2019b – Rubtsova O. V. Digital technologies as a new means of mediation (Part Two) // *Cultural and historical psychology*. 2019 (b). Vol. 15. No. 4. P. 100–108. DOI: 10.17759/chp.2019150410. In Russian.
- Smirnov 2006 – Smirnov F. O. Flame or network fights without rules / *The art of communication on the Internet. Quick guide*. Williams, 2006. 240. P. 159–180. In Russian.
- Smirnov 2021 – Smirnov S. A. Man and Digital: the History of temptation // *Bulletin of Chelyabinsk State University*. 2021. No. 8 (454). P. 22–29. In Russian.
- Smirnov 2022 – Smirnov S. A. On the question of the origins of digital temptation, or why a person prefers technological outsourcing / *From idea to practice: socio-humanitarian knowledge in the digital environment*. V. V. Petrov (ed.). Novosibirsk, 2022. P. 21–30. In Russian.
- Smirnov 2022 – Smirnov S. A. Our inhuman future or the trick of transhumanism // *Man*. 2022. Vol. 33. No. 1. P. 61–79. In Russian.
- Soldatova 2018 – Soldatova G. U. Digital socialization in the cultural-historical paradigm: a changing child in a changing world // *Social Psychology and Society*. 2018. Vol. 9. No. 3. P. 71–80. DOI: 10.17759/sps.2018090308. In Russian.
- Soldatova, Chigarkova, Kalinina 2022 – Soldatova G. U., Chigarkova S. V., Kalinina K. R. Psychological features of participants in the cyberbullying situation: analysis of online role-playing behavior // *Cognition and experience*. 2022. Vol. 3. No. 1. P. 46–71. DOI: 10.51217/cogexp_2022_03_01_03. In Russian.
- Transhumanism 2021 – *Transhumanism: digital leviathan and golem-civilization*. Moscow, 2021. 320 p. In Russian.

- Thostov, Surnov 2005 – Thostov A. Sh., Surnov K. G. The influence of modern technologies on personality development and the formation of pathological forms of adaptation: the reverse side of socialization // *Psychological journal*. 2005. No. 6. P. 16–24. In Russian.
- Kholmogorova, Klimenkova 2016 – Kholmogorova A. B., Klimenkova E. N. Communication on the Internet and empathy in adolescence and adolescence // *Psychological Science and education psyedu.ru*. 2016. Vol. 8. No. 4. P. 127–141. In Russian.
- Yanitsky et al. 2022 – Yanitsky M. S., Seriy A. V., Brown O. A., Pfetzer A. A. Features of the system of personal identities in the conditions of digital socialization/ *Digital society as a cultural and historical context of human development: collection of scientific articles*. R. V. Ershova (ed.). Kolomna, 2022. P. 300–303. In Russian.
- Barak, 2018 – Barak M. Are digital natives open to change? Examining flexible thinking and resistance to change // *Computers and Education*. 2018. Vol. 121. P. 115–123. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.01.016>
- Barr et al. 2015 – Barr N., Pennycook G., Stolz J. A., Fugelsang J. A. The brain in your pocket: Evidence that Smartphones are used to supplant thinking // *Computers in Human Behavior*. 2015. No. 48. P. 473–480.
- Belsey 2005 – Belsey B. Cyberbullying: An Emerging Threat to the «Always On» Generation // *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*. 2005. No. 8(2). P. 183–192.
- Cheung et al. 2021 – Cheung C. M. K., Wong R. Y. M., Chan T. K. H. Online disinhibition: conceptualization, measurement, and relation to aggressive // *Industrial Management & Data Systems*. 2021. Vol. 121 No. 1. P. 48–64. DOI: <https://doi.org/10.1108/IMDS-08-2020-0509>
- Cognitive development 2017 – Cognitive development in digital contexts / Blumberg F.C., Brooks P.J. (eds.). Elsevier Inc., 2017. 370 p.
- Floridi 2014 – Floridi L. The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality. Oxford: Oxford University Press, 2014. 264 p.
- Gillian 2014 – Gillian R. On the relation between «visual research methods» and contemporary visual culture // *Sociological Review*. 2014. Vol. 62. P. 24–46.
- Gong et al. 2016 – Gong D., He H., Ma W., Liu D., Huang M., Dong L., Yao D. et al. (2016). Functional integration between salience and central executive networks: A role for action video game experience // *Neural Plasticity*, 2016. <https://doi.org/10.1155/2016/9803165>
- Gumpert, Cathcart 1986 – Gumpert G., Cathcart R. *Intermedia: interpersonal communication in a media word* (3rd ed). New York: Oxford University Press, 1986. 688 p.
- Hong, Lee 2019 – Hong, J., Lee, W. The Use of Interactive Toys in Children’s Pretend Play: An Experience Prototyping Approach // *Archives of Design Research*. 2019. No. 32 (3). P. 35–47.
- Ito et al. 2008 – Ito M., Horst H., Bittani M., Boyd D., Herr-Stephenson B., Lange P. G. et al. *Living and learning with new media: Summary of findings from the Digital Youth Project*. Chicago, IL: John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning, 2008.
- Jonassen, Wang 1993 – Jonassen D. H., Wang Sh. Acquiring structural knowledge // *Journal of Computer-Based Instruction*. 1993. Vol. 20. No. 1. P. 1–8.
- Kelleci, 2008 – Kelleci M. The Effects of Internet Use, Cell Phones and Computer Games on Mental Health of Children and Adolescents // *TAF Preventive Medicine Bulletin*. 2008. Vol. 7 (3). P. 253–256.
- Loh, Kanai, 2014 – Loh K. K., Kanai R. Higher Media Multi-Tasking Activity Is Associated with Smaller Gray-Matter Density in the Anterior Cingulate Cortex // *PLoS ONE*. 2014. 9(9): e106698. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0106698>
- Milgram, Kishino 1994 – Milgram P., Kishino A.F. Taxonomy of mixed reality visual displays // *IEICE Transactions on Information and Systems*. 1994. No. E77-D(12). P. 1321–1329.
- Patterson, 2000 – Patterson N. G. Hypertext and the changing roles of readers // *G. English Journal*. 2000. Vol. 90. No. 2. P. 74–80. DOI: 10.2307/821221

- Postems, Spears 1998 – *Postems T., Spears R.* Deindividuation and antinormative behavior: a meta-analysis // *Psychological Bulletin*. 1998. Vol. 123. P. 238–259. DOI:10.1037/0033-2909.123.3.2381998
- Suler 2004 – *Suler J.* The online disinhibition effect // *Cyberpsychology and Behaviour*. 2004. Vol. 7. P. 321–326. DOI:10.1089/1094931041291295
- Takeuchi et al. 2018 – *Takeuchi H., Taki Y., Asano K., Sassa Y., Yokota S., Kotozaki Y., Nouchi R., Kawashima R.* Impact of frequency of internet use on development of brain structures and verbal intelligence: longitudinal analyses // *Human Brain Mapping*. 2018. Vol. 39 (11). P. 4471–4479.
- Tanaka et al. 2013 – *Tanaka S., Ikeda H., Kasahara K., Kato R., Tsubomi H., Sugawara S.K., Watanabe K. et al.* Larger right posterior parietal volume in action video game experts: A behavioral and voxel-based morphometry (VBM) study // *PLoS ONE*. 2013. No. 8(6): e66998. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0066998>
- Twenge et al. 2018 – *Twenge J.M., Joiner T.E., Martin G., Rogers M.L.* Digital media may explain a substantial portion of the rise in depressive symptoms among adolescent girls: response to Daly // *Clinical Psychological Science*. 2018. Vol. 6. P. 296–297.
- Wood, Bukowski, Lis 2016 – *Wood M.A., Bukowski W., Lis E.* The Digital Self: How Social Media Serves as a Setting that Shapes Youth's Emotional Experiences // *Adolescent Research Review*. 2016. Vol. 1. P. 163–173. DOI:10.1007/S40894-015-0014-8
- Yarchi, Baden, Kligler-Vilenchik 2020 – *Yarchi M., Baden C., Kligler-Vilenchik N.* Political Polarization on the Digital Sphere: A Cross-platform, Over-time Analysis of Interactional, Positional, and Affective Polarization on Social Media // *Political Communication*. 2020. No. 38 (1). P. 1–42. DOI 10.1080/10584609.2020.1785067