

<https://www.doi.org/10.33910/1992-6464-2021-202-151-161>

*В. А. Дмитриева*

## СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ «КЛИПОВОГО МЫШЛЕНИЯ» АКТИВНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ СЕТИ ИНТЕРНЕТ КАК ФЕНОМЕНА СОВРЕМЕННОСТИ

*Интернет-революция перевела мир в новую цифровую эпоху, положив начало «экранной культуре», основное качество которой — представление сжатой во времени информации, в аудио-визуальном ряде. Современных digital native отличает «клиповое мышление» — поверхностное без глубокого осознания смысла, лишенное акцентирования на тонкостях, с акцентом на визуализацию и эмоцию. С целью изучения особенностей клипового мышления уточнено понятие «клиповое мышление», проанализирована выборка подростков 11–13 лет. Особенностью мышления и восприятия во взаимосвязи со временем, проводимым в интернете, является ориентация на общение посредством сети, сниженная избирательность внимания и гибкость мышления.*

**Ключевые слова:** клиповое мышление, экранная культура, гибкость мышления, digital native.

*V. Dmitrieva*

## “CLIP THINKING” AS A PHENOMENON OF MODERNITY: SOCIAL AND PSYCHOLOGICAL ANALYSIS OF ACTIVE INTERNET USERS

*The Internet revolution has ushered the world into a new digital age, laying the foundation for a “screen culture” presenting audiovisual information compressed in time. Modern digital natives are marked by “clip thinking”. They are described as superficial, lacking deep awareness of meaning, unable to focus on subtleties, and opting for visualisation and emotions. The article defines the concept of “clip thinking” and reports the data obtained from a sample of 11–13-year-old adolescents. Thinking and perception in relation to the time spent on the Internet is marked by an orientation towards online communication as well as reduced selectivity of attention and flexibility of thinking.*

**Keywords:** clip thinking, screen culture, flexibility of thinking, digital native.

### Введение

Развитие технологий всемирной компьютерной связи инициировало возникновение виртуальной социальной реальности, ярким проявлением которой стали мультиплеерные онлайн-игры, онлайн-гемблинг, мессенджеры, социальные сети и т. д. Эта виртуальная среда приобретает все большее значение для людей и оказывает все больше влияния на мир в целом, при этом в ней есть специфика, связанная со скоростью, доступностью информации, отсутствием иерархичности в связях и, зачастую, с огромным количеством информации низкого уровня. Мир более чем

стремительно форсирует новый информационный этап развития, спровоцированный стремительным распространением цифровых технологий, темпами накопления новых знаний и ускорением информационных потоков [20].

Итальянский философ, психолог, социолог А. Менегетти в своей книге «Молодежь и этика жизни», анализируя тенденции, уже сегодня обуславливающие развитие общества в будущем, пишет: «Мир информатики представляет собой очень мощный инструмент, который обеспечивает совпадение информации во времени. Если раньше, в эпоху газет,

радио, писем, были определенные смещения, нужно было покупать ежедневно газету, радиоканалы освещали лишь определенные события, то сегодня компьютер позволяет проникнуть если не в саму новость, то внутрь мнения обо всем, о чем говорят. Это безграничная власть» [14, с.141].

Переход в цифровую среду значительно скорректировал течение мирового культурного процесса за счет появления неизвестного до этого новейшего способа общения и передачи информации. Само появление высокотехнологичных средств отображения информации посредством динамичной онлайн визуализации посредством экрана монитора стало определяющим для возникновения нового феномена, который наиболее точно обозначается термином «экранная культура». Уже не вызывает сомнения, что «экранная реальность» или «виртуальная реальность» в культуре XXI в. определяет направление развития культуры в целом [11]. Это кардинально новый вид культуры, производящий, транслирующий и хранящий культурные артефакты в виртуальной среде, ее отличает нематериальность [18]. Меняется и культура общения и самопрезентации людей, которая становится более «бестелесной» и анонимной. Феноменом «культуры сетевого общения» стало так называемое «сетевое мышление» [10].

Основным отличием экранной культуры является динамичная форма подачи информации, это особенно хорошо наблюдается в развитии культуры кино или телекультуры. Наибольший акцент делается на скорость смены образов в погоне за эмоциональным состоянием пользователя, одновременно он и читатель, и слушатель, и зритель. Современные цифровые технологии — мультимедиа, включившие в себя как текст, графику, так и речь, музыку, видеофрагменты, анимацию — практически заменили более традиционные СМИ. И эта тенденция усиливается, т. к. многочисленные исследования показывают, что современные молодые люди уже даже телевидение считают устаревшим видом

СМИ, предпочитая свободную, интерактивную навигацию в интернете. Возможности современной цифровой виртуальной реальности, в отличие от телевидения, значительно увеличивают коммуникационные возможности пользователя, вплоть до доступа в любую точку мира, свободу навигации и свободу выбора нужной информации, персонализируют и фильтруют информационный поток под конкретного пользователя. Современное киберпространство представляет собой увеличивающееся множество различных систем компьютерных коммуникаций, которые как наглядно показало время пандемии, способно к стремительному росту, и также циркулирующие в интернете качественно разнородные потоки информации. Его основными характеристиками являются: форма общения людей посредством экрана и мгновенный доступ к информации, экранное мышление, которое является результатом подстройки под компьютерный способ представления и трансляции информации (строгий способ связи фактов, хода мыслей, умозаключений, быстрота, гибкость, импульсивность, образность), а также специфичная экранная форма обучения и организации [8].

Уже становятся заметны изменения в сознании людей, погруженных в виртуальную реальность и воздействия экранной культуры: «Та аномальная сила внушения, которой обладает телевидение, сможет послужить симптомом для обнаружения более фундаментальной проблемы — изменение типа сознания и мышления при переходе человечества к новому способу получения информации, не с листа, а с экрана» [6]. С одной стороны, мы получаем безграничные возможности и доступ к информации, но с другой — есть и деструктивная тенденция: «происходит отрыв информационных и мыслительных продуктов от основополагающих, природных, онтологических основ жизнедеятельности человека» [11]. В. А. Кутырев еще более резко конкретизирует: «В компьютерно-информационной реальности индивид активен и участвует как единица сознания,

которая постепенно сливается с потоком знаков и образов, продуцируемых электронной, его сознание вытесняется машиной» [12, с. 89].

Безусловно, адаптационные и творческие возможности человека велики, и компьютер изначально создавался человеком для решения сугубо технических строго алгоритмизированных задач, которые связаны с высокими временными и энергозатратами, экстремальными условиями деятельности и пр., он должен увеличивать функциональность оператора. Философ, социальный психолог Эрих Фромм таким образом рассматривает гуманистическую идею, которая должна вкладываться в развитие цифровой культуры: «Человек, а не технические устройства, должен стать основной ценностью, оптимальное развитие человека, а не максимальная производительность труда» [25]. Таким образом, основная функция компьютера — это обслуживание, продолжение способностей человеческого ума, его задача быть подчиненным этой цели, контакт с ним не должен урезать потенциал человека, особенно в знаниевом обществе. Все, что создается человеком, любое техногенное достижение, является специфическим расширением и совершенствованием человеческих органов, и также является теоретическим подходом для понимания проблемы мышления и изменения модальности человеческого мышления в компьютерную эпоху [4; 13].

В результате отражения социальной компьютерной реальности меняется тип мышления современного человека и его сознание. В наше время знания формируются в основном не системой образования, а средствами массовой коммуникации. «Экран культуры» сегодня уже не выглядит как упорядоченная сеть первостепенных и второстепенных признаков традиционной культуры, которая имела рациональную «сетчатую» структуру, обладавшую почти геометрической правильностью [16]. Этот экран вырабатывается в результате погружения индивидуума

в поток разрозненных, в принципе никак иерархически не упорядоченных сообщений — он знает понемногу обо всем на свете, но структурность его мышления крайне ограничена. Обрывки мыслей группируются по прихоти повседневной жизни, захлестывающей нас потоками информации, из которых мы фактически наугад выбираем отдельные сообщения [17].

Отмечая некоторые негативные тенденции, не хотелось бы оставить без внимания позитивное влияние информационной культуры на сознание и мышление людей, а именно: обогащающее мыслительную деятельность человека, практически полное соединение образного и логического отражения реальности. К примеру, из уже изучаемого учеными: две существенные характеристики компьютерного мышления — образность и мозаичность, вызывают соединение понятийного и наглядного, тем самым способствуя развитию скорости реакции и гибкости мыслительных процессов [21]. Возможно, компьютерная культура, вынуждая индивида мыслить по-новому, способствует в какой-то степени трансформации способа усвоения накопленных культурой знаний.

Само понятие «клиповое мышление» появилось в конце 90-х, как характеристика восприятия мира за счет быстрого, относительно небольшого, но емкого, интенсивного месседжа, наполненного спецэффектами и оформленного в виде видеоклипа. «Clip» переводится с английского как «отсечение; вырезка (из газеты); отрывок (из фильма), нарезка». Сам клип состоит из ярких кадров, цель которых впечатлить, поразить зрелищностью, они могут быть логически не связаны. Мироззрение человека с клиповым мышлением, строится подобным музыкальному клипу образом, в нем отсутствует продуманная размеренная понятийная связанность, опора на гармонию логического порядка, обеспечивающая уверенность в силе умозаключений, рассуждений и выводов. Клиповое мышление — это скорее фрагментарный мозаичный поток единиц информации,

отличающийся быстрой переключаемостью и отсутствием мировоззренческой или научной согласованности «... происходит замена линейного, бинарного мышления нелинейным», которое, к сожалению, не приводит к глубине понимания [2, с. 123].

«Клипное мышление» — это также определенный способ освоения информации: легкость и объем доступа к информации создает иллюзию, как будто бы практически любую, даже сложную задачу можно выполнить с минимумом энергетических вложений, не тратя сил и времени, происходит поверхностный анализ и усвоение знаний, редуцируется глубина изучения материала [5].

Анализ клипового мышления наиболее интересен с позиций трансформации протекания основных стадий мыслительного творческого процесса, описанных Б. Г. Мещеряковым и В. П. Зинченко [15]:

- 1) актуализация созидательного процесса — возникновение темы;
- 2) первичное обдумывание темы, проблемы, конфликта, противоречия, т. е. происходит выделение, обособление проблемы, подлежащей решению;
- 3) собственно процесс решения: синтез, создание, проверка и подтверждение гипотез, организация специальных условий для разрешения проблемы;
- 4) резюмированные идеи;
- 5) Исполнение, технический этап.

Эти или подобные этапы, конечно, перетекают один в другой и описывают изобретательский процесс довольно условно, но во всех сходных описаниях есть: сосредоточенность, сконцентрированность на создании целостного образа проблемы, ее визуализация, глубокая многоуровневая проработка, включающая как интуитивный поиск, так и последовательную рационализацию.

В настоящее время актуален рост интереса к исследованиям информационного воздействия на мышление человека и животных, и они констатируют некоторые опасения. Так, американские ученые-нейрофизиологи [3] на основании анализа мозговой деятельности

участников исследования, являющихся активными пользователями интернета, определили, что во время использования интернета активность мозга локализуется всего двух зонах: отвечающей за краткосрочную память и за быстроту реакций, в то время как области, отвечающие за анализ и логику, практически не задействованы. Поэтому частое пользование интернетом снижает память и способности к логике. Поэтому активно пользующийся интернетом человек утрачивает способность к глубокой мыслительной деятельности, повышается импульсивность, вследствие невозможности внимательной, вдумчивой проработки проблемы, а интеллект начинает отличаться поверхностностью [3]. Во время использования интернета человеку приходится находиться в процессе безостановочного просмотра страниц, то есть переключения внимания, из-за чего системное мышление просто не включается [26]. Исследования, проведенные К. Янгом и И. Гольдбергом, вводят в научный оборот новый термин «интернет-аддикция» (патологическая тяга к использованию интернета, дезорганизирующим образом влияющая на пользователя во всех остальных сферах жизнедеятельности). «Интернет-аддикция» сегодня имеет много имен: «интернетомания», «виртуальная аддикция», «нетаголизм», «онлайн-зависимость» [19]. В среде нейрофизиологов и неврологов появилось понятие «Цифровые аборигены» — оно относится к людям, для которых основной реальностью жизни является интернет-среда. Гэри Смолл в книге «Мозг онлайн. Человек в эпоху Интернета» пишет о том, что через десятилетие активного пользования интернетом у человека меняется сначала способ мышления и поведение, а затем мозг. «Цифровые аборигены» — проводят в Интернете более восьми часов в сутки, просматривая почту, видео, слушая музыку, общаясь в социальных сетях, моментально просматривая гиперссылки, подчиняясь определенному стереотипу поиска информации [24]. Интернет в значительной степени



редуцирует такие способности как концентрация и созерцание, в результате мозг изменяется, причем именно когнитивный стиль: вместо холистичной контекстной обработки информации мозг начинает расшифровывать некий информационный шум, и главное, вырабатывает привычку к такой подаче информации. Мышление характеризуется отрывочностью, чтение — поверхностностью, когда выхватываются заголовки, аннотации, короткие словосочетания. Пользователи со временем превращаются в неких расшифровщиков информации. Зоны мозга, отвечающие за абстрактное мышление и сопереживание, практически атрофируются [27].

Таким образом, с одной стороны развивается скорость реакций и улучшается кратковременная память, а с другой — мышление становится поверхностным, не умеющим глубоко вникать в проблему. Например, Николас Карр считает, что вытеснение массовыми информационными пространствами более профессиональных альтернатив наносит серьезный вред обществу, скептически рассматривает стратегическое значение для человека развития цифровых технологий в экономике и бизнесе, а также обращает внимание на то, что «навык к быстрому и постоянному просматриванию сайтов ведет к тому, что интеллектуальная деятельность становится поверхностной» [7, с. 150]. Мышление «виртуального поколения» формируется на полной отстраненности от окружающей (невиртуальной) действительности [7, с. 24].

Чем опасен отрыв от реальности? Тем, что сеть начинает существовать для самой себя, символ ради символа, теряя идею функциональности для человека. Мыслительные процессы, перманентно запускаемые по щелчку компьютера вхолостую, не приносящие конкретную материальную, эстетическую или экзистенциальную выгоду субъекту, тормозят развитие, потому что входят в стереотип навязчивого повторения однотипного действия без дальнейшего разворачивания в реальный результат [26].

А. Менегетти отмечает: «субъект, вооружившись компьютером, “садится на отмель” любопытства, потому что лишает силы, функциональности наши творческие способности. В сущности, субъект ограничивает сам себя, убивает свои лучшие и наиболее чувствительные нейроны» [14, с. 142].

Изучение особенностей клипового мышления безусловно наиболее интересно у подростков, а именно в период формирования понятийного мышления. Для младшего подросткового возраста крайне важными новообразованиями являются: развитие сознания, которое уже начинает отражать сложные мировоззренческие категории (наука, религия, мораль); актуализация самосознания; развитие понятийного мышления, критического мышления и появление так называемого «чувства взрослости» [1; 7; 9; 10; 14; 12; 22; 24].

Несмотря на то, что половое созревание может временно тормозить развитие интеллекта, становление понятийного и абстрактного мышления продуцирует качественное увеличение интеллектуальных ресурсов подростка. Психический процесс памяти также обогащается в подростковый период: происходит увеличение объема произвольной памяти, запоминание более осмысленное. Увеличиваются объем, устойчивость и избирательность внимания, функции контроля. Созревание когнитивных функций актуализирует способность к конкретизации и осмысленному созданию и трансляции понятий, в которых признаки упорядочиваются и логически обосновываются. Таким образом, подростковый возраст — это старт для усложнения абстрактного мышления.

Но психологи говорят о возникновении так называемого «клипового сознания», которое все в большей степени характеризует современное поколение подростков, которое можно назвать поколением «touch-screen» — прикосновение к экрану вызывает безосновательное чувство приобретения знания. Основные особенности клипового мышления

формулируются следующим образом (табл. 1) [23].

Таким образом, клиповое мышление подростков, наблюдаемое нами, — это адаптация мозга к информационному миру, хотим мы этого или нет. Для него характерно: быстрота принятия решений, без анализа большого объема информации, без длительных логических операций, продуктивная ситуативность, как способность принимать изменение условий. Единственная проблема подростка с клиповым мышлением — это трудности, а подчас и неспособность анализировать системно ситуацию, представляя многообразие последствий принимаемых решений, не говоря уже о специфике развития социального и эмоционального интеллекта, который оказывается обужен, обусловлен экраном компьютера.

#### Аналитическая часть

Общая характеристика выборки — для исследования было отобрано случайным образом 80 учеников 5-х классов. Средний возраст выборки получился 11–13 лет, 42 мальчика и 38 девочек. Выбор возраста выборки обусловлен желанием рассмотреть изменения от включения клипового мышле-

ния в когнитивные процессы пользователя интернета в начальный период становления понятийного мышления. Также интерес вызвало то, что выборка относится к поколению «Digital Native» («цифровой человек») — это люди, практически с рождения получившие доступ к цифровым технологиям через гаджеты и другие помогающие устройства.

Методики исследования: авторский опросник на определение особенностей и причин использования интернета, методика «Гибкость мышления», тест «Простые аналогии», тест Мюнстерберга, методики диагностики образной, аудиальной памяти («Образная память», «Заучивание 10 слов»), методика «Изучение быстроты мышления».

*Анализ полученных данных* позволил охарактеризовать выборку следующим образом: в качестве СМИ подростки используют интернет (88,7%), телевидение (8,8%), печатные издания (2,5%), радио не пользуется никто; час и меньше ежедневно проводят у экрана компьютера 2,5% подростков, час-два — 31,3% опрошенных респондентов и три часа и более — 66,3% подростков; время, проведенное за компьютером, посвящается: общению с друзьями в социальных сетях — 46,3%, компьютерным играм — 33,7%, просмотру

Таблица 1

#### Особенности клипового мышления

Отрицательные	Положительные
Фрагментарность и не связанность информации	Происходит адаптация к информационному миру за счет выработки резистентности к информационному стрессу
Преувеличение ожидания быстрого решения сложной задачи	Новое направление в контакте человека с потоком возрастающей информации.
Дискредитация глубины проработки знаний	Когнитивная деятельность более подвижна, энергична, что влечет за собой также и усовершенствование пед. технологий
Умение выстраивать последовательные цепи логически обоснованных умозаключений не актуализируется	Быстрота и ясность мгновенных кратких мыслей зачастую запускают творческий процесс

фильмов — 11,3%, и только 6,2% — для выполнения домашнего задания; у подростков наиболее популярна социальная сеть «ВКонтакте» (72,5% подростков, несмотря на то, что на регистрация в ней с 12 лет) и «Инстаграм» — 27,5%. Социальные сети используются по большей части ради переписки — 46,3%, поиска и прослушивания музыки — 23,8%, знакомства с новыми людьми — 13,8% подростков, онлайн-игр — 9,8%, читают и размещают новости — 6,3% подростков.

#### *Анализ особенностей мышления в среднем по выборке*

Избирательность внимания: нормой по вниманию в младшем подростковом возрасте является высокая устойчивость и избирательность, но в исследуемой группе высокий уровень избирательности внимания имеют всего 10% подростков, средний уровень — 65% и низкий — 23,7%.

Аудиальная память: высокий уровень развития есть у 42,3% подростков, средний — у 57,8%.

Зрительная память: высокий уровень развития зрительной памяти имеет 75% подростков, средний уровень развития имеет 25% респондентов.

Понятийное мышление: высокий уровень имеет 2,5% подростков, средний — 28,8% подростков и 71,3% — низкий уровень. Низкий средний уровень понятийного мышления не противоречит условным возрастным характеристикам, так как период созревания несколько размыт. Однако, по мнению А. В. Запорожца, Д. Б. Эльконина, В. В. Да-

видова, организация учебной деятельности может уже в младшем школьном возрасте способствовать формированию характеристик мышления, присущих более старшему возрасту. Полученные данные скорее отрицательно характеризуют клиповое мышление.

Гибкость мышления: 21,3% имеют высокий уровень, 18,8% — средний уровень и 60% — низкий уровень развития гибкости мышления.

Быстрота мышления и подвижность нервных процессов: высокий уровень имеют 11,3% подростков, 78,8% — средний и 12,5% — низкий уровень быстроты мышления.

Сравнительный анализ ответов мальчиков и девочек выявил различия на уровне статистической тенденции ( $p = 0,067$ ) по цели использования компьютера (табл. 2). Однако по использованным в исследовании методикам статистически значимых различий, обусловленных полом подростков, внутри выборки не обнаружено.

Также выборка была разделена на две группы по критерию проведения времени в интернете «меньше трех часов» и «больше трех часов». Проведенный сравнительный анализ групп показал, что подростки, которые проводят в интернете менее трех часов, используют компьютер для игр, те же, кто сидит перед экраном компьютера больше, в основном общаются в социальных сетях (табл. 3). Хотя по уровню развития понятийного мышления статистически значимых различий не обнаружено, значимые различия выявлены по показателям «избирательность внимания» ( $p = 0,01$ ) и «гибкость мышления» ( $p = 0,001$ ). Подростки, которые проводят

Таблица 2

#### Сравнение мнений мальчиков и девочек о наиболее частой цели использования компьютера

Параметры	Мальчики	Девочки
Компьютерные игры	26,2%	55,3%
Общение	47,6%	39,5%
Просмотр фильмов	26,2%	0%

Сравнение мнений подростков, находящихся у компьютера менее 3-х часов и более 3-х часов в день, о наиболее частой цели использования компьютера

Параметры	Группы	
	менее 3-х часов	более 3-х часов
Компьютерные игры	43,1%	30,2%
Общение	33,7%	51,8%

в интернете менее трех часов, имеют в целом более высокий, по сравнению со второй группой, уровень гибкости мышления — среднее значение 19,51 и 11,49 соответственно, а также выше уровень избирательности и концентрации внимания.

**Результаты корреляционного анализа**  
Длительность пребывания в интернет-среде обратно взаимосвязана с избирательностью внимания и гибкостью мышления, то есть, длительное активное пребывание в интернете взаимосвязано с низким уровнем гибкости мышления и избирательности внимания (рис. 1). При этом гибкость мышления, быстрота мышления, избирательность внимания значимо взаимосвязаны ( $p = 0,001$ )

между собой. Иными словами, умение менять, варьировать путь решения задачи, когда меняются условия, обстоятельства или правила игры, есть результат сосредоточенности и скорости, гибкости, переключаемости, открытости мышления и восприятия, без потери ориентации на преследуемую цель. Но именно гибкость мышления, которая в использованной методике обеспечивается способностью легко находить правильное решение за счет умения видеть проблему с разных точек зрения, свободно трансформировать информацию, сопротивляться стереотипии, оказывается наиболее уязвимой. В нашей выборке это подростки, которые отмечают основной целью исполь-

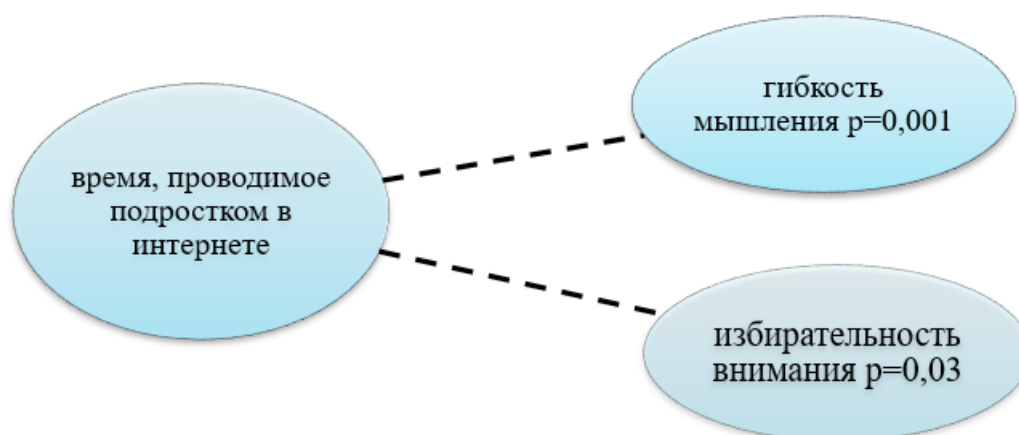


Рис. 1. Корреляции по параметру «время, проводимое подростком в интернете»



зования компьютера общение в социальных сетях.

### Заключение

Клипное мышление формируется под влиянием стремительного развития цифровых технологий, в частности экранного способа трансляции информации. Приходится констатировать, что наиболее уязвимы подростки, которые проводят за компьютером более трех часов, по большей части с целью общения в социальных сетях. Подростки, для которых характерен феномен клипового мышления, отличаются зрительной ведущей памятью, пониженным уровнем избирательности внимания, гибкости и быстроты мышления. Провоцирующим развитие

клипового мышления можно считать длительность и цель (акцент на коммуникацию с социумом только посредством сети) нахождения в виртуальном интернет-пространстве, которые понижают избирательность внимания, сосредоточенность, трансформируют целостность и предметность восприятия окружающего мира. Изменение когнитивных процессов молодого человека трансформирует его поведение в реальных жизненных и профессиональных ситуациях принятия решений, выбора оптимального пути, выработки и корректировки стратегии в изменчивых условиях, отдавая все большее предпочтение компьютеризированным безучастным стратегиям.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Анахин Р. И.* Индивидуально-психологические особенности подростков, склонных к интернет-зависимому поведению // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки. 2015. № 7–8. С. 53–57.
2. *Антоненко А. А.* Характерологические особенности подростков, предпочитающих различные типы деятельности в сети Интернет // Психическое здоровье. 2013. Т. 11. № 12 (91). С. 58–65.
3. *Гендина Н. И.* Информационная подготовка и медиаобразование в России и странах СНГ. Проблемы формирования информационной культуры личности и продвижения идей информационной и медиаграмотности. Saarbrücken: LAP Lambert Publ., 2012. 186 с.
4. *Дмитриева В. А.* Феномен интуиции в познавательной деятельности субъекта и процессе принятия решений // Вестник Академии права и управления. 2013. № 30. С. 157–165.
5. *Загоруйко И. Н.* Эмотивно-оценочные клише в клиповой интернет-культуре // Вестник Удмуртского университета. Серия История и филология. 2017. Т. 27. № 6. С. 856–860.
6. *Кара-Мурза С. Г.* Манипуляция сознанием. М.: Алгоритм, 2004. 528 с.
7. *Карр Н.* Что интернет делает с нашим мозгом / пер. с англ. П. Миронов. М.: BestBusinessBooks, 2012. 256 с.
8. *Кириллова Н. Б.* Медиасреда российской модернизации. М.: Академический Проект, 2005. 400 с.
9. *Климов И. А.* Телевидение: модальности существования // Социологические исследования. 2005. № 10 (258). С. 93–99.
10. *Крупенникова Л. Ш., Курбатов В. И.* Виртуальная личность: net-мышление, сетевой психотип и Интернет-фобии // Инженерный вестник Дона. 2014. № 3. Статья 65.
11. *Крюкова О. В.* Сетевое мышление–феномен современности // Гуманитарные научные исследования. 2013. № 7 (23). Статья 4.
12. *Кутырев В. А.* Разум против человека: (Философия выживания в эпоху постмодернизма). М.: «ЧеРо», 1999. 230 с.
13. *Маклюэн Г. М.* Телевидение. Робкий гигант // Телевидение вчера, сегодня, завтра. Вып. 7. М.: Радио, 1987. С. 169–170.
14. *Менегетти А.* Молодежь и этика жизни. М.: Антонио Менегетти, 2016. 240 с.
15. *Мещераев Б. Г., Зинченко В. П.* Большой психологический словарь. М.: [б. и.], 2003. 672 с.
16. *Моль А.* Социодинамика культуры. М.: ЛКИ, 2008. 416 с.
17. *Моль А.* Теория информации и эстетическое восприятие. М.: Мир, 1966. 301 с.
18. *Негодаев И. А.* Информатизация культуры. Ростов-на-Дону: Книга, 2003. 320 с.

19. Палфри Дж., Гассет У. Дети цифровой эпохи. М.: Эксмо, 2011. 380 с.
20. Ракитов А. И. Информация, наука, технология в глобальных исторических изменениях. М.: Инион, 1998. 176 с.
21. Раушенбах Б. В. Логика троичности // Вопросы философии. 1993. № 3. С. 63–70.
22. Семеновских Т. В. Феномен «Клипового мышления» в образовательной вузовской среде // Интернет-журнал «Наукоеведение». 2014. № 5 (24). Статья 105PVN514.
23. Смолл Г., Ворган Г. Мозг онлайн. Человек в эпоху Интернета. М.: Колибри, 2011. 352 с.
24. Тоффлер Э. Шок будущего. М.: АСТ, 2002. 557 с.
25. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности. М: Республика, 1994. 447 с.
26. Dmitrieva V. A. human in information space // Book of abstracts: XVI European Congress of psychology, Moscow, 02–05 July 2019. Moscow: Moscow State University Publ., 2019. P. 542–543.
27. Kalman T. P. iBrain: Surviving the Technological alteration of the modern mind, by Gary Small and Gigi Vorgan. Harper Collins, New York, 2008 // Journal of the American Academy of Psychoanalysis and Dynamic Psychiatry. 2011. Vol. 39. No. 3. P. 580–581.

#### REFERENCES

1. Anakhin R. I. Individual'no-psikhologicheskie osobennosti podrostkov, sklonnykh k internet-zavisimomu povedeniyu // Sovremennaya nauka: aktual'nye problemy teorii i praktiki. Seriya: Gumanitarnye nauki. 2015. № 7–8. S. 53–57.
2. Antonenko A. A. Kharakterologicheskie osobennosti podrostkov, predpochitayushchikh razlichnye tipy deyatel'nosti v seti Internet // Psikhicheskoe zdorov'e. 2013. T. 11. № 12 (91). S. 58–65.
3. Gendina N. I. Informatsionnaya podgotovka i mediaobrazovanie v Rossii i stranakh SNG. Problemy formirovaniya informatsionnoj kul'tury lichnosti i prodvizheniya idej informatsionnoj i mediagramotnosti. Saarbrucken: LAP Lambert Publ., 2012. 186 s.
4. Dmitrieva V. A. Fenomen intuitsii v poznavatel'noj deyatel'nosti sub'ekta i protsesse prinyatiya reshenij // Vestnik Akademii prava i upravleniya. 2013. № 30. S. 157–165.
5. Zagorujko I. N. Emotivno-otsenochnye klishe v klipovoj internet-kul'ture // Vestnik Udmurtskogo universiteta. Seriya Istoriya i filologiya. 2017. T. 27. № 6. S. 856–860.
6. Kara-Murza S. G. Manipulyatsiya soznaniem. M.: Algoritm, 2004. 528 s.
7. Karr N. Chto internet delaet s nashim mozgom / per. s angl. P. Mironov. M.: BestBusinessBooks, 2012. 256 s.
8. Kirillova N. B. Mediasreda rossijskoj modernizatsii. M.: Akademicheskij Proekt, 2005. 400 s.
9. Klimov I. A. Televidenie: modal'nosti sushchestvovaniya // Sotsiologicheskie issledovaniya. 2005. № 10 (258). S. 93–99.
10. Krupennikova L. Sh, Kurbatov V. I. Virtual'naya lichnost': net-myshlenie, setевой psikhotip i Internet-fobii // Inzhenernyj vestnik Dona. 2014. № 3. Stat'ya 65.
11. Kryukova O. V. Setevoe myshlenie–fenomen sovremennosti // Gumanitarnye nauchnye issledovaniya. 2013. № 7 (23). Stat'ya 4.
12. Kutyrev V. A. Razum protiv cheloveka: (Filosofiya vyzhivaniya v epokhu postmodernizma). M.: "CheRo", 1999. 230 s.
13. Maklyuen G. M. Televidenie. Robkij gigant // Televidenie vchera, segodnya, zavtra. Vyp. 7. M.: Radio, 1987. S. 169–170.
14. Menegetti A. Molodezh' i etika zhizni. M.: Antonio Menegetti, 2016. 240 s.
15. Meshcheryakov B. G., Zinchenko V. P. Bol'shoj psikhologicheskij slovar'. M.: [b. i.], 2003. 672 s.
16. Mol' A. Sotsiodinamika kul'tury. M.: LKI, 2008. 416 s.
17. Mol' A. Teoriya informatsii i esteticheskoe vospriyatie. M.: Mir, 1966. 301 s.
18. Negodaev I. A. Informatizatsiya kul'tury. Rostov-na-Donu: Kniga, 2003. 320 s.
19. Palfri Dzh., Gasset U. Deti tsifrovoj epokhi. M.: Eksmo, 2011. 380 s.
20. Rakitov A. I. Informatsiya, nauka, tekhnologiya v global'nykh istoricheskikh izmeneniyakh. M.: Inion, 1998. 176 s.
21. Raushenbakh B. V. Logika troichnosti // Voprosy filosofii. 1993. № 3. S. 63–70.
22. Semenovskikh T. V. Fenomen "Klipovogo myshleniya" v obrazovatel'noj vuzovskoj srede // Internet-zhurnal "Naukovedenie". 2014. № 5 (24). Stat'ya 105PVN514.
23. Smoll G., Vorgan G. Mозг online. Chelovek v epokhu Interneta. M.: Kolibri, 2011. 352 s.

24. *Toffler E.* Shok budushchego. M.: AST, 2002. 557 s.
25. *Fromm E.* Anatomiya chelovecheskoj destruktivnosti. M: Respublika, 1994. 447 s.
26. *Dmitrieva V.* A human in information space // Book of abstracts: XVI European Congress of psychology, Moscow, 02–05 July 2019. Moscow: Moscow State University Publ., 2019. P. 542–543.
27. *Kalman T. P.* iBrain: Surviving the Technological alteration of the modern mind, by Gary Small and Gigi Vorgan. Harper Collins, New York, 2008 // *Journal of the American Academy of Psychoanalysis and Dynamic Psychiatry.* 2011. Vol. 39. No. 3. P. 580–581.