

УДК 740

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-4\(5\)-192-232](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-4(5)-192-232)

ЗАПУТАВШИЕСЯ В ПАУТИНЕ: ПАГУБНОЕ ВЛИЯНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ НА СОВРЕМЕННУЮ МОЛОДЁЖЬ



Ширин Хан,
Институт философии РАН
(Москва, Россия).

Shirin Khan,
Institute of Philosophy,
Russian Academy of
Sciences (Moscow, Russia).

ORCID: 0000-0001-6965-166X
e-mail:
khanshirin.khan2016@yandex.ru

Для цитирования статьи:

Хан, Ш. Д. (2023). Запутавшиеся в паутине: пагубное влияние социальных сетей на современную молодежь. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 4(5), 192-232. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-4\(5\)-192-232](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-4(5)-192-232)

Аннотация: в статье рассматриваются особенности общения в виртуальном пространстве, складывающиеся в настоящий момент в молодежной среде. Показано, в чем состоит специфика такого общения, а также изучено, как подобные изменения в коммуникационных процессах влияют на идентичность человека. Помимо этого, анализируются особенности влияния цифровизации и сетевой коммуникации на формирование

собственного «Я». Особое внимание уделяется рассмотрению социальной сети «Instagram»¹. В статье также анализируются как отрицательные последствия онлайн общения, а именно зависимость современного человека от виртуальных сетей, так и положительные, например, возможность общения для людей с различными формами нарушения адаптации. Отдельно рассматривается такое явление как эскапизм, то есть стремление человека уйти от реальности, которое тесно связано с распространением онлайн коммуникаций. Также отмечено, что благодаря развитию цифровизации происходит развитие новых навыков и приобретение новых компетенций у нынешнего поколения миллениалов или цифровых аборигенов.

Ключевые слова: идентичность, цифровизация, социальные сети, онлайн технологии, цифровые коммуникации, цифровые аборигены, искусственный интеллект.

*У Вас никогда не будет второго шанса
произвести первое впечатление!*

Введение

В современном мире одной из насущных проблем стало изучение специфики виртуального взаимодействия между людьми, в особенности между представителями молодого поколения. Особый интерес, по мнению целого ряда исследователей, представляет то, каким образом подобное общение влияет на формирование личности [Лисенкова 2021: 6].

Безусловно, современная эпоха характеризуется тем, что жизнь уже невозможно категорически разделить на онлайн и офлайн пространство, поскольку обе эти реальности тесно связаны между собой. Следствием такого положения стало появление целого ряда новых коммуникативных практик [Лисенкова 2021: 6].

¹ Признана экстремистской организацией и запрещена на территории Российской Федерации.

Стоит отметить, что одной из особенностей виртуальной коммуникации посредством Интернета является получение или передача информации, а также организация или же поддержание разного рода социальных отношений. Помимо этого, исследователями выделяются такие базовые мотивы онлайн коммуникации как конструирование идеального образа себя, развлечение, поддержка, реабилитация, обучение и т. д.

Существует еще один мотив включенности молодого человека в виртуальную среду – это возможность тестировать на себе роли взрослых. И если в традиционном обществе подросток проходил социализацию, оставаясь наедине с окружающим миром, это мог быть поход в храм, на рынок, в магазин или встреча с друзьями, то теперь его социализация проходит в Интернет-среде [Лисенкова 2021: 68]. «Такая социализация, как правило, происходит методом подражания удачным образцам. Человек создает онлайн-личность, которая зачастую отличается от реальной индивидуальности в лучшую сторону» [Лисенкова 2018: 12].

Таким образом, виртуальное пространство сегодня является актуальным средством самовыражения, где человек может предоставить неизвестной и крайне многочисленной аудитории «идеальный образ самого себя». Здесь происходит упрощение коммуникационного процесса, поскольку более опосредованными становятся просьбы и знакомства. Многогранные и сложные человеческие отношения в результате этого также упрощаются, а общение в целом непременно обезличивается. «Помимо всего

прочего, такое общение может происходить в условиях многозадачности, человек может общаться с несколькими людьми, одновременно смотреть фильм и читать книгу» [Лисенкова 2018: 12].

Исследователи отмечают, что подобными способами «пользователь создает свой виртуальный проект, примеряя на себя различные маски и роли» [Конева & Лисенкова 2019: 19]. В результате для человека в современном мире «виртуальная реальность становится более реальной, чем реальная жизнь» [Конева & Лисенкова 2019: 19]. Большая часть общения между людьми, таким образом, переносится как раз в виртуальное цифровое пространство.

Основная часть

Современные исследователи настойчиво пытаются ответить на острейшие вопросы, связанные с тем, насколько существенное влияние оказывает цифровизация на человека, а именно возможно ли определить границы влияния цифровых виртуальных технологий на человека, и как избежать размывания границ публичной и приватной сфер, какие вызовы встанут перед человеком с появлением нейросетей и искусственного интеллекта. Э. Кшижаняк называет современного человека «homo creator», то есть тот, кто постоянно изменяет свой облик, являясь тем, кем он хочет показать себя в данный момент [Krzyzaniak 2003: 13].

В связи с тенденциями, которые характеризуются тем, что современному человеку в цифровом мире становится все сложнее сохранить анонимность, тогда как раньше человек имел

возможность «прятаться» в виртуальном пространстве, в научном дискурсе появляется и принципиально новая терминология: «цифровое поколение сети» (У. Тапскот), «цифровые аборигены» (М. Пренски), «поколения X, Y, Z» (Д. Макгрегор), «цифровые туземцы» (А. Кутруполос), «цифровое поколение» (Д. Спир, Дигнан) и др. [Лисенкова 2021: 44].



Современное «Поколение Z».

*Изображение размещено в свободном доступе на платформе:
<https://www.syl.ru/misc/i/ni/7/2/5/6/4/7/i/725647.jpg>*

Процесс идентификации человека в современном мире в том числе неразрывно связан и с его потребностью в признании «значимыми другими» [Лисенкова 2021: 70]. В детстве это чаще всего родители или другие близкие родственники, тогда как для подростков «значимыми другими» все чаще являются друзья или же популярные медийные образы. При этом статус «значимых других»

в социальной среде непрерывно меняется, поскольку на представление человека о самом себе, его самооценку могут влиять случайные комментаторы, которые вмешиваются тем самым в идентификационный процесс.

Современные онлайн технологии внесли изменения также и в понятия близости и подлинности общения между людьми. Для общения человеку теперь не обязательно иметь реального собеседника на другой стороне, при использовании мобильных устройств более частым стало взаимодействие/столкновение с проявлениями искусственного интеллекта.

Как отмечает автор книги «Одиночество вместе» Ш. Теркл, среди пользователей Iphone стали учащаться случаи общения с такими виртуальными помощниками как Siri и Яндекс Алисой. Конечно, такое общение направлено на то, чтобы заполнить пустоту и одиночество [Лисенкова 2021: 70].

Таким образом, цифровизация поспособствовала созданию нового контекста для формирования собственного «Я». Особенностью общения молодых людей в Сети также является желание конструировать сетевой образ, упрощая и приукрашивая реальные события, а основным стимулом для действий в виртуальном пространстве является желание одобрений в виде лайков и репостов [Лисенкова 2021: 130].

«Индивидуальные страницы в социальных сетях становятся местом, где пользователь может представить себя, управлять впечатлениями о себе, конструируя собственную идентичность, рассказывая о своих успехах, впечатлениях и отношениях

[Маленко 2022: 11]. Однако особенностью такой идентичности является то, что она появляется не в процессе социализации, а создается специально для презентации другим» [Лисенкова 2021: 30].

За счет привлекательности быстрых коммуникаций происходит постоянный рост пользователей сетевых сообществ. Причиной объединения людей в виртуальные сообщества становится поиск так называемых «своих, имеющих созвучные взгляды и интересы. Для повышения самооценки и собственного рейтинга в глазах других людей, человек ищет единомышленников [Лисенкова 2021: 126].

Таким образом, современное молодое поколение не разделяет свою идентичность в цифровом и реальном пространстве. Главным источником информации для них становится Интернет, а с помощью Сети расширяется их круг общения. В то же время, в такой модели коммуникации «кроется опасность для молодых пользователей сети, которые оказались в сложном коммуникационном пространстве, где старшее поколение не может в силу отсутствия определенных навыков научить детей критически анализировать окружающую их информацию. Последствием вступления в различные группы может стать отказ от социального взаимодействия в реальном мире, вхождение в криминальные группы и подростковые суициды» [Лисенкова 2017: 30].

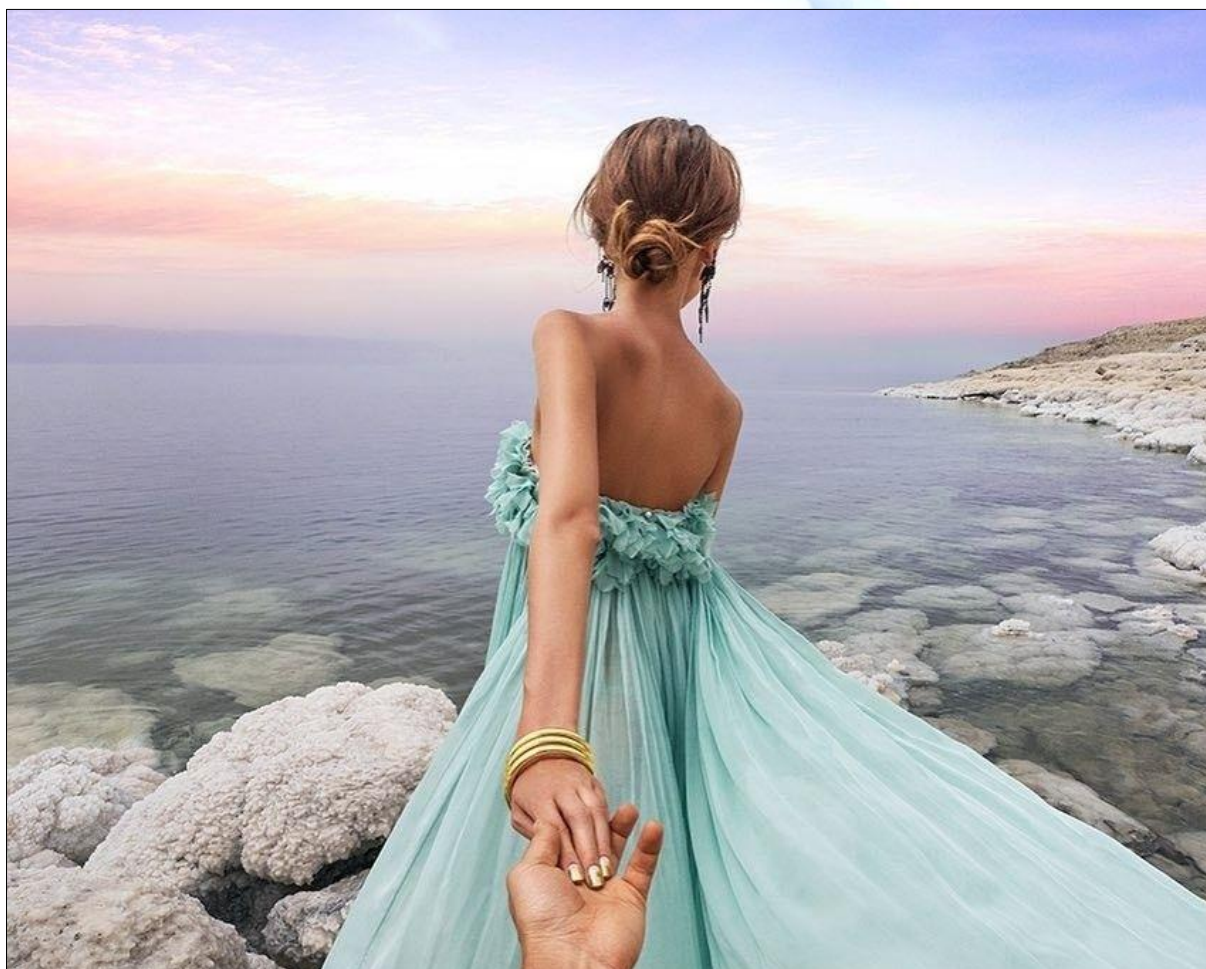
Особое место среди всех социальных сетей занимает социальная сеть «Instagram» (признанная экстремистской

организацией и запрещенная на территории Российской Федерации), которая представляет собой аналог глянцевого журнала, и при этом доступна для большого количества пользователей. Пользователи вышеупомянутой сети активно демонстрируют достаточно праздный образ жизни, показывая при этом как можно большему количеству пользователей успешность и достаток [Лисенкова 2021: 102]. Для создания благополучного образа как правило демонстрируются фото детей и семьи. «Я ем, путешествую, следовательно, я есть, более того я ем красиво и отдыхаю в красивом месте, активно демонстрируя и создавая эталон, выступая законодателем моды для аналогичного потребления для других слоев и социальных групп» [Лисенкова 2021: 103]. Особенно рекламно привлекательным здесь также является образ тела, который показывает и подтверждает процветание, долголетие и красоту. Таким образом, демонстрация здорового образа жизни становится главной стратегией пользователей указанной социальной сети.

Наиболее популярные блогеры этой сети способны монетизировать собственный образ. Публичность и массовость их аккаунтов позволяет им размещать рекламу, а также продвигать различные бренды.

Таким образом, количество друзей, лайков и репостов в социальной сети, является сегодня значимым показателем успешности молодых людей, а их аккаунты представляют собой проекцию желаемого Я, то есть, то, какими бы они хотели себя видеть. Виртуальный мир в сравнении с реальным представляется

куда более ограниченным и неопределенным. Тогда как именно социальные сети позволяют «примерить» желаемое, и становятся удобным пространством для опытов современной молодежи со своей идентичностью [Лисенкова 2021: 148].



*Популярная серия фото под названием «Follow me».
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/363nxD*

Социальные сети дают человеку возможность и комфортные условия для самовыражения. Такое пространство позволяет ему легко изменять свою виртуальную идентичность, что создает иллюзию мнимой свободы, которая позволяет прекратить общение в любой момент, поменять аккаунт или выйти из группы без каких-

либо последствий [Лисенкова 2021: 147]. При этом основная проблема подобной коммуникации заключается в том, что пользователь социальных сетей, создавая свой идеальный образ, во что бы то ни стало старается поддерживать его и в реальной жизни, перенося созданный имидж на повседневность.



Разнообразие социальных сетей в современном мире. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <http://static.ernur.kz/article/5fc736ee31e7.jpg>

Да и многочисленные мобильные устройства в современном мире являются непосредственным «продолжением человека», поскольку в них содержатся важные контакты, материалы по работе, хобби. «Исследования, которые были проведены М. Косинским показывают, что с точностью до 90 % по оставленным

«цифровым следам» возможно определить пол, семейный статус, сексуальную ориентацию, цвет кожи, политические взгляды человека» [Лисенкова 2021: 225].

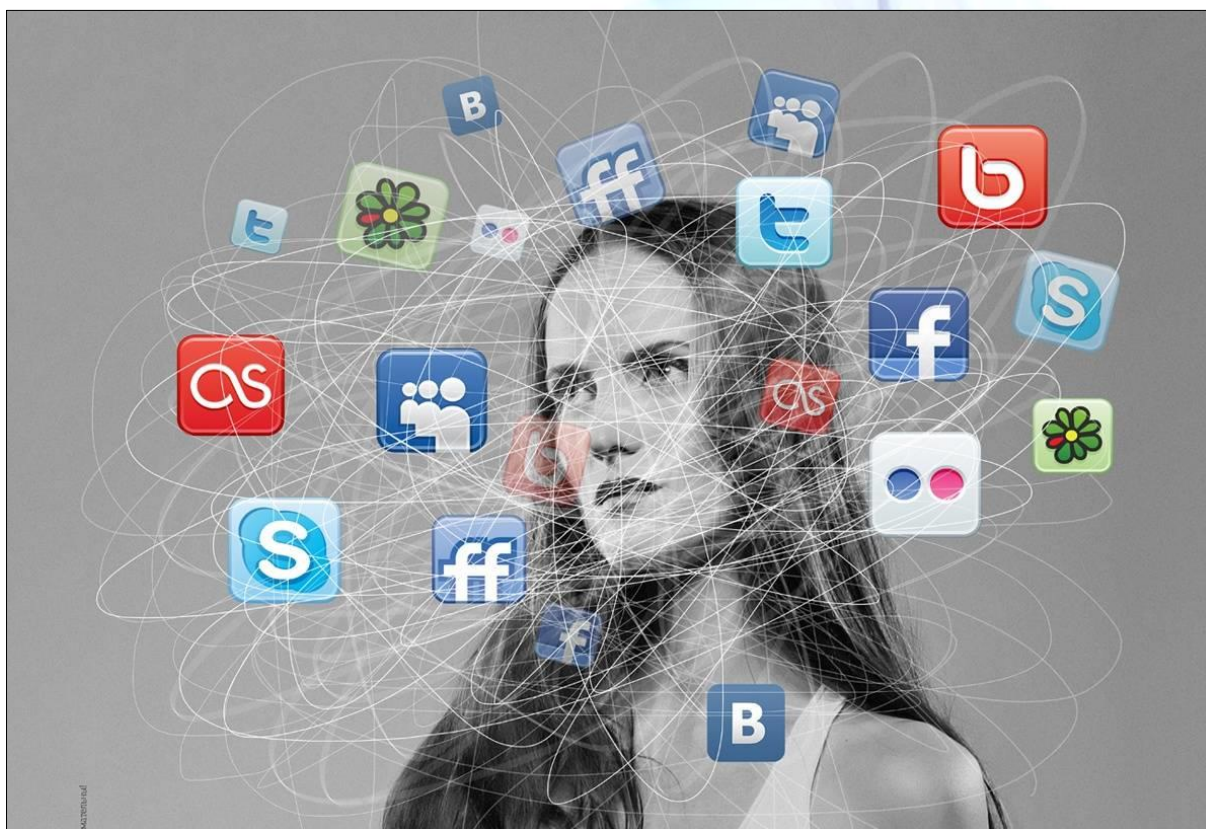
Во многом поэтому правительства многих стран мира сегодня стараются регламентировать процессы, которые происходят в цифровом пространстве, внедряя различные механизмы контроля над гражданами, а также формируя новые правила поведения в цифровой среде. Так в Российской Федерации в рамках нацпроекта «Цифровая экономика» в текущий момент ведется работа по созданию цифрового профиля каждого россиянина, включающего основные сведения, паспортные данные, СНИЛС, ИНН.

Молодежь в крупных городах ищет различные способы для собственного самовыражения, объединения с себе подобными. По мнению исследователей, объединению «людей в различные группы в виртуальных сообществах служит поиск так называемых «своих». Человек находится в поиске единомышленников, ожидая социальной оценки и поддержки. Принадлежность к определенному сообществу является важным фактором социализации Интернет пользователей, это повышает собственный рейтинг и самооценку в глазах других» [Лисенкова 2021: 126].

Благодаря миру социальных сетей люди разных возрастов знакомятся, договариваются о встречах, а некоторым даже удается зарабатывать. На смену живому общению постепенно приходят виртуальные коммуникации. Пользователи социальных

сетей больше не имеют потребности посещать общественные развлекательные места или ходить друг к другу в гости. Особенно ярко это проявилось в период пандемии COVID-19, когда большинство онлайн практик было перенесено в офлайн пространство.

Проникновение цифровых технологий в жизнь человека оказало существенное влияние не только на способы коммуникации, но также и на механизмы удержания информации, а именно на память и концентрацию внимания.



*Современный человек, связанный паутиной социальных сетей.
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/363nzg*

Современная молодежь ежедневно транслирует фото и видео контент с помощью мобильных устройств, не задумываясь при этом

о защите своих персональных данных, и о том, что это может привести к отрицательным последствиям в первую очередь для самого автора данного контента [Лисенкова 2021: 237].



*Фотографии путешествий, снимаемые пользователями для социальных сетей.
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/363nqk*

Цифровизация как один из главных современных вызовов культурной идентичности

Цифровое пространство в эпоху глобализации становится одной из сфер, в которой реализуется коммуникация между людьми. При этом новой формой идентификации человека становится именно сетевая личность. С распространением цифровых средств коммуникации происходят изменения,

затрагивающие повседневную жизнь людей [Соловьева 2018]. Стоит отметить, что до того, как появилось сетевое сообщество, идентичность человека определялась его культурой, территорией проживания, религией, языком, политическими убеждениями и т. д. По мере развития глобальной сети и различных интернет-технологий, а также появления социальных сетей, человек начинает самоидентифицироваться через создание и продвижение текстового, фото и видео контента. Особый интерес вызывает проблема использования, так называемого языка эмодзи, а именно, смайликов и идеограмм в электронных сообщениях.

Сегодня глобальное коммуникационное пространство способно существенно влиять на формирование новой системы ценностей современного человека. При этом важным является осознание того, что, расширяя границы своих возможностей для ведения подобного диалога, человечество напрямую связывает себя с такими рисками, как размывание духовно-нравственных оснований культурной идентичности [Стрельчук 2018].

Отдельно стоит отметить и такую сторону Интернета как возможность самовыражения. В пространстве Всемирной паутины человек может раскрывать свои творческие способности и воплощать различные смелые идеи, которые не могут быть реализованы в реальной жизни [Стрельчук 2018].

Благодаря современным технологиям у человека появляются новые возможности для конструирования своего собственного образа, имиджа и идентичности. Таким образом, личность может наделяться атрибутами, которыми она не обладает в

действительности или же такими, которые не совпадают с реальными чертами данного человека.

Еще одной важной коммуникативной и психологической проблемой становится искажение представлений о близости и дружбе между людьми. Несмотря на то, что сегодня человек имеет большое количество друзей в социальных сетях, в действительности при таком общении у людей не формируется настоящая привязанность друг к другу, и в итоге они так и остаются одинокими.

Дж. Палфри и У. Гассер считают, что идентичность в онлайн пространстве формируется за счет той целевой аудитории, которая интересуется данной личностью, а также детерминирована способом выражения, средой и социально-психологическими обстоятельствами. Таким образом, индивид способен манипулировать созданным образом, изменять его. Однако проблема может заключаться в том, чтобы контролировать восприятие идентичности [Палфри и Гассер. См.: Соловьева 2018].

В сети Интернет человек может свободно конструировать не только психологические характеристики личности, также им могут быть изменены гендерная принадлежность и даже внешность. Таким образом, идентичность человека в информационную эпоху, оказывается сильно связанной с технологическими средствами и информационными технологиями, которые предоставляют безграничные возможности по конструированию и переконфигурированию собственной идентичности.

В онлайн пространстве мы можем наблюдать обесценивание традиционных человеческих ценностей, изменение общепринятой модели поведения, трансформацию личности в виртуальную [Соловьева 2018]. Благодаря доступности цифровой среды, выражающейся через низкий «порог входа» происходит существенное увеличение зависимости человека от коммуникационных сетей. Однако также можно отметить и позитивный момент в использовании цифровой коммуникации. Так, например, существуют форумы для поддержки и общения, где могут вести полноценную деятельность люди с различными формами нарушения адаптации.

Другим не менее важным средством коммуникации, влияющим на современную культуру и способным трансформировать культурную идентичность, является кинематограф. Особую популярность в данном случае имеют голливудские фильмы, активно и даже агрессивно транслирующие американские ценности. Однако в некоторых странах большую популярность имеют отечественные сериалы, которые, как правило, основаны на реальных исторических событиях, где используются национальные костюмы, а также показана традиционная модель поведения, которая свойственна этой стране. Такой подход направлен на то, чтобы сформировать в сознании людей любовь к своей стране, что также важно при формировании культурной идентичности человека.

Еще одним явлением, тесно связанным с широким распространением использования онлайн-коммуникаций,

является эскапизм. Данное понятие обозначает стремление человека уйти от реальности. Такое стремление может проявляться как физически, например, переезд из города в деревню, так и с помощью какой-либо активной деятельности, позволяющей человеку уйти от неразрешимых проблем. Это может быть искусство, религия, спорт. Помимо этого существуют другие способы ухода от реальности, например просмотр фильмов, чтение книг, медитации, либо более опасные способы, например алкоголь или наркотическая зависимость.

Распространение Интернета предоставляет современному человеку возможности эскапизма, которых не знали в прежнее время. Виртуальное пространство обладает способностью затягивать не только детей и подростков, у которых появляется зависимость от компьютерных игр, но и взрослых людей, которые также легко поддаются соблазнам виртуальной реальности, которая является куда более привлекательной по сравнению с обыденностью.

Однако некоторыми исследователями отмечается парадокс при рассмотрении феномена эскапизма. Поскольку последний представляет собой стремление и желание уйти от повседневности, возникает противоречие, связанное с тем, что компьютер или смартфон, являясь частью нашей повседневности во всех сферах общества, при этом является и одним из самых доступных путей ухода от реальности [Шапинская 2014].

В пространстве Интернета, наряду с человеком, сознательно, погрузившимся в мир компьютерных игр, может оказаться человек,

обратившийся к мировой Сети с целью поиска информации, но в результате забывшего о своей изначальной цели.

Влияние современной инновационной культуры на культурную идентичность

В современных условиях, когда человек привык отождествлять себя с общепринятыми культурными нормами, запускается механизм межкультурной коммуникации, где глобальное пространство формирует новые реалии. В таком случае мы вполне можем задать закономерный вопрос, «какова культурная идентичность людей, слушающих одинаковую музыку и использующих одинаковые технические средства, но при этом имеющих разную культуру и этнос?» [Югова 2018: 102].

И действительно, сегодня «человек идентифицирует себя не только с семьей, культурой или национальностью. Потребность в формировании культурной идентичности у современного человека осталась, несмотря на то что она изменила свою природу» [Югова 2018: 102].

Современное общество характеризуется значительным ослаблением связей и привязанностей человека к своей семье и культуре. В связи с появлением личной свободы у индивида появляется возможность не ограничивать себя теми культурными ценностями, которые дает ему семья и его национальная культура. При этом глобальное виртуальное пространство также способно влиять на разницу между различными культурами, которая становится незаметной [Алтунина 2016].

Помимо этого, не только виртуальная реальность позволяет человеку отделиться от своей прежней культурной среды, но и современные достижения культуры, которые прежде были доступными далеко не для всех. К ним можно отнести дистанционное высшее образование, удаленную работу, онлайн доступность мировых музеев и театров. Таким образом, современная инновационная культура является хорошей проверкой на прочность культурной идентичности.

Благодаря повсеместной цифровизации и роботизации происходит непрерывное формирование новых навыков и компетенций. В связи с тем, что многие функции выполняются современным человеком с помощью мобильных устройств или приложений, можно отметить, что у молодых людей так называемого поколения Z, или миллениалов данные навыки развиты уже с рождения [Лисенкова 2020]. Это поколение может параллельно общаться в сети, слушать музыку, писать. Несмотря на поверхностный характер этих процессов, они являются отличительной чертой данного поколения, рожденного в цифровой век, что в свою очередь влияет на формирование собственной идентичности, которая перетекает в более комфортное для него цифровое пространство.

Так называемые «цифровые аборигены» имеют навык работы с несколькими медиа сразу. Согласно данным исследований, которые проводились в США в 2010 году, 29 % всего времени, затраченного на использование медийных средств, относилось к многопрофильной деятельности [Палфри & Гассет 2011: 250]. В

первую очередь это все отражается на идентичности пользователей, следствием чего является возникновение ее нового вида – цифровой идентичности.

Помимо этого, «было оказано влияние на формирование многообразия гендерной идентичности в связи с развитием цифровых технологий. В качестве примера можно привести социальную сеть «Facebook» (признанная экстремистской организацией и запрещенная на территории Российской Федерации), которая предлагает пользователям 54 различных варианта гендерной идентичности, в которые входят такие традиционные как «мужской» и «женский», так и «отрицающий половую принадлежность», «недопол» и др.» [Яковлева 2019].

Согласно мнению Дж. Палфри и У. Гассера, важное значение в цифровой среде имеют видимость, контекст и аудитория [Палфри & Гассет 2011: 245]. «Главной целью сетевых взаимоотношений и основным аспектом пребывания в сети является достижение взаимности и принятия» [Харченко 2017]. Отличительной особенностью отношений в онлайн-пространстве является возможность с легкостью создавать и прерывать их [Палфри & Гассет 2011].

Однако такое погружение человека в Интернет-пространство способно избавить его от так называемой социальной изоляции, поскольку человек имеет неограниченный круг друзей и легкую доступность, и связь с ними. Важным здесь является желание пользователя, чтобы на него обратили внимание, оценили, показали реакцию.

Специфика цифровых технологий в сфере коммуникаций

Определенным образом цифровые коммуникации влияют и на специфику общения среди молодежи. Подобная коммуникация между людьми становится обезличенной, теряется многогранность и сложность человеческих взаимоотношений. Другой особенностью виртуального общения является то, что такое общение начинается быстро и легко, однако точно также может и прекратиться буквально в один момент. Помимо этого, виртуальное общение может быть многозадачным, человек может общаться одновременно с несколькими пользователями, читать книгу [Лисенкова 2021: 241].

По свидетельству специалистов общаться «с незнакомыми людьми в социальных сетях, а также взаимодействовать с искусственным интеллектом, зная заранее, что его возможности ограничены, человек начинает для того, чтобы заполнить пустоту и одиночество в реальной жизни» [Лисенкова 2018: 15]. Неудивительно при этом, что подобная коммуникация чем дальше, тем больше приобретает анонимный характер, ведь именно «здесь можно поделиться личным секретом, а также попросить совета, что в свою очередь представляет средство для снятия психологического барьера. Аморальный поступок в реальной жизни может найти поддержку в «сети», а страх осуждения отсутствует, поскольку пользователь имеет возможность уйти в офлайн» [Лисенкова 2018: 15].

Следствием всего этого является появление троллинга, создание экстремистских сообществ в онлайн пространстве, а в

итоге происходит снижение нормативности культуры. Помимо этого, внутри виртуального пространства мы можем видеть примеры негативного влияния, это пропаганда экстремистских идей, а также запрещенных организаций. В связи с этим возникает необходимость для того, чтобы создавать барьеры циркуляции информационных потоков в медиапространстве [Лисенкова 2021: 242].

Таким образом, развитие цифровых технологий изменило не только сферу коммуникации, но и коснулось всех сфер повседневной жизни. Мы можем наблюдать изменения в способе коммуникации и взаимодействия между людьми. Появилась возможность более свободной коммуникации, таким образом, позволив индивиду трансформировать собственную культурную идентичность. Идентичность становится изменчивой, происходит это под влиянием меняющейся среды, а также способов взаимодействия и коммуницирования.

Одну из главных ролей в формировании культурной идентичности современного человека играют социальные сети. Благодаря появлению социальных сетей появилась возможность новых форм взаимоотношений, которые предполагают низкий порог взаимных обязательств, а также изменение способов репрезентации и взаимодействия [Лисенкова 2021: 242]. Благодаря новым медиа у человека появилась возможность проектировать собственную личность, больше всего это оказало влияние на молодежь, которая конструирует свое «Я» в идеальном представлении и демонстрирует его другим пользователям. При

формировании своих сообществ пользователь демонстрирует окружающим то, что является для него важным, а также показывает свои интересы. Поэтому, наполняя контентом свои страницы, пользователи социальных сетей ставят перед собой такие вопросы как «Кто я?», «Как я хочу выглядеть в глазах окружающих», «Что обо мне думают?».

Однако, «анализируя типы стратегий идентификации в социальных сетях, пользователи, желая присвоить себе признаки значимого «другого» и олицетворяя себя с ним, иногда неосознанно копируют внешние признаки, и подменяют собственную идентичность востребованной другой. Это приводит к тому, что человек попадает в психологическую ловушку, и кризис персональной идентичности» [Шайхисламов 2020: 64]. Таким образом, благодаря виртуальным коммуникациям и сетевым сообществам социальных сетей происходит сращивание интимной и публичной сфер.

По мнению исследователя Х. Бехар-Израэли, игры с идентичностью не вытесняют реальную идентичность, но создается новая возможность экспериментов с ролями. Таким образом, происходит проникновение в реальную идентичность, что в свою очередь влияет на процесс ее формирования [Bechar-Israeli 1995]. Благодаря подобным экспериментам с идентичностью в сети современный человек может выйти за рамки обыденного гораздо легче, чем в реальности он бы реализовал потребность в самовыражении, самопрезентации и признании. Благодаря возможностям Сети человек может принадлежать к нескольким

сообществам, вступать в различные группы, а также пользоваться различными аккаунтами. Таким образом, успех современных молодых людей в основном определяется количеством друзей в социальных сетях, лайков, репостов, аккаунты превращаются в проекцию желаемого Я, то, какими бы хотели видеть себя пользователи.

«Синий кит»». Игра как пространство впечатлений

Отдельно хотелось бы рассмотреть влияние на подростковую аудиторию недавно появившейся в социальных сетях игры «Синий Кит». Изучение данной игры интересно в связи с тем, какие эмоции и впечатления она вызывает у своей аудитории, а также своей конечной целью, о которой будет сказано далее.

Прежде чем перейти к более подробному описанию данного феномена, распространенного среди современной молодежи, стоит рассмотреть игру как пространство впечатлений.

Следует указать, что как таковых «определений понятия "игра" в научной литературе достаточно много. Из зарубежных исследователей, стремившихся дать определение понятию "игра", можно назвать голландского зоопсихолога Ф. Я. Бентендейка, американского психотерапевта и психоаналитика Э. Берна, австрийского философа Л. Витгенштейна, швейцарского ученого К. Грооса, французского эстетика М. Дюффрена, англо-американского психолога У. Мак Дауголла, немецкого кибернетика Г. Клауса, немецкого философа и психолога М. Лацаруса, американского психиатра и социального психолога

Я. Морено, американских социологов М. и Э. Неймейер, американского исследователя Д. Патрика, швейцарского психолога Жана Пиаже, английского философа и социолога Г. Спенсера, австрийского психолога, психиатра и невропатолога Зигмунда Фрейда, немецкого феноменолога Е. Финка, голландского историка культуры Й. Хейзинги и др.» [Суртаев 2005].

По мнению Суртаева, игра обнаруживается в культурах всех времен и народов. Так религиозный «культ всегда сопровождала священная игра ритуалов, обрядов, церемоний. Также и поэзия возникает как игра, словесное состязание. Музыка, танец, философия и наука имели игровые формы. Даже военные действия изначально содержали игровые элементы» [Суртаев 2005].

А в работе «Homo ludens» голландский ученый Й. Хейзинга выделяет несколько признаков игры, среди которых главными являются следующие.

- 1) Игра в первую очередь представляет собой свободную деятельность. Игра определяется личным желанием, настроением человека. Игра существует в жизни человека как занятие для отдыха, как временный перерыв в делах, при этом создавая настроение радости.
- 2) В ней «есть свои рамки начала и конца, она не может длиться бесконечно» [Суртаев 2005]. В игру вступают и ее заканчивают.
- 3) «Игра протекает внутри определенного пространства, которое должно быть четко обозначено. Это может быть игральный стол, сцена, экран, арена цирка и т. д. Внутри

этого пространства царит собственный порядок. Это важный признак игры, который запрещает нарушать ее правила» [Суртаев 2005].

- 4) «Правила игры обязательны для всех, они не могут быть пересмотрены и не подлежат сомнению. При их нарушении игра становится невозможной» [Суртаев 2005]. Честность и порядочность – внутренние законы игры, а нарушитель правил изгоняется с позором.
- 5) Игра предполагает сообщество и партнерство. Партнеры по игре объединены чувством пребывания в некоем исключительном положении, обособлении от всех остальных. «Клуб идёт игре, как голова шляпе» [Хейзинга 2011]. Ориентация игры на такие эмоции как «удача, выигрыш, победа, радость и восхищение». Главное в игре «стремление превзойти других, быть первым» [Суртаев 2005].
- 6) Всякой игре «сопутствуют разные способы наслаждения ею» [Суртаев 2005]. «Прежде всего, – замечает он, – ею наслаждаются как торжеством, триумфом, справляемым группой в радостных восклицаниях и славословии. В качестве длительного следствия из этого вытекает честь, почёт, престиж. Однако, уже при определении условий игры с выигрышем связывается нечто большее, чем одна только честь. Во всякой игре есть ставка. Ставка может быть чисто символической или иметь материальную ценность, может иметь и чисто идеальную ценность. Ставкой может

быть золотой кубок, драгоценность, королевская дочь или медная монета, жизнь игрока или счастье целого племени. Это может быть заклад либо приз. Призом может быть лавровый венок или денежная сумма либо иная материальная ценность» [Хейзинга 2011]. Это и есть основные характеристики и функции игры, которые выделяет Й. Хейзинга, отражающие эмоциональную сторону тех, кто в ней участвует.

Одной из особенностей современного мира стало увлечение компьютерными играми среди молодежи и взрослых людей, а в некоторых случаях даже зависимость. Безусловно, одна из причин, из-за которой мы начинаем играть в компьютерные игры, это желание сбежать от реальности. Подростки не всегда могут справиться самостоятельно с возникающими у них проблемами, поэтому у них появляется потребность найти свою зону комфорта, а виртуальная реальность в таком случае является самым доступным для молодежи способом отвлечься.

Кроме этого, компьютерные игры способствуют социализации молодежи, так как здесь появляется возможность кооперироваться, и играть против других игроков. Многопользовательские игры подразумевают соперничество и соревнование, а также кооперацию с другими игроками в команды. Коммуникация внутри игры напоминает общение в социальных сетях. Сложность компьютерных игр наделяет жизнь молодых людей смыслом, который они не смогли найти в занятиях реальной жизни. Дети не

воспринимают увлечение компьютерными играми, как пустую трату времени, со своей стороны они вкладывают в игры много смысла.

Также благодаря виртуальной игре, ребенок чувствует постоянное развитие. На самом деле такое развитие является виртуальным, при этом, никак не отражаясь на реальной жизни. Чувство постоянного прогресса нельзя сравнить с реальной жизнью, где человек развивается не так прогрессивно. В отличие от реальной жизни, где бывают падения и стагнация, в игре происходит постоянное развитие и для этого достаточно просто в нее играть.

Версии о происхождении игры «Синий Кит»: специфика и вызовы

Игра «Синий кит» получила свою популярность благодаря своей очень печальной концовке. Большое количество молодых людей покончили жизнь самоубийством, что и является конечной целью данной игры. Виртуальная сеть является одной из причин так называемого киберсуицида. Развитие Интернета повлияло на предпочтение виртуального общения, что в свою очередь ведет к разрушению реальных человеческих отношений и появлению депрессии.

О существовании игры «Синий кит» общественность узнала благодаря статье «Группы смерти», опубликованной в «Новой газете», за авторством Галины Мурсалиевой [Мурсалиева 2016]. В статье дается описание расследования, которое было проведено матерью покончившей с собой 12-летней школьницы из Рязани. «Создателем «Синего кита» является бывший студент-психолог

Филипп Будейкин. Будучи студентом, он был отчислен из Университета и осужден за подстрекательство к самоубийству 16 человек» [Дагаев 2019: 55].

Не существует однозначного ответа и на вопрос, кто стоит за созданием игры, которая доводит до самоубийства подростков и детей, и приводит к сильной панике взрослых. По одной из версий к этому может быть причастна запрещенная в РФ организация ИГИЛ, а такая ее деятельность в данном случае направлена на то, чтобы уничтожить как можно больше молодежи без особых усилий. Согласно другой версии, некие западные специалисты с помощью распространения данной игры пытаются отработать способы манипулирования массовым сознанием нашего общества [«Я не в игре»: Спасти детей от суицида» 2017].

Длительность игры «Синий кит» составляет 50 дней. Каждый день необходимо просыпаться в 4:20 для выполнения заданий, которые каждому игроку назначает его куратор. Прослушивание определенной музыки и просмотр фильмов ужасов вызывает у игроков такие эмоции как страдание и ненависть, и в результате «приводят человека к самоубийству на 50-й день игры» [Синий кит – игра, забирающая жизни детей 2018].

Для каждого участника правила игры «Синий кит» уникальны, но схожи они лишь по мере своей жестокости. Изначально подросткам предлагается порезать руку лезвием, где они должны нарисовать кита или обозначить тематическую надпись [Синий кит, правила игры и задания 2017].

Все последующие задания также подразумевают причинение вреда самому себе, кураторы говорят участникам резать себя, оставлять на себе ссадины и синяки, смотреть видео про суицид. «На 27-й день участники игры должны вырезать у себя на руке острым ножом рисунок кита. В случае невыполнения данного задания игроку могут угрожать убийством или причинением вреда его родственникам или родителям» [Дагаев 2019: 55].



Сообщество «Синий Кит».

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/363pF8

Депрессия и страх – эмоции, с помощью которых происходит влияние на аудиторию

Изначально считалось, что большему риску вступления в так называемые «Группы смерти» были подвержены дети из неблагополучных семей, а также из асоциальных слоев населения. Однако причины психологической уязвимости стоит искать не

только в том, что в семье пьющие родители. Большинство ребят, участвовавших в игре «Синий Кит», и выполнявших задания, напротив, росли как раз в благополучных семьях.

Причины такого поведения, а также психологической уязвимости подростков, находятся совсем в другой плоскости. Современные дети повсеместно сталкиваются с тем, что им не хватает родительского внимания и общения, поскольку их родители большую часть времени проводят на работе. С взрослением ребенка, являющимся сложным жизненным периодом, родители утрачивают тактильный контакт, который необходим человеку в любом возрасте. Психика ребенка очень подвижна, а любое замечание со стороны взрослого человека может сильно ранить. Поэтому подростку в этом возрасте особенно важна поддержка взрослого, который должен уметь выслушать, а также проявить интерес к увлечениям своего ребенка. Таким образом, одной из основных причин, по которой подростки начинают принимать участие в подобных играх, является депрессия и одиночество.

Однако не только депрессивные настроения подталкивают подростков вступать в группы, которые в дальнейшем приводят к самоубийствам. Некоторые попадают туда из-за банального любопытства. Так, например, Александр Русских, решил поучаствовать в игре «Синий кит» из-за любопытства. Парень хотел испытать новые эмоции, и узнать, действительно ли так опасен «Синий кит». Однако в процессе Александр увлекся и втянулся в игру. Задания, которые ему присылал куратор, Александр

старался воспринимать как проверку на мужественность. Дойдя до 49 задания, которое называлось «Лодочка», Александр должен был вырезать у себя на лице надпись «Синий кит прощай» и отправить фотографию куратору [«Я не в игре»: Спасти детей от суицида» 2017]. На следующий день Александр должен был умереть, и эту мысль он воспринимал спокойно. От страшного шага его спасли другие пользователи сети, которые называют себя «дельфинами» или «антикитами». Цель «дельфинов» находить в социальных сетях людей, которые вступают в «группы смерти» и отговорить их от совершения самоубийства.



Подросток в депрессии. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/363pLa

Игра «Синий кит» и ее аналоги в других странах

Показательно, что игра «Синий кит» получила свое распространение и в других странах. Так, например, в Алжире пятеро детей покончили жизнь самоубийством, повесившись, по

указанию своих кураторов. «Газета «Аль-Араби Аль-Джадид» («Al-Araby Al-Jadeed») опубликовала новость о девятилетнем ребенке, которого нашли повешенным в ванной комнате у себя дома на востоке Алжира. Самоубийство было совершено в результате следования инструкциям игры» [Синий кит – игра, забирающая жизни детей 2018]. Спустя некоторое время эта же газета опубликовала новость о другой жертве восемнадцатилетней Файруз. Через сутки последовала смерть еще одного ребенка, пятнадцатилетнего Билала. «Несколько подростков из Кувейта также покончили жизнь самоубийством в результате следования инструкциям игры «Синий кит» [Синий кит – игра, забирающая жизни детей 2018]. Еще один случай был зафиксирован в «Саудовской Аравии», где в своем шкафу повесился 13-летний мальчик, в телефоне которого полиция обнаружила игру.

В Италии также был зафиксирован случай совершения самоубийства итальянским школьником в результате участия в онлайн-игре похожей на «Синего кита». «Мальчик в возрасте одиннадцати лет оставил предсмертную записку, где признался в любви к своим родителям, объяснив» [Школьник поучаствовал в смертельной игре и покончил с собой 2020], что «должен следовать за черным мужчиной в капюшоне» [Школьник поучаствовал в смертельной игре и покончил с собой 2020]. «В данном случае речь шла о вымышленном персонаже по имени Джонатан Галиндо – загадочной фигуре, которая выглядит как человекоподобная собака и носит темный капюшон» [Школьник поучаствовал в смертельной игре и покончил с собой 2020].



Персонаж итальянской онлайн игры – Галиндо.
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/363pWw

Данная игра похожа на «Синего кита», начинается она с того, что подростки добавляют к себе в друзья в общие чаты Галиндо, этот персонаж раздает простые задания, такие как «проснуться среди ночи» или «посмотреть страшный фильм». Каждое последующее задание становится опаснее, финалом является задание, где участник подвергает себя смертельной опасности или совершает самоубийство [Школьник поучаствовал в смертельной игре и покончил с собой 2020].

Сейчас в российских социальных сетях появилась схожая смертельная игра под названием «Новый путь». Для того, чтобы принять участие в игре «Новый путь» участники должны разместить у себя на аватарке картинку с красной пентаграммой на черном фоне, затем опубликовать у себя на «стене» хештеги #тихийлес и #сованикогданеспит, и позвать в игру пятерых друзей. После чего игроки ждут, когда куратора вышлет им задания и позовет в игру.

Вывод

Таким образом, мы видим, что принятые в настоящее время модели онлайн-общения оказывают отрицательное влияние на современную молодежь. Незрелая психика подростка не может справиться с тем наплывом информации, который предлагают социальные сети. К сожалению, пользуясь онлайн-коммуникациями и сетью Интернет, подросток сегодня может с легкостью наткнуться на опасные для него самого сообщества, которые впоследствии могут стать угрозой для его жизни либо для безопасности окружающих его людей.

Желание во что бы то ни стало продемонстрировать как в реальном, так и в виртуальном мирах как можно более привлекательный и успешный образ самого себя зачастую приводит к тому, что реальная личность человека оказывается спрятанной и вытесненной. Мы не знаем, с кем общаемся в действительности. Иногда и сам человек начинает верить в созданный им виртуальный образ, утрачивая тем самым своё Я, и полностью растворяясь в нем. Таким образом, такое общение в онлайн среде может привести к серьезным нарушениям в психике подростка, а также к утрате собственного Я.

Этому процессу также особенно способствует создание в социальных сетях различных онлайн-игр, которые могут быть опасны не только для психики, но даже и для жизни человека. Поэтому, для того чтобы бороться с таким негативным влиянием социальных сетей, необходимо не только внимание со стороны родителей к тому, чем увлечён их ребенок в онлайн-среде, но

также и на законодательном уровне должно быть предусмотрено определенное наказание для тех, кто пытается внедрить в социальные сети различные программы, направленные на ухудшение психического состояния подростков.

Литература

- Алтунина, Е. (2016). Культурная идентичность: понятие, процесс формирования, значение. *ФБ.ру*. Режим доступа: clck.ru/363sDR (дата обращения: 27.07.2023).
- Дагаев, Р. Р. (2019). Социальные сети, деградация или эволюция общества. *Россия и мировое сообщество: проблемы демографии, экологии и здоровья населения. Сборник статей II Международной научно-практической конференции* (стр. 54-57). Пенза: Пензенский государственный аграрный университет.
- Конева, А. В., & Лисенкова, А. А. (2019). Матрица идентичности в цифровую эпоху: социальные вызовы преодоления анонимности. *Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение*, 35, 14-28. Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=41258424> (дата обращения: 29.08.2023).
- Лисенкова, А. А. (2020). Трансформация идентичности в эпоху Digital. *Социосфера*. Режим доступа: clck.ru/363qVa (дата обращения: 27.07.2023).
- Лисенкова, А. А. (2021). *Трансформация социокультурной идентичности в цифровом пространстве*. Пермь: Пермский государственный институт культуры.
- Лисенкова, А. А., & Мельникова, А. Ю. (2018). Цифровые медиа как зеркало современной культуры. *Научное обозрение. Международный научно-практический журнал*, 1, 17. Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32475545> (дата обращения: 29.08.2023).
- Маленко, С. А. (2022). Высокая концентрация впечатлений: чувства, образы, идеи. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(1), 09-13. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-09-13](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-09-13)
- Мурсалиева, Г. (2016, 18 мая). Группы смерти (18+). *Мировой кризис - хроника и комментарии*. Режим доступа: <http://worldcrisis.ru/crisis/2341538> (дата обращения: 26.08.2023).
- Палфри, Дж., & Гассет, У. (2011). Дети цифровой эпохи. Москва: Эксмо.
- Синий кит, правила игры и задания (2017, 14 марта). *Комсомольская правда*. Режим доступа: <https://www.msk.kp.ru/daily/26653/3673936/> (дата обращения: 26.08.2023).

- Синий кит: игра, забирающая жизни детей (2018). *ИноСМИ.ru*. Режим доступа: <https://inosmi.ru/20180102/241094549.html> (дата обращения: 26.08.2023).
- Соловьева, Л. Н. (2018). Цифровая идентичность как новый вид идентичности человека информационной эпохи. *Общество: философия, история, культура*, 12(56). Режим доступа: clck.ru/363qrw (дата обращения: 27.07.2023).
- Стрельчук, А. Р. (2018). Культурная идентификация в условиях трансформирующегося коммуникативного пространства. *Вестник ВятГУ*, 4. Режим доступа: clck.ru/363r3M (дата обращения: 27.07.2023).
- Суртаев, В. Я. (2005). *Игра как социокультурный феномен: монография*. Санкт-Петербург. Режим доступа: <https://studfile.net/preview/2957502/> (дата обращения: 29.08.2023)
- Харченко, А. Ю. (2017). *Конфигурация идентичностей и риск ответственности в социальных практиках мобильности* [Автореферат кандидатской диссертации]. Режим доступа: clck.ru/363rMv (дата обращения: 29.08.2023).
- Хейзинга, Й. (2011). *Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры*. Санкт-Петербург: Издательство Ивана Лимбаха. Режим доступа: clck.ru/UtcQU (дата обращения: 26.08.2023).
- Шайхисламов, Р. Б. (ред.). (2020). *Поколение Z в онлайн-пространстве: социальное поведение, ориентации, идентичность*. Уфа. Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=44723836> (дата обращения: 29.08.2023).
- Шапинская, Е. Н. (2014). Виртуальная реальность как пространство эскапизма: безграничные возможности и новые опасности. *Культура культуры*. 4(4). Режим доступа: clck.ru/363rc4 (дата обращения: 27.07.2023).
- Школьник поучаствовал в смертельной игре и покончил с собой (2020, 1 октября). *Lenta.ru*. Режим доступа: <https://lenta.ru/news/2020/10/01/galindo/> (дата обращения: 26.08.2023).
- Югова, М. В. (2018). Опыт использования этнокомпонента в композиции для формирования культурной идентичности учащихся художественного отделения «ДШИ №2». *Вестник педагогического опыта*, 41. Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=35645597> (дата обращения: 26.08.2023).
- «Я не в игре»: Спасти детей от суицида. Как заподозрить, что ребенок участвует в смертельной «игре»? (2017, 24 марта). *Копейский рабочий онлайн*. Режим доступа: clck.ru/363sc2 (дата обращения: 26.08.2023).
- Яковлева, М. В. (2019). Мода в гендерной идентичности молодежи цифровой эпохи. *Вестник СПбГИК*, 1(38). Режим доступа: clck.ru/34UUoV (дата обращения: 27.07.2023).
- Bechar-Israeli, H. (1995). From «BoneHead» to «CloneHead»: Nicknames, Play and Identity on Internet Relay Chat. *Journal of Computer Sciences and Applications*, 1(2). Available at: <https://www.learntechlib.org/p/80344/> (accessed: 27.07.2023).
- Krzyzaniak, E. (2003). *Nie ma tozsamosci darowanej, czyliposzukiwanie siebie wlnnym*. Warsaw.

Информация об авторе

Хан Ширин Джамшидовна – младший научный сотрудник сектора теории познания, Институт философии РАН (Россия, 109240, г. Москва, ул. Гончарная, д. 12, стр. 1), ORCID: 0000-0001-6965-166X, khanshirin.khan2016@yandex.ru

ENTANGLED IN THE WEB: THE HARMFUL INFLUENCE OF SOCIAL NETWORKS ON MODERN YOUTH

Shirin Khan

Abstract. the article examines the features of communication in virtual space that are currently emerging among young people. It is shown what the specifics of such communication are, and studied how such changes in communication processes affect a person's identity. In addition, the features of the influence of digitalization and network communication on the formation of one's own "I" are analyzed. Particular attention is paid to the consideration of the social network "Instagram" (recognized as an extremist organization and banned on the territory of the Russian Federation). The article also analyzes both the negative consequences of online communication, namely the dependence of modern people on virtual networks, and the positive ones, for example, the possibility of communication for people with various forms of adaptation disorders. Separately, the phenomenon of escapism is considered, that is, a person's desire to escape from reality, which is closely related to the spread of online communications. It is also noted that thanks to the development of digitalization, new skills are being developed and new competencies are being acquired by the current generation of millennials or digital natives.

Keywords: identity, digitalization, social networks, online technologies, digital communications, digital natives, artificial intelligence.

References

- Altunina, E. (2016). Kul'turnaia identichnost': poniatie, protsess formirovaniia, znachenie [Cultural identity: concept, process of formation, meaning]. *FB.ru*. Available at: clck.ru/363sDR (accessed: 27.07.2023). (In Russ).
- Bechar-Israeli, H. (1995). From «BoneHead» to «CloneHead»: Nicknames, Play and Identity on Internet Relay Chat. *Journal of Computer Sciences and Applications*, 1(2). Available at: <https://www.learntechlib.org/p/80344/> (accessed: 27.07.2023).
- Dagaev, R. R. (2019). Sotsial'nye seti, degradatsiia ili evoliutsiia obshchestva [Social networks, degradation or evolution of society]. *Rossia i mirovoe soobshchestvo: problemy demografii, ekologii i zdorov'ia naseleniia. Sbornik statei II Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii* [Russia and the world community: problems of demography, ecology and public health.

- Collection of articles of the II International Scientific and Practical Conference] (pp. 54-57). Penza: Penza State Agrarian University Publ. (In Russ).
- «la ne v igre»: Spasti detei ot suitsida. Kak zapodozrit', chto rebenok uchastvuet v smertel'noi «igre»? ["I'm not in the game": Save children from suicide. How to suspect that a child is involved in a deadly "game"?] (2017, March 24). *Kopeiskii rabochii onlain* [Kopeysky Worker Online]. Available at: clck.ru/363sc2 (accessed: 26.08.2023). (In Russ).
- Iakovleva, M. V. (2019). Moda v gendernoi identichnosti molodezhi tsifrovoy epokhi [Fashion in the Gender Identity of young people of the Digital Age]. *Vestnik SPbGIK* [Bulletin of SPbGIK], 1(38). Available at: clck.ru/34UUoV (accessed: 27.07.2023). (In Russ).
- Iugova, M. V. (2018). Opyt ispol'zovaniia etnokomponenta v kompozitsii dlia formirovaniia kul'turnoi identichnosti uchashchikhsia khudozhestvennogo otdeleniia «DSHl №2» [The experience of using an ethnocomponent in composition to form the cultural identity of students of the art department "DSHl No.2"]. *Vestnik pedagogicheskogo opyta* [Bulletin of pedagogical experience], 47, Available at: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=35645597> (accessed: 26.08.2023). (In Russ).
- Kharchenko, A. Iu. (2017). *Konfiguratsiia identichnostei i risk otvetstvennosti v sotsial'nykh praktikakh mobil'nosti* [Avtoreferat kandidatskoi dissertatsii] [The configuration of identities and the risk of responsibility in social mobility practices [Abstract of the PhD thesis]]. Available at: clck.ru/363rMv (accessed: 29.08.2023). (In Russ).
- Kheizinga, I. (2011). *Chelovek igraushchii. Opyt opredeleniia igrovogo elementa kul'tury* [A man playing. Experience in determining the game element of culture]. Sankt-Peterburg: Ivan Limbach Publishing House. Available at: clck.ru/UtcQU (accessed: 26.08.2023). (In Russ).
- Koneva, A. V., & Lisenkova, A. A. (2019). Matritsa identichnosti v tsifrovuiu epokhu: sotsial'nye vyzovy preodoleniia anonimnosti [The Identity Matrix in the Digital Age: Social Appeals to Overcome Anonymity]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiia i iskusstvovedenie* [Bulletin of Tomsk State University. Cultural studies and art criticism], 35, 14-28. Available at: <https://elibrary.ru/item.asp?id=41258424> (accessed: 29.08.2023). (In Russ).
- Krzyzaniak, E. (2003). *Nie ma tozsamosci darowanej, czyli poszukiwanie siebie wlnym*. Warsaw. (in Polish).
- Lisenkova, A. A. (2020). Transformatsiia identichnosti v epokhu Digital [Transforming Identity in the Digital Age]. *Sotsiosfera* [Sociosphere]. Available at: clck.ru/363qVa (accessed: 27.07.2023). (In Russ).
- Lisenkova, A. A. (2021). *Transformatsiia sotsiokul'turnoi identichnosti v tsifrovom prostranstve* [Transformation of socio-cultural identity in the digital space]. Perm: Perm State Institute of Culture Publ. (In Russ).
- Lisenkova, A. A., & Mel'nikova, A. Iu. (2018). Tsifrovye media kak zerkalo sovremennoi kul'tury [Digital media as a mirror of modern culture]. *Nauchnoe obozrenie. Mezhdunarodnyi nauchno-prakticheskii zhurnal* [Scientific review.

- International Scientific and Practical Journal], 1, 17 Available at: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32475545> (accessed: 29.08.2023). (In Russ).
- Malenko, S. A. (2022). Vysokaia kontsentratsiia vpechatlenii: chuvstva, obrazy, idei. [High concentration of impressions: feelings, images, ideas] *Industrii vpechatlenii. Tekhnologii sotsiokul'turnykh issledovaniy* (EISCRT) [Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)], 1(1), 09-13. (In Russ). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-09-13](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-09-13)
- Mursalieva, G. (2016, May 18). Gruppy smerti (18+) [Death Group (18+)]. *Mirovoi krizis - khronika i kommentarii* [World Crisis - chronicle and commentary]. Available at: <http://worldcrisis.ru/crisis/2341538> (accessed: 26.08.2023). (In Russ).
- Palfri, Dzh., & Gasset, U. (2011). *Deti tsifrovoi epokhi* [Children of the Digital Age]. Moscow: Eksmo Publ. (In Russ).
- Shaikhislamov, R. B. (ed.). (2020). *Pokolenie Z v onlain-prostranstve: sotsial'noe povedenie, orientatsii, identichnost'* [Generation Z in the online space: social behavior, orientations, identity]. Ufa. Available at: <https://elibrary.ru/item.asp?id=44723836> (accessed: 29.08.2023). (In Russ).
- Shapinskaia, E. N. (2014). Virtual'naia real'nost' kak prostranstvo eskapizma: bezgranichnye vozmozhnosti i novye opasnosti [Virtual Reality as a space of escapism: limitless possibilities and new dangers]. *Kul'tura kul'tury* [Culture of culture], 4(4). Available at: clck.ru/363rc4 (accessed: 27.07.2023). (In Russ).
- Shkol'nik pouchastvoval v smertel'noi igre i pokonchil s soboi [A schoolboy participated in a deadly game and committed suicide] (2020, October 1). *Lenta.ru*. Available at: <https://lenta.ru/news/2020/10/01/galindo/> (accessed: 26.08.2023). (In Russ).
- Sinii kit, pravila igry i zadaniia [Blue whale, rules of the game and tasks] (2017, March 14). *Komsomol'skaia Pravda* [Komsomolskaya Pravda]. Available at: <https://www.msk.kp.ru/daily/26653/3673936/> (accessed: 26.08.2023). (In Russ).
- Sinii kit: igra, zabiraiushchaia zhizni detei [Blue Whale: A life-taking game]. (2018). *InoSMI.ru*. Available at: <https://inosmi.ru/20180102/241094549.html> (accessed: 26.08.2023). (In Russ).
- Solov'eva, L. N. (2018). Tsifrovaia identichnost' kak novyi vid identichnosti cheloveka informatsionnoi epokhi [Digital identity as a new type of human identity of the Information Age]. *Obshchestvo: filosofii, istoriia, kul'tura* [Society: philosophy, history, culture], 12(56). Available at: clck.ru/363qrw (accessed: 27.07.2023). (In Russ).
- Strel'chuk, A. R. (2018). Kul'turnaia identifikatsiia v usloviakh transformiruiushchegosia kommunikativnogo prostranstva [Cultural identification in the conditions of a transformative communicative space]. *Vestnik ViatGU* [Bulletin of VятGU], 4. Available at: clck.ru/363r3M (accessed: 27.07.2023). (In Russ).
- Surtaev, V. Ia. (2005). *Igra kak sotsiokul'turnyi fenomen: monografiia* [Game as a socio-cultural phenomenon: monograph]. Sankt-Peterburg. Available at: <https://studfile.net/preview/2957502/> (accessed: 29.08.2023) (In Russ).

Author's information

Khan Shirin Jamshidovna – Junior Researcher of the Cognitive Theory Sector, Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences (12, building 1, Goncharnaya str., Moscow, 109240, Russia), ORCID: 0000-0001-6965-166X, khanshirin.khan2016@yandex.ru

For citation:

Khan, Sh. D. (2023). Entangled in the web: the harmful influence of social networks on modern youth. *Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 4(5), 192-232. (In Russ). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-4\(5\)-192-232](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-4(5)-192-232)