

Хакен Г. 1991. *Информация и самоорганизация: макроскопический подход к сложным системам*. М.: Мир. 240 с.

Чернов Г.Ю. 2011. Концепт демассификации: многообразие подходов. – *Вестник Челябинского государственного университета*. Сер. Философия. Социология. Культурология. № 30. С. 141-148.

KIRSANOV Anatoliy Ivanovich, Dr.Sci. (Pol.Sci.), Head of the Chair of Theory and Practice of Management, Director of the Institute of Foreign Languages, Modern Communications and Management, Moscow State Psychological and Pedagogical University (bld. 1, 2a Shelepikhinskaya Emb, Moscow, Russia, 123290; kirsanovai@mgppu.ru)

INFORMATION CULTURE AS A STRATEGIC RESOURCE FOR POLITICAL SECURITY OF PERSONALITY IN THE INFORMATION SOCIETY

Abstract. The article considers some problems of political security of personality in a modern information society and the role of information culture in this issue. The author characterizes the content of information culture as well as the role of education, mass media and communication and the Internet in ensuring the political security of an individual.

Keywords: information, information culture, information society, political security, personality, state, mass media, Internet

УДК 316.4

АТЛАСКИРОВ Альберт Русланович – кандидат социологических наук, старший научный сотрудник Центра социально-политических исследований Кабардино-Балкарского научного центра РАН (360002, Россия, Кабардино-Балкарская Республика, г. Нальчик, ул. Балкарова, 2; atlaskirov.albert@yandex.ru)

ВИРТУАЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ МИР: ДЕМОКРАТИЯ, АВТОРИТАРИЗМ И РЕВОЛЮЦИИ

Аннотация. В эпоху постмодернизма виртуальные игры перестали быть забавой молодежи. В современных играх создаются вселенные, участниками которых являются и люди среднего поколения, у которых есть работа, семья, дети. Если для молодежи виртуальный игровой мир – это пространство сиюминутных развлечений, то чем же руководствуются зрелые и состоявшиеся в реальной жизни люди? Целью статьи является исследование особенностей взаимодействия людей в виртуальном игровом мире. Полем исследования выбрана одна из наиболее популярных в мире игр в жанре экшн-стратегий – Dawn of Titans. Игра была выбрана исходя из того, что данный жанр (стратегии) формирует более крепкие и долгосрочные взаимоотношения среди участников и в меньшей степени подвержен фрагментации, нестабильности социальных связей.

Ключевые слова: виртуальная игра, демократия, авторитаризм, социальная мобильность, социальное расслоение, молодежь, эскапизм

Актуальность. С каждым годом увеличивается число людей, для которых виртуальный мир игр из мимолетного развлечения, способа проведения досуга превращается в неотъемлемую часть жизни, гармонично взаимодействующую с реальностью. В наиболее развитых странах мира (Япония, Южная Корея,

США, Германия и т.д.) отмеченные процессы протекают особенно интенсивно. В бедных странах в силу экономических трудностей и слабого развития инфраструктуры Интернета виртуализация жизни сталкивается с определенными трудностями.

До недавнего времени взаимодействие человека с виртуальным пространством находилось в первую очередь в центре внимания психологов и педагогов. Это было связано с широко распространившимися в общественности разных стран представлениями о негативном влиянии Интернета на процессы личностного становления и социализации подрастающего поколения. Исследованиям особенностей взаимодействия людей в виртуальном мире посвящены множество работ отечественных и зарубежных авторов [Новикова 2014; Baumeister 2016; Casanueva, Blake 2001; de Borst, de Gelder 2015; Pan, Hamilton 2018]. Вместе с тем нельзя не отметить, что приобщение широких масс населения к виртуальному миру предопределяет растущее внимание и социологов к этому явлению [Зубанова, Зыховская 2019; Юл 2015; Резаев, Стариков, Трегубова 2020; Рыков, Кольцова, Мейлахс 2016]. Виртуальный мир превращается в полноценный мир, в котором есть свои рынки, университеты, рабочие места, знакомства и многое другое. В представленной работе основное внимание будет уделено виртуальному игровому миру как наиболее активно развивающемуся сектору виртуального пространства.

В эпоху постмодернизма виртуальные игры перестали быть забавой молодежи. В современных играх создаются вселенные; и участниками этих игр являются и люди среднего поколения, у которых уже есть работа, семья, дети. Французский историк Фернан Бродель в своих трудах отмечал влияние окружающей природной среды на формирование структуры человеческих сообществ в доиндустриальную эпоху [Бродель 2002]. Научно-технические достижения со временем снизили зависимость человечества от природных условий. Однако они же породили другую человеческую зависимость — от виртуального мира. Виртуальный мир постепенно превращается в такую же «природную» среду, в которой человек учится, работает, общается, проводит свой досуг.

Ряд исследователей виртуального пространства (киберпространства) отмечают наличие меньшей стабильности, устойчивости внутри систем в связи со слабостью скрепления ее элементов. Л.Б. Зубанова и Н.Л. Зыховская отмечают, что наряду с нестабильностью социальных связей, их фрагментацией в сетевом пространстве формируется особый способ объединения пользователей, который они обозначают как транзитную солидарность. Транзитная солидарность характеризуется рядом признаков: спонтанностью возникновения и стихийностью распространения; кратковременностью публичной демонстрации единства; подвижной основой идентификации с группой; нацеленностью на символические коммуникативные практики взаимодействия; приоритетом процесса формирования солидарности над результатом [Зубанова, Зыховская 2019: 120]. Фрагментированный характер киберпространства выделял и З. Бауман. Он считал киберпространство местом, в котором осуществляются интеллектуальные процессы эпохи постмодернити, живущим фрагментацией и порождающим фрагментацию, являющимся одновременно и ее продуктом, и ее главной причиной [Бауман 2002: 251]. Согласимся с тем, что на данном этапе исторического развития фрагментация и нестабильность социальных связей виртуального мира, в целом, является объективной реальностью. Однако по мере расширения виртуального мира и превращения его в полноценную и равноценную сторону жизни прочность образующихся связей будет увеличиваться. Уже сейчас реальный и виртуальный миры активно интегрируются.

Виртуальный мир и его аватары (придуманные образы) постепенно из девиации превращаются в норму жизни. В обыденном сознании укоренилось представление о виртуальном игровом мире как о пространстве свободного общения, не ограниченного государственными границами и правовыми системами. Однако следует отметить, что, по мнению ряда исследователей, виртуальный мир, в т.ч. и виртуальный игровой мир, негативно влияет на развитие навыков человеческого общения [Twenge 2017] и ведет к «умножению одиночества» [Turkle 2011].

Компьютерные игры являются одним из наиболее любимых способов времяпрепровождения молодого поколения. По мнению О.Н. Новиковой, «входя в киберпространство, ребенок попадает не просто в иную реальность, с другими телами, ландшафтами, инородными предметами (симулякрами), замещающими настоящий мир, он сам становится “развеществленным” телом, тем самым симулякром, способным по-новому ощутить бытие, обретая иной телесный и психологически-эмоциональный облик» [Новикова 2014: 147]. Она отмечает, что, с одной стороны, происходит слияние ребенка и созданного им симулякра, а с другой — начинается раздвоение целостности индивида, который одновременно находится в двух измерениях — в реальном мире и в виртуальном.

Виртуальный игровой мир. Взаимодействие людей и их аватаров в виртуальном игровом пространстве основывается на все тех же явлениях человеческой природы, которые присущи миру реальному: конфликтах, союзах, социальном (социально-виртуальном) неравенстве, демократии, авторитаризме и т.д. Для исследования особенностей социального взаимодействия в виртуальном игровом пространстве автор применил метод включенного наблюдения, а также интервьюирование наиболее опытных участников нескольких игровых кланов (игровых сообществ). В качестве поля исследования была выбрана виртуальная игра, являющаяся одной из наиболее популярных в жанре экшн-стратегий в мире, — *Dawn of Titans*. Игра была выбрана исходя из того, что данный жанр (стратегии) формирует более крепкие и долгосрочные взаимоотношения между участниками и в меньшей степени подвержен фрагментации, нестабильности социальных связей.

Игра представляет собой совокупность множества кланов (сообществ), развивающихся, распадающихся и соперничающих за ограниченные ресурсы — как и в мире реальном. Пользователь, заходя в игру, создает свой аватар, получает в управление замок и присоединяется к какому-либо клану. Клан состоит из таких же пользователей, которые в ходе игрового взаимодействия формируют правила общения. Данные кланы различаются между собой размерами, силой участников и типом «государственного устройства». Есть сообщества, в которых доминируют демократические формы правления. Важные решения принимаются коллегиально, проводятся выборы, назначаются лидеры. Присутствуют и авторитарные сообщества, в которых лидер клана, как правило, наиболее сильный игрок, самостоятельно принимает решения, а по отношению к тем, кто не подчиняется, применяет санкции (групповая травля, исключение из клана). Также формируются союзы кланов, объединяющиеся для достижения определенной цели: это, например, война, получение ресурсов, безопасность. Союзы формируются на основе различных факторов: этнической и гендерной принадлежности участников, уровня материального благосостояния, активности в игровом пространстве и т.д.

Одной из особенностей виртуального игрового пространства является значительное социальное расслоение пользователей. В ходе игры участнику необходимо развивать замок, обучать войска, выигрывать титанов (элитные воины).

Эти процессы занимают много времени — от нескольких дней до нескольких недель. Однако разработчики предусмотрели возможность за деньги реального мира проходить путь развития намного быстрее. Пользователь, вкладывающий деньги в игру, с большей вероятностью получит лучшего титана и выиграет в противостоянии. Если, например, в процессе игры необходимо потратить неделю на развитие замка для достижения следующего уровня, то, используя деньги, это можно сделать за пару минут. Сильные и богатые кланы выигрывают лучшие призы, что только усиливает уровень социально-виртуального неравенства в игровом мире. Под *социально-виртуальным неравенством* понимается форма разделения виртуального сообщества, при котором индивиды и группы образуют вертикальную социальную иерархию, где уровень доступа к ресурсам виртуального мира зависит от их положения в социальной иерархии реального мира.

Можно отметить еще одну особенность виртуального игрового мира *Down of Titans* — этническую клановость. И хотя многие автопереводчики на неплохом уровне моментально переводят текст с одного языка на другой, к падению этнических границ это не привело. Безусловно, есть сообщества, состоящие из игроков, говорящих на разных языках, но многие кланы по-прежнему формируются по этническому признаку (русские кланы, французские кланы, американские и т.д.). Среди рядовых участников кланов немало представителей женского пола, однако среди наиболее опытных и сильных игроков таковых единицы. Так, из 50 опрошенных игроков лишь 4 оказались молодыми девушками. Также выделяются кланы, состоящие из пользователей (аватаров) только женского или мужского пола.

В ходе онлайн-интервьюирования участников игры выявлялись следующие основные данные: возрастной и профессиональный состав; семейное положение; количество времени, которое тратится на игру; мотивация участия. Анонимность исследования обуславливалось тем, что все участники игры находились в виртуальном пространстве под вымышленными именами или же обозначали только свое настоящее имя — без фамилии, отчества, личной фотографии и адреса проживания. Можно предположить, что следствием обозначенной нами онлайн-анонимности стал высокий уровень искренности полученных ответов. В интервью приняли участие 50 наиболее опытных игроков своих кланов, имеющие высокие показатели развития, проживающие в 8 странах и на трех материках (Северная Америка, Южная Америка, Евразия). Языком общения были выбраны английский и русский.

Выяснилось, что большая часть опрошенных (36 из 50) — это молодежь в возрасте до 30 лет. Наиболее возрастным участником был 37-летний игрок из Белоруссии. Профессиональный состав участников виртуального игрового сообщества разнообразен. В интервью приняли участие преподаватели высших учебных заведений, архитекторы, охранники, продавцы и многие другие. Несмотря на то что в общественном сознании укоренилась мысль, что часы в виртуальных играх могут проводить только бездельники, которым нечего делать, или люди без семьи, не связанные обязанностями воспитания и обеспечения подрастающего поколения, исследование опровергло это мнение. В кланах играли пользователи, у которых в реальной жизни были семьи с детьми и которые работали как обычные люди. Если для молодежи виртуальный игровой мир — это пространство сиюминутных развлечений, то чем же руководствуются зрелые и состоявшиеся в реальной жизни люди? Что является мотивом их параллельной жизни в виртуальном пространстве?

Можно выделить две основные мотивации пребывания в виртуальном игровом пространстве:

- 1) игра – это форма проведения досуга, виртуальный мир – развлечение;
- 2) игра – это бегство от действительности, виртуальный мир – жизнь.

В ходе интервью многие игроки отметили, что виртуальный игровой мир является для них лишь пространством досуга. Один из игроков обозначил свою позицию следующим образом: «Для меня мир Dawn of Titans является пространством проведения досуга. По мне это лучше, чем смотреть телевизор. В игре есть стратегия, тактика, ты взаимодействуешь с людьми из других стран. В среднем провожу в игре 2 часа». По мнению другого игрока, виртуальный игровой мир для него в первую очередь – пространство общения: «У меня скучная работа охранника. Весь день сижу на проходной и смотрю на проходящих мимо людей. Виртуальное пространство для меня – способ общения с игроками из других стран. Мы создаем союзы и воюем с другими кланами. Если выдается скучный день, то бывает, что и по 5–6 часов в игре провожу». Одна девушка отметила, что в игре она создала аватар, который полностью противоположен ее образу в реальной жизни: «Я создала аватар королевы-воительницы, которая никого и ничего не боится. В игре я разговариваю с другими пользователями так, как в реальной жизни не решилась бы. В нашем консервативном обществе девушке обладать такой смелостью непозволительно. Посещаю игру не так часто, раз в несколько дней, когда устаю от своих будней». Большинство опрошенных игроков отметили, что тратят на игру в виртуальном мире в среднем около 1–2 часов в день.

Для некоторых игроков виртуальный мир стал гармоничной частью жизни. У них есть семьи, дети, работа, но они ежедневно проводят в игре все свое свободное время. «Играю тут уже 2 года, подружился со многими людьми, многие стали моими постоянными противниками, – говорит игрок. – Не трачу деньги в этой игре, поэтому приходится тратить на нее время. Провожу в игре где-то 2–3 часа. В период войн бывает, что всю ночь играю». Другой игрок, являющийся лидером одного из кланов, отметил, что он уже не может просто так покинуть игру: «Я лидер клана. На мне висит ответственность за других участников. Свои замки мы развиваем годами. Лично я два года тут играю. Многие вложили немалые деньги в развитие. На нас могут напасть и разграбить ресурсы, и мне необходимо защищать и наставлять более слабых партнеров. Оставить все это было бы для меня безответственно». Лидер клана отмечает, что он женат, и его жене не всегда нравится, что столько времени тратится на игру. Однако жена все же считает, что «это лучше, чем во дворе водку пить», поэтому они выработали правила жизни, в которых регламентируются временные ограничения на виртуальные развлечения.

Одним из наиболее негативных проявлений развития виртуального игрового пространства является увеличение числа игроков, для которых виртуальный мир становится предпочтительнее реального. Эскапизм (бегство от реальности) активно распространяется, в некоторых странах превращаясь в серьезную проблему. Например, в молодежной среде Японии распространена культура виртуальной «полноценной» жизни. Молодые люди, не выходя из комнаты, общаются с друзьями, с помощью современного программного обеспечения создают себе виртуальных подруг и друзей, а некоторые даже женятся на них, заказывая на заводах, создающих человекоподобных кукол из пластика и силикона, их копии. В Японии явление самоизоляции молодых людей и уединения их с компьютером получило название хикикомори [Ishikawa 2006; Saito 2013].

По мнению одного из игроков, который представился жителем Мексики, виртуальный мир игры предпочтительнее, чем реальность: «В этой игре уже год. Здесь я создал свой мир. Мой клан живет по правилам, которые мы выработали сообща. У нас тут настоящая демократия, а не та, о которой нам говорят

по телевизору». Для многих пользователей виртуальный игровой мир является местом построения идеального в их понимании общества. В ходе исследования было выявлено, что большинство кланов придерживаются демократических принципов управления. Игровые сообщества образуются преимущественно благодаря низовой самоорганизации. Под низовой самоорганизацией мы понимаем модель общественного взаимодействия, при которой люди сами вырабатывают правила общения, а не подчиняются уже существующим или навязываемым сверху. В отличие от реальной жизни, в которой есть сообщества авторитарные, тоталитарные, различные формы диктаторских режимов, демократичность большинства игровых кланов в данной игре обуславливается особенностями «природной» среды виртуального мира. Если игроку не нравятся существующие в клане порядки, он в два клика может их поменять. В реальной жизни такой уровень социальной мобильности недоступен для большинства людей. Намного сложнее оставить место работы, проживания, свою семью для поиска более комфортного жизненного пространства.

Однако все же встречаются и кланы, построенные на авторитарном принципе управления. В ходе интервью один из собеседников отметил, что он в этой игре живет, в реальном же мире он просто существует: «Я чувствую свою значимость в этой игре. В реальной жизни, если со мной что-нибудь произойдет, то вряд ли кому-нибудь это будет интересно. Здесь я глава клана. Веду переговоры с другими кланами, решаю быть войне или же быть миру (клан авторитарного типа). Вот недавно я заполучил очень сильного титана. В этой игре я живу, в реальной жизни просто существую». Данный игрок является одним из тех, для кого виртуальный мир — жизнь. По его словам, в игре он проводит в среднем 4—5 часов в день. За время наблюдения в данном клане рядовыми участниками была произведена революция. Авторитарный стиль правления главы вызвал негативную реакцию сообщества. Из 44 участников 19 вышли из клана и создали свое объединение. Революция в виртуальном игровом пространстве была произведена одним нажатием пальца на экран.

Можно предположить, что в будущем виртуальный игровой мир станет местом поиска политической субъектности. Люди, в силу тех или иных обстоятельств не способные реализовать свои гражданские права или политические амбиции в реальной жизни, будут уходить в виртуальное пространство, в котором предоставляется большая свобода действий. Степень массовости ухода от реальности будет зависеть от формы государственного строя. В авторитарных и тоталитарных обществах, государствах с сильными религиозными ограничениями, других консервативных сообществах виртуальный мир будет привлекать людей своей относительной свободой и возможностями самореализации.

Вместе с тем не стоит, по крайней мере на данном этапе развития человеческой истории, переоценивать возможности виртуального пространства. Ряд игроков отметили, что разочаровались в виртуальном игровом мире как месте поиска равенства и демократии. «Сначала думал, что это более справедливый мир, — говорит один из игроков, — где не имеет значения, насколько ты богат, мальчик ты или девочка, какого цвета у тебя кожа. Мы строили демократию, помогали друг другу, развивались вместе. Но сейчас я вижу, что и здесь богатые имеют больше шансов на победу. Однако все же здесь мне более комфортно. Нам не могут диктовать, что делать. Мы сами себе хозяева».

Виртуальный игровой мир видится нам одним из наиболее значимых и перспективных направлений социологических исследований настоящего и будущего. Как любая сложная и малоисследованная система виртуальный мир таит в себе как положительные явления, позитивно влияющие на развитие человечества, так и существенные риски. В качестве одного из примеров подобных

рисков можно отметить происходящую в виртуальном пространстве подмену социализирующего воздействия семьи сетевым сообществом. Старшее поколение в силу отсутствия навыков работы в виртуальном пространстве ограничено в возможностях поддержания контроля над социализацией молодежи. Это приводит к трудностям в коммуникации между поколениями, родители теряют возможность передачи своих знаний, жизненной мудрости и традиций своего народа детям. Для этнических меньшинств отмеченная нами ситуация коммуникационного разрыва между поколениями особенно неблагоприятна. Молодое поколение усваивает модели поведения популярных сетевых героев (блогеры, актеры, певцы и т.д.), которые чаще всего являются носителями постматериальных ценностей глобального мира. В отмеченных нами условиях представляется необходимым совершенствовать механизмы транслирования в виртуальное пространство, в т.ч. в виртуальный игровой мир, культуры и традиций малых народов и популяризировать их заинтересованными сторонами.

Итоги. Подводя итоги, можно отметить, что в начале XXI в. виртуальный мир игр из мимолетного развлечения, способа проведения досуга превращается в неотъемлемую часть жизни, взаимодействующую с реальностью. В постматериальном мире виртуальные игры перестали быть забавой молодежи. В современных играх создаются вселенные, и участниками этих игр являются и люди среднего поколения, у которых уже есть работа, семья, дети. Взаимодействие людей и их аватаров в виртуальном игровом пространстве основывается на все тех же явлениях человеческой природы, которые присущи миру реальному: конфликтах, союзах, социальном (социально-виртуальном) неравенстве, демократии, авторитаризме и т.д.

В ходе исследования было выявлено, что одной из особенностей виртуального игрового пространства является значительное социальное расслоение пользователей. Еще одной особенностью виртуального игрового мира является этническая клановость. И хотя многие автопереводчики на неплохом уровне моментально переводят текст с одного языка на другой, к падению этнических границ это не привело. Также выделяются кланы, состоящие из пользователей (аватаров) только женского или мужского пола. Несмотря на то что в общественном сознании укоренилась мысль, что часы в виртуальных играх могут проводить только бездельники, которым нечего делать, или люди без семьи, не связанные обязанностями воспитания и обеспечения подрастающего поколения, исследование опровергло это мнение.

Выявлено, что большинство кланов придерживаются демократических принципов управления. Игровые сообщества образуются преимущественно благодаря низовой самоорганизации. В отличие от реальной жизни, в которой есть сообщества авторитарные, тоталитарные, различные формы диктаторских режимов, демократичность большинства игровых кланов обуславливается особенностями «природной» среды виртуального мира. Можно предположить, что в будущем виртуальный игровой мир станет местом поиска политической субъектности. Люди, в силу тех или иных обстоятельств не способные реализовать свои гражданские права или политические амбиции в реальной жизни, будут уходить в виртуальное пространство, в котором предоставляется большая свобода действий. Виртуальный мир являет собой «новый континент» для социологии, который предстоит исследовать и освоить.

Работа выполнена при финансовой поддержке гранта Президента Российской Федерации для государственной поддержки молодых ученых (грант МК-2488.2019.6)

Список литературы

- Бауман З. 2002. *Индивидуализированное общество*. М.: Логос. 390 с.
- Бродель Ф. 2002. *Средиземноморье и средиземноморский мир в эпоху Филиппа II*. Часть 1. *Роль среды*. М.: Языки славянской культуры. 496 с.
- Зубанова Л.Б., Зыховская Н.Л. 2019. Транзитная солидарность в современной сетевой культуре: между карнавалом и травмой. – *Социс. Социологические исследования*. № 5. С. 119-128.
- Новикова О.Н. 2014. Виртуальная игра как средство формирования личностной идентичности детей и подростков. – *Педагогическое образование в России*. № 2. С. 146-151.
- Резаев А.В., Стариков В.С., Трегубова Н.Д. 2020. Социология в эпоху «искусственной социальности»: поиск новых оснований. – *Социс. Социологические исследования*. № 2. С. 3-12.
- Рыков Ю.Г., Кольцова Ю.Ю., Мейлахс П.А. 2016. Структура и функции онлайн-сообществ: сетевая картография ВИЧ-релевантных групп в социальной сети «ВКонтакте». – *Социс. Социологические исследования*. № 8. С. 30-42.
- Юл Й. 2015. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах – *Логос*. Т. 25. № 1(103). С. 61-78.
- Baumeister R.F. 2016. Charting the Future of Social Psychology on Stormy Seas: Winners, Losers, and Recommendations. – *Journal of Experimental Social Psychology*. Vol. 66. P. 153-158.
- Borst A.W. (de), Gelder B. (de). 2015. Is It the Real Deal? Perception of Virtual Characters Versus Humans: An Affective Cognitive Neuroscience Perspective. – *Frontiers in Psychology*. Vol. 6. Art. 576. P. 1-12.
- Casanueva J., Blake E.H. 2001. *The Effects of Avatars on Co-presence in a Collaborative Virtual Environment*. URL: <https://people.cs.uct.ac.za/~edwin/MyBib/2001-copres.pdf>.
- Ishikawa R. 2006. Confusion of the Concept of «Hikikomori» and «NEETs»: Seen from the Perspective of People Who Regard Themselves as «Hikikomori». – *The Journal of Education Sociology*. Vol. 79. P. 25-46.
- Pan X., C. Hamilton A.F. (de). 2018. Why and How to Use Virtual Reality to Study Human Social Interaction: The Challenges of Exploring a New Research Landscape. – *British Journal of Psychology*. Vol. 109. Is. 3. P. 395-417.
- Saito T. 2013. *Hikikomori: Adolescence without End*. University of Minnesota Press. 194 p.
- Turkle S. 2011. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books. Xvii, 360 p.
- Twenge J.M. 2017. *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy – and Completely Unprepared for Adulthood – and What That Means for the Rest of Us*. New York: Atria Books. 352 p.

ATLASKIROV Albert Ruslanovich, *Cand.Sci. (Soc.)*, Senior Researcher, Kabardino-Balkar Scientific Center of the Russian Academy of Sciences, Center for socio-political researches (2 Balkarova St, Nalchik, Kabardino-Balkar Republic, Russia, 360002; atlaskirov.albert@yandex.ru)

VIRTUAL GAME WORLD: DEMOCRACY, AUTHORITARIANISM AND REVOLUTIONS

Abstract. In the era of postmodernism, virtual games are no longer fun for young people. Modern games create universes and their members are also people of the middle generation who have a job, family, and children. If for young people the virtual gaming world is a space of momentary entertainment, then what are mature people guided by? The purpose of the article is to study the features of human interaction in the virtual game world. One of the world's most popular action-strategy games, Dawn of Titans, was chosen as the field for exploration. The game was chosen based on the fact that this genre (strategy) forms strong and long-term relationships among the members, and is less exposed to fragmentation and instability of social ties. The study reveals that for users the virtual game world is a space of leisure; place of escape from the problems of real life; means of acquaintance and communication; way for constructing desired personalities. The virtual game world is characterized by an important social stratification of users. It can also be noted that the peculiarities of the «natural» environment of the virtual space determine the predominant spread of democratic principles of managing game clans. The article suggests that in the future the virtual world in general and the virtual game world in particular, would become a place for the search for political subjectivity.

Keywords: virtual game, democracy, authoritarianism, social mobility, social stratification, youth, escapism

ПОЛЯНИНА Алла Керимовна — кандидат социологических наук, доцент Национального исследовательского Нижегородского государственного университета им. Н.И. Лобачевского (603950, Россия, г. Нижний Новгород, пр-кт Гагарина, 23); доцент Самарского государственного университета путей сообщения (603011, Россия, г. Нижний Новгород, Комсомольская пл., 3; Alker@yandex.ru)

ГОСУДАРСТВЕННАЯ ЗАЩИТА ДЕТЕЙ ОТ ВРЕДНОЙ ИНФОРМАЦИИ: АНАЛИЗ ТРЕХ ПРАВОПРИМЕНИТЕЛЬНЫХ ПРЕЦЕДЕНТОВ

Аннотация. В статье рассматривается эффективность деятельности органов государственной власти по обеспечению информационной безопасности детей. Автор проводит анализ текстов постановлений и официальных ответов на обращения по поводу нарушений законодательства о защите детей при обороте трех типов информационной продукции: видеопродукции, зрелищных мероприятий и печатной продукции. С целью получения официальных текстов были организованы три правоприменительных прецедента. Автор вводит понятие делегированной ответственности родителей и лиц, их заменяющих, за причинение вреда детям. В статье подчеркивается коллизия государственного гарантирования экономической свободы субъектов медиарынка и приоритета интересов детей в здоровом развитии.

Ключевые слова: информационная безопасность детей, девиантное медиаповедение, аномия, свобода информации, медиабезопасность детей, социальные риски

Обеспечение информационной безопасности детей в соответствии с законодательством РФ означает гарантирование «состояния защищенности детей, при котором отсутствует риск, связанный с причинением информацией