

ТРАНСФОРМАЦИЯ МОРАЛЬНЫХ ЦЕННОСТЕЙ МОЛОДЕЖИ В ПОЛЕ ЦИФРОВОЙ КОММУНИКАЦИИ*

TRANSFORMATION OF YOUTH MORAL VALUES IN THE FIELD OF DIGITAL COMMUNICATION

МАРТЫНОВА Марина Дмитриевна

Национальный исследовательский
Мордовский государственный университет
им. Н. П. Огарева, Саранск, Россия
E-mail: martynovamd@mail.ru

БАЧКОВА Ирина Александровна

Национальный исследовательский
Мордовский государственный университет
им. Н.П. Огарева, Саранск, Россия
E-mail: Ira_bachkova@bk.ru

Аннотация. Статья посвящена анализу использования молодежью цифровых технологий для достижения своих целей, при нарушении общепринятых норм морали. Цифровая среда в силу своей специфики выстраивания отношений между людьми может снижать ограничители морального поведения при использовании цифровых инструментов. Молодежь нередко прибегает к тому или иному виду киберагрессии, что наносит значительный моральный и психологический ущерб тому, на кого это направлено. Очевидно, что подростки и молодежь не всегда умеют прибегать к саморегуляции в цифровом пространстве, значительно отличающемся по стереотипам выстраивания взаимоотношений от реальной жизни. Цифровая культура как задача цифровой социализации включает в себя воспитание поведенческих стереотипов, основанных на особой социальной ответственности в цифровой среде. В качестве методологии исследования в работе применялись концепции социального воспита-

MARTYNOVA Marina D.

Ogarev Mordovia
State University,
Saransk, Russia
E-mail: martynovamd@mail.ru

BACHKOVA Irina A.

Ogarev Mordovia
State University,
Saransk, Russia
E-mail: Ira_bachkova@bk.ru

Abstract. The article is devoted to the analysis of the use of digital technologies by young people to achieve their goals, in violation of generally accepted norms of morality. The digital environment, due to its specifics of building relationships between people, can reduce the limitations of moral behavior when using digital tools. Young people often resort to one or another type of cyber aggression, which causes significant moral and psychological damage to the person it is directed at. It is obvious that teenagers and young people do not always know how to resort to self-regulation in the digital space, which differs significantly in stereotypes of building relationships from real life. Digital culture as a task of digital socialization includes the education of behavioral stereotypes based on special social responsibility in the digital environment. As a research methodology, the concepts of social education and social development of a person in a

© Мартынова М. Д., Бачкова И. А., 2023.

* Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 23-28-01288,
<https://rscf.ru/project/23-28-01288/>

ния и социального развития человека в цифровом обществе, а также концепции жизненных стратегий личности, ориентированных на базовые ценности – деонтологическая, консеквенциалистская, контрактарионистская и экзистенциалистская. Несколько видов киберагрессии проанализированы при помощи метода кейсов четырех реальных ситуаций, произошедших в 2021 году и демонстрирующих довольно распространенное поведение школьников, проведено глубинное интервью авторов проступков в качестве информантов и экспресс-опрос 243 студентов в возрасте от 20 до 24 лет в качестве респондентов.

Ключевые слова: цифровая социализация, цифровая культура, киберагрессия, цифровая этика, цифровое воспитание.

digital society, as well as the concepts of life strategies of a person focused on basic values – deontological, consequentialist, contractarian and existentialist – were used in the work. A number of types of cyber aggression were analyzed using the case study method of four real situations that occurred in 2021 and demonstrate fairly common behavior of schoolchildren, an in-depth interview of the authors of misconduct as informants and an express survey of 243 students aged 20 to 24 as respondents were conducted.

Keywords: digital socialization, digital culture, digital ethics, digital education, cyber aggression.

Введение

Особенности цифровой социализации молодежи детально изучаются учеными различных наук – педагогики, психологии, социологии, этики. Такой пристальный интерес связан с тем, что транзитивное общество, в состоянии которого мы оказались благодаря фронтальной цифровизации всех сторон нашей жизни, изменяет функционирование ценностей, их интериоризацию и оперирование ими со стороны глубоко погруженных в онлайн-среду пользователей, в первую очередь, молодежи. Сохраняется ли культурный код, каковы особенности функционирования традиционных ценностей и элементарных норм общения, закрепленных в культурном коде нашего народа, в цифровом обществе, все эти вопросы определяют будущую нормативную рамку взаимодействия людей (Василенко, Дулина 2022).

Информационная среда, принесшая с собой оперативный доступ к информации, и широкие возможности ее использования при помощи соответствующих инструментов легко осваиваются многими поколениями молодежи, заметно снижается возраст вхождения в смешанную реальность. Отсутствие цифровой культуры, наличие горизонтальных связей, анонимность, возможность действовать свободно без ограничений при минимизации вмешательства надзорных инстанций, взаимная удаленность пользователей и асинхронность общения позволяют расширять и нарушать рамки дозволенности и не дозволенности поступков. Характерным свойством цифровой среды становятся постоянные изменения ценностей, норм, эталонов поведения, которые трансформируются в зависимости от различных контекстов и вариантов социализации (Марцинковская 2022; Smith, Hewitt, Skrbíř 2015).

Ослабление психологических барьеров, отсутствие принятых правил, норм виртуального общения приводит к увеличению проявлений девиантных практик (Шаров 2020; Lee Byung H. 2017). Ряд исследователей называет это цифровым раздвоением личности, которой свойственны разные стереотипы поведения в онлайн- и оффлайн-пространстве. Проявляемые в этих стереотипах поведения ценности вступают в конфликт между собой, что, по мнению исследователей, может привести к своеобразному психозу, одним из проявлений которого будет нарастающая агрессия (Назарова, Анищенко 2019; Suler 2016).

Цифровая агрессия значительно отличается от конфронтации и нанесения морального ущерба в реальном мире. Обобщающим термином агрессивного поведения в виртуальном пространстве выступают киберагрессия или кибербуллинг – намеренное, неоднократное и враждебное поведение лица или группы, направленное на оскорбление других людей, демонстрируемое в электронной почте, блогах, онлайн-играх и на веб-сайтах (Баранов, Рожина 2015; Воронцова 2016). Такое поведение осуществляется в форме получения и использования конфиденциальной информации в виртуальной среде, использования технических средств, публикации оскорбительных комментариев, ложной информации об объекте агрессии, то есть осуществления морального и психологического насилия с целью нанесения вреда объекту виртуальной агрессии (Макарова, Макарова, Махрина 2016).

По результатам шестого ежегодного исследования Digital Civility Index (DCI), проведенного в 2021 г. компанией «Microsoft», в России увеличилось (на 8 %) количество личных нападок и негативных комментариев, а 22 % опрошенных считают, что они сталкиваются с интернет-рисками почти каждый раз, когда выходят в онлайн. Кроме того, почти каждый второй (48 %) все еще подвергается какому-либо виду онлайн-буллинга (Уровень ... web). Распространенность различных видов цифровой агрессии в виде нагнетания конфликта, оскорбительного поведения (Иванова, Степанов, Немчинова 2019; Погосян, Бондаренко, Черноус 2003; Солдатова, Рассказова, Чигарькова 2020) позволило создать ряд классификаций деструктивного поведения. Выделяют такие девиантные практики в виртуальной среде, как флейминг, харассмент, очернение, имперсонация, публичное разглашение конфиденциальной информации, остракизм, киберсталкинг, открытая угроза расправы, хеппислепинг, троллинг, астротурфинг, секстинг, скамерство, фишинг, попрошайничество (Шаров 2020).

Сложности формирования цифровой культуры и наличие этических проблем виртуальной реальности актуализирует вопрос о цифровой этике, этической цензуре социальных сетей, этическом контроле цифрового пространства (Назарова, Анищенко 2019). Участники исследования Digital Civility Index (DCI), проведенного в 2021 г. компанией «Microsoft», в своем большинстве считают, что образовательные мероприятия на тему безопасного интернета могут способствовать повышению цифрового уровня культуры, с этим согласно подавляющее большинство ответивших россиян (86 %). По мнению опрошенных, также улучшить культуру онлайн-общения поможет модерация в социальных сетях (70 %) (Уровень ... web).

Гипотеза авторов статьи состоит в том, что, используя цифровые технологии для проступка, молодой человек не соотносит моральную допустимость /недопустимость поступка со своими представлениями об аналогичных поступках без применения цифровых технологий. Высокая включенность в цифровую среду снижает уровень нравственного самоконтроля. Различие между поступками в онлайн- и оффлайн-среде состоит в том, что моральные нормы в оффлайн-среде действуют сильнее нежели в онлайн-среде. Это зависит от того, что подросток во время цифровой социализации

получает более широкие возможности анонимного поведения и, соответственно, безнаказанности, и низкой напряженности моральных переживаний (например, не наблюдает моментальную реакцию обиды), а также удаленности действия и, соответственно, удаленности последствий в качестве осуждения или наказания. Все это снижает способность к моральному размышлению и эмпатии.

Цель исследования – изучение особенностей отношения молодежи к используемым ими девиантным практикам в киберпространстве и измерение этого отношения по прошествии времени, а также определение на какую этическую парадигму опирается молодежь, давая оценку фактам киберагрессии. Такого рода исследование позволит расширить понимание ряда аспектов цифровой культуры, приобретаемой индивидом стихийно в ходе межличностного онлайн-взаимодействия, усвоения, принятия и соблюдения норм и правил цифровой среды. Предметом научного анализа являются процессы трансформации моральных норм и ценностей в условиях цифровой социализации, а именно отношение молодежи к агрессивным поступкам в онлайн-пространстве – своим и чужим, соотнесение их с этическими парадигмами поведения – деонтологической, консеквенциалистской, контрактарианистской и экзистенциалистской жизненными стратегиями для выработки механизмов влияния на моральное сознание и социальные практики молодежи.

Указанные жизненные стратегии – деонтология, контрактарионизм, консеквенциализм, экзистенциализм – применяются рядом исследователей для анализа способов реализации моральных убеждений в повседневном поведении современной молодежи. (Ушкин, Коваль, Жадунова 2020). Деонтологическая стратегия диктует поведение, соответствующее моральной норме через осознание долженствования; последователи консеквенциалистской стратегии дают моральную оценку действия или намерения по последствиям; контрактарианистская стратегия основывается на негласной или очевидной договоренности между людьми, некоем взаимном соглашении (Стэнфордская ... web); экзистенциалистская стратегия ориентирует человека на свободное самоопределение, глубокую рефлексия, нацеленность на саморазвитие и совершенствование, которое может пониматься в различных контекстах – эгоизм, социальная полезность, религиозный, перфекционизм, сохраняя персональную ответственность за совершаемые поступки (Ушкин, Коваль, Жадунова 2020).

Метод исследования

Для исследования регулирующей функции моральных норм был выбран метод кейс-стади. Были описаны четыре реально произошедшие случая киберагрессии в 2021 году, взято глубинное интервью в виде самоописания у авторов (информантов) этих поступков и проведен экспресс-опрос 243 студентов (респондентов) 20–23 лет с целью получить внешнюю этическую оценку проступков. Опрос был проведен по интерактивной анкете, сгенерированной и размещенной на площадке онлайн-сервиса Google Forms. Выборка не является случайной, ссылки были разосланы студентам

Национального исследовательского Мордовского государственного университета им. Н. П. Огарева, ответы были получены с 1 по 31 июля 2023 г.

Глубинное интервью авторов кейсов было сосредоточено на этическом анализе совершенного в прошлом акта киберагрессии, его мотивов, эффективности, последствий, переосмысления, роли использования цифровых технологий. Предложенный опросник для экспресс-опроса респондентов включал в себя вопросы общего плана об источниках морали и приемлемости/неприемлемости агрессивных поступков. Основные вопросы были сосредоточены на возможных мотивах проступков, предполагаемом эффекте по их результатам, допустимости регулярной практики такого поведения и главный вопрос – насколько большую роль в принятии решения о нанесении психологического и морального ущерба сыграли цифровые технологии, насколько приемлем аналогичный проступок в очном формате.

Анализ и обсуждение результатов

Для обсуждения информантам и респондентам были предложены следующие кейсы.

Кейс 1. «Астротурфинг»¹

В конкурсе «Ученик года» в городе боролись пять участников из разных школ. Жюри решило, что наградить нужно и лидера общественного мнения: организовать голосование в социальных сетях и выбрать самого популярного ученика. Победу одержал М. Ш. (Информант 1), набравший более 5000 голосов. При этом в комментариях были опубликованы негативные отзывы на конкурентов и положительные на М. Ш. М. Ш. разместил объявление на форуме фрилансеров, где указал, что необходимо делать и сумму, которую следует оплатить за действие в социальных сетях. За 1 лайк пользователь-фрилансер получал 1 рубль, за репост – 3 рубля, а за негативный комментарий соперника – 10 рублей.

Кейс 2. «Доксинг»²

Ученик Д. Е. (Информант 2) давно конфликтовал с девочкой П. Я.: раньше они учились в одном классе, но мальчик перевелся в параллельный класс из-за постоянных нападок со стороны П. Я. На одной из перемен П. Я. сняла на мобильный телефон падение Д. Е. в столовой школы и разместила в социальных сетях это видео с унижающими мальчика комментариями. Видео стало распространяться в чатах школы. Д. Е. в отместку разместил объявление на онлайн-торговой площадке о продаже телефона ниже рыночной стоимости, указав номер П. Я., отметив, что звонить по вопросу приобретения телефона можно только после 23.00. За неделю девочке поступило более 200 звонков и сообщений от покупателей. П. Я. пришлось сменить номер телефона. Но и на этом Д. Е. не остановился. Узнав о смене номера, он заказал услугу «спам-атака»: девочке круглосуточно стали при-

¹ Астротурфинг (англ. Astroturfing) — использование современного программного обеспечения, либо специально нанятых оплачиваемых пользователей для искусственного управления общественным мнением.

² Доксинг (деанон, деанонимизация или пробив) — поиск и публикация персональной или конфиденциальной информации о человеке без его согласия.

ходить сотни звонков и смс с рекламой различных услуг и товаров. Телефон был полностью парализован. П.Я. снова пришлось менять номер телефона.

Кейс 3. «Киберсталкинг»¹

И. К. (Информант 3) отличался глубокими познаниями в области программирования: в школе выигрывал все соревнования по спортивному программированию и информатике. В его классе училась С. Н., которой он симпатизировал, но девочка не обращала на него никакого внимания. Мальчик написал мобильное приложение, которое обманом установил девочке на телефон под видом приложения для изучения программирования. Приложение передавало И. К. введенные данные с экрана мобильного телефона девочки. И. К. стали доступны все данные С. Н.: от логинов и паролей от социальных сетей до данных мобильного банка и т. д. Полученные данные И. К. использовал для слежки за девочкой: с кем общается, где бывает и т. д. и пытался использовать эти данные для случайных встреч. Девочка узнала, что за ней следят, когда И. К. поделился личными данными с одноклассниками.

Кейс 4. «Имперсонация»²

Про Н. А. (Информант 4) в группе школы в социальных сетях был опубликован пост, где говорилось о его победах в олимпиадах и конкурсах. Под постом стали появляться негативные и бранные комментарии его одноклассника Е. П., который утверждал, что личных страниц в социальных сетях не ведет, и последнее обновление его страницы датируется прошлым годом. При выяснении обстоятельств выяснилось, что под именем Е. П. зарегистрировалась в социальных сетях Ю. Б., которой не нравилось такое внимание к успехам одноклассника. Ю. Б. от имени Е.П писала и оскорбляла и других учеников школы, думая, что вычислить ее невозможно, так как она использует VPN, а привязанный номер телефона куплен на онлайн-площадке и зарегистрирован на гражданина другой страны.

Информанты по прошествии времени прокомментировали свои поступки, отвечая на вопросы глубинного интервью. Надо отметить, что жизненные стратегии всех четырех информантов совпадают. Они считают, что следует поступать в соответствии со своими собственными представлениями о долге, исходя из обстоятельств (экзистенциалистская жизненная стратегия), особенно в том случае, если есть возможность достичь своих целей. Респонденты экспресс-опроса, определяя источник жизненной стратегии, опираются на негласную договоренность людей друг с другом (56,9 %) (контрактарионистская стратегия), представления о долге (20,5 %) (деонтологическая стратегия), учет последствий (12 %) (консеквенциалистская стратегия) и стремления к рациональным и независимым поступкам (10,6 %) (экзистенциальная стратегия).

По кейсу № 1 Информант 1 оценивает свой поступок как нарушение закона, за который сейчас он испытывает стыд. Это не помешало ему при-

¹ Киберсталкинг – это использование интернета для преследования или домогательств человека, группы людей или организации».

² Имперсонация (англ. impersonation, от франц. em - + лат. persona, «лицо» + -tion) — имитация или копирование какой-либо личности, с выдачей себя за другого человека.

менить те же цифровые инструменты позднее для получения выигрыша в виде билета в кино: «У нас получилось. Но счастливее мы не стали». Он тем не менее переосмыслил свой поступок и пришел к мнению, что «не стоит так делать, чтобы не портить отношения с людьми. Можно поступать как угодно. Каждый сам выбирает, но это не должно вредить другим людям». Приемлемость манипулирования результатами конкурса по этому кейсу выразили 12 % респондентов, остальные опрошиваемые стояли на позиции честности и справедливости в конкурсе, посчитали морально не допустимым манипуляции в использовании информационных сервисов. Согласившись с тем, что Информанту 1 этот опыт принес удовлетворение, 66,7 % респондентов не посоветовали его практиковать, дабы не рисковать своей репутацией; 54 % респондентов – пренебрегать справедливостью; 28 % респондентов – прибегать к нечестности, лжи и обману. Тем не менее 18 % посчитали, что иногда можно прибегать к таким методам. Действовать без использования цифровых инструментов (например, пригласить друзей для того, чтобы они дали блестящие характеристики) согласилось 12 % респондентов, остальные по разным причинам не посчитали возможным прибегнуть к такому методу. На вопрос «Если это станет общей практикой, то какие отношения сложатся среди людей?» респонденты в своем подавляющем большинстве отвечали об атмосфере всеобщего недоверия, агрессии, неприязни, хаосе, нездоровой конкуренции, враждебности, девальвации ценностей с надеждой, что такие поступки будут караться законом; один респондент ответил, что такие отношения «уже сложились, каждый сам за себя».

По кейсу 2 Информант 2 вспоминает свой поступок как постыдный и пишет, что очень хотелось тогда опробовать новые мобильные приложения. Непосредственно в реальной жизни она не стала бы такое говорить однокласснику. Однако обнаружение авторства показало ей, что не стоит обижать других людей. По данному кейсу ложь и манипулирование чужим именем в сети не приемлют все респонденты. Информанта 2 определили как исключительно завистливого человека, использовавшего анонимный формат унижения и оскорбления одноклассника. Респонденты не посоветовали Информанту 2 использовать в дальнейшем такой опыт, чтобы не рисковать репутацией, быть обнаруженным, и просто потому, что это гнушно. Открыто, без анонимного использования технических средств 33,4 % респондентов сказали бы объекту преследования о том, что он не достоин похвалы. Остальные респонденты просто сохранили бы свое мнение при себе, не пошли бы на разжигание конфликта. Выражать свое мнение, используя цифровые инструменты и прикрываясь другим именем, 71,4 % респондентов посчитали выражением трусости, 23,8 % не допускают этого по различным причинам, а 4,8 % респондентов считают удобным использовать цифровые инструменты с целью безопасности. 4,8 % респондентов считают, что «люди должны читать о себе и плохое, чтобы не зазнаваться». 95,2 % респондентов отмечают, что использование технических средств значительно повышает ответственность Информанта 2 за последствия своего поступка, 4,8 % респондентов считают, что использование цифровых инструментов не повышает ответственность за свой поступок.

По кейсу 3 Информант 3 объясняет свой поступок молодостью и глупостью, в настоящее время считает: «Если бы про моего ребенка залили такой видос, то я бы заявление сразу бы написала». В настоящее время все переосмыслила и считает, что не стоит так делать, чтобы не портить отношения с людьми. 17,8 % респондентов посчитали виновными в этой ситуации буллинга и Информанта 3, и объекта преследования, 5 % поддержали Информанта 3. 10,7 % считают, что следует использовать в ситуации мести аналогичные средства – «Она – видео, я – спам-атаку», 75,1 % респондентов предпочли бы не использовать информационные технологии, а разобраться лично, 14,2 % респондентов попробовали бы помириться. 85,6 % респондента считают месть не лучшим средством для выяснения отношений.

По кейсу 4 Информант 4 отмечает, что в тот момент очень гордился собой, у него были отличные оценки по информатике, что он и подтвердил. «Сейчас я понимаю, что так делать нельзя, а тогда я совсем пацаном был». Этот опыт Информантом 4 был неоднократно повторен, например, взломал аккаунты на олимпиаде по программированию, создал вирусную программу скачивания файлов с компьютера на флешку. Стыда не испытывал, испытывал исследовательский азарт, утверждает, что это помогло ему стать хорошим специалистом: «Теперь я могу не только такие проги писать, а работаю в крупной IT-фирме». До настоящего времени Информант 4 считает, что следует всегда добиваться своего, но не преступать закон.

По кейсу 4 использование киберсталкинга с целью слежки за девочкой все респонденты оценивают как «нарушение личных границ, вторжение в личную жизнь, нарушение закона, просто подло и отвратительно и т. п.». Респонденты предлагают информанту отказаться от использования цифровых инструментов и прибегнуть к традиционным способам ухаживания. Респонденты осведомлены, что использование персональных данных в результате применения цифровых технологий запрещено законом РФ (75,5 %), 16,3 % считают бесполезным, так как девочка не хочет отношений, 4,2 % считают, что нельзя вмешиваться в личное пространство без разрешения, 4 % допускают, чтобы знать, где она бывает. 93,8 % не готовы к тому, чтобы их персональные данные будут использованы для завоевания их симпатий, 4 % готовы к этому, поскольку «в Интернете давно нет анонимности», а 2,2 % готовы тоже прибегать к таким методам. 77,5 % респондентов считают, что хорошие познания Информанта 4 в программировании, которые позволили ему узнать персональные данные объекта преследования, повышают его ответственность за использование этих данных, 18,4 % пишут о том, что персональные данные очень легко обнаружить и они всем доступны. В обществе же сложится атмосфера всеобщего недоверия, страха, хаоса, ненависти, замкнутости, люди перестанут чувствовать себя защищенными, что спровоцирует развитие психических расстройств и разложение общества.

Выводы

Цифровая социальность дает более широкие возможности манипулирования взаимоотношениями с другими людьми вследствие ключевых характеристик виртуального общения, например, временной отстранен-

ности, предполагаемой анонимности, соблазна использовать новые цифровые возможности или решить интересную технологическую задачу. Поступки, опосредованные технологиями, позволяют допустить больше, чем действия прямого назначения. Несмотря на то, что традиционные представления о нравственности достаточно прочно укоренены в жизненных стратегиях молодежи, культурные нормы, усвоенные в процессе социализации, в подростковом и юношеском возрасте не всегда выполняют свою роль ограничителей в цифровом пространстве. Небольшой процент респондентов допускают киберагрессию, но открытой агрессии в личном общении они бы избегали, опираясь на негласное соглашение взаимного доверия между людьми, поскольку открыто выражать агрессию не принято. Как информанты, так и респонденты проявили экзистенциалистскую жизненную стратегию, что свидетельствует о ситуативном использовании моральных норм наряду со стремлением самоутверждения и желанием проявить свою волю и творческий потенциал. В целом молодежь отдает себе отчет в том, что использование цифровых технологий с целью киберагрессии крайне негативно влияет на атмосферу в обществе, может привести к росту недоверия друг другу, девальвации ценностей и разрушению социума. Все это свидетельствует об актуальности цифровой этики, цифровая культура должна прививаться подросткам и молодежи одновременно с обучением их цифровым технологиям.

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. Баранов, А. А. Кибербуллинг – новая форма угрозы безопасности личности подростка / А. А. Баранов, С. В. Рожина // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. – 2015. – Вып. 11. – С. 62–66.
2. Василенко, И. В. Цифровизация как фактор развития человека и общества: анализ опыта и тенденций в современной России / И. В. Василенко, Н. В. Дулина // *Primo aspectu*. – 2022. – № 3 (51). – С. 31–35.
3. Воронцова, Т. А. Троллинг и флейминг: речевая агрессия в интернет-коммуникации / Т. А. Воронцова // Вестник Удмуртского университета. Серия: История и филология. – 2016 – Т. 26, Вып. 2. – С. 109–116.
4. Иванова, К. А. Кибербуллинг как девиация права граждан на свободу мнения в сети Интернет / К. А. Иванова, А. А. Степанов, Е. В. Немчинова // Актуальные проблемы российского права. – 2019. – № 1 (98) – С. 96–101. DOI: 10.17803/1994-1471.2019.98.1.096-101.
5. Макарова, Е. А. Психологические особенности кибербуллинга как формы интернет-преступления / Е. А. Макарова, Е. Л. Макарова, Е. А. Махрина // Российский психологический журнал. – 2016. – Т. 13, № 3.
6. Марцинковская, Т. Д. Психология подростка в ответ на вызовы современности: сплав традиций и инноваций / Т. Д. Марцинковская // Теоретическая и экспериментальная психология. – 2022. – № 3 (15). – С. 187–197. //doi: 10.24412/2073-0861-2022-3-187-197.
7. Назарова, Ю. В. Новая цифровая этика в виртуальном пространстве: дилеммы контроля и этической экспертизы / Ю. В. Назарова, А. С. Анищенко // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого. – 2019. – № 4 (1). – С. 23–31.
8. Погосян, Л. А. Профилактика девиантного поведения молодежи Дона и Юга России / Л. А. Погосян, С. В. Бондаренко, В. В. Черноус // Приложение к «Южнороссийскому обозрению ЦСРИ и П ИППК при РГУ и ИСПИ РАН» / отв. редактор Ю. Г. Волков. – Ростов-н/Д: Издательство СКНЦ ВШ. – 2003. – С. 54–88.
9. Солдатова, Г. У. Виды киберагрессии: опыт подростков и молодежи / Г. У. Солдатова, Е. И. Рассказова, С. В. Чигарькова // Национальный психологический журнал. – 2020. – № 2 (38). – С. 3–20. doi: 10.11621/nprj.2020.0201
10. Шаров, А. А. Взаимосвязь девиантных практик в киберпространстве (на примере молодежи) / А. А. Шаров // Известия Иркутского государственного университета. Серия: Психоло-

логия. – 2020. – №. – Режим доступа: URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vzaimosvyaz-deviantnyh-praktik-v-kiberprostranstve-na-primere-molodezhi> (дата обращения: 03.08.2023 г.).

11. Ушкин, С. Г. От теоретических конструкций к практическим убеждениям: как этические принципы реализуются в жизненных стратегиях молодежи / С. Г. Ушкин, Е. А. Коваль, Н. В. Жадунова // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. – 2020. – № 3. – С. 66–93. – Режим доступа: <https://doi.org/10.14515/monitoring.2020.3.1596>.

12. Lee Byung H. Explaining Cyber Deviance among School-Aged Youth // Springer Science+Business Media Dordrecht 2017. /Published online: 9 February 2017. Child Ind Res (2018) 11:563–584 DOI 10.1007/s12187-017-9450-2

13. Smith J., Hewitt B. & Skrbis Z. Digital socialization: young people's changing value orientations towards internet use between adolescence and early adulthood, Information, Communication & Society, 2015. DOI: 10.1080/1369118X.2015.1007074

14. Suler, J. The Eight Dimensions of Cyberpsychology Architecture: Overview of a Transdisciplinary Model of Digital Environments and Experiences//Psychology of the Digital Age: Humans Become Electric. Cambridge University Press. 2016. 437 p.

15. Уровень цифровой культуры в России улучшился на 6 %. – Режим доступа: <https://news.microsoft.com/ru-ru/6-digital-civility-index/>

16. Стэнфордская энциклопедия философии. – Режим доступа: <https://plato.stanford.edu/entries/ethics-deontological/>