

УДК 316.354

**Осипова Алла Анатольевна**

доктор психологических наук,  
кафедра общей и педагогической психологии,  
Академия психологии и педагогики  
Южного федерального университета  
[aaosipova@sfn.edu.ru](mailto:aaosipova@sfn.edu.ru)

**Давыденко Денис Вячеславович**

преподаватель,  
кафедра социальных технологий,  
Институт философии и социально-политических наук  
Южного федерального университета  
[davydenkod@sfn.edu.ru](mailto:davydenkod@sfn.edu.ru)

**Абдулкадир Юнис Рашид**

Аспирант, Академии психологии и педагогики  
Южного федерального университета  
[youns7959@gmail.com](mailto:youns7959@gmail.com)

**Alla A. Osipova**

Doctor of Psychology,  
Department of General and Educational Psychology Academy of Psychology and  
Pedagogy; Southern Federal University  
[aaosipova@sfn.edu.ru](mailto:aaosipova@sfn.edu.ru)

**Denis V. Davydenko**

teacher,  
Department of Social Technologies  
Institute of Philosophy and Socio-Political Sciences; Southern Federal University  
[davydenkod@sfn.edu.ru](mailto:davydenkod@sfn.edu.ru)

**Younis R. Abdulkadir**

graduate student of the Academy of Psychology and Pedagogy;  
Southern Federal University  
[youns7959@gmail.com](mailto:youns7959@gmail.com)

**ОСОБЕННОСТИ ДЕВИАНТНОГО ПОВЕДЕНИЯ МОЛОДЕЖИ  
В ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЕ**

**FEATURES OF DEVIANT BEHAVIOR  
OF YOUTH IN A VIRTUAL ENVIRONMENT**

*Аннотация.* В статье рассматривается виртуальная среда с точки зрения участия молодёжи в различных девиантных практиках поведения. Применяются некоторые положения виртуалистики к созданию модели взаимодействия элементов виртуальной среды. Высказывается предположение, что существует большая сложность в применении критериев

девиантного поведения, возникших в доцифровую эпоху к современному молодому поколению.

**Ключевые слова:** виртуальность, девиантное поведение, поколение z, виртуалистика.

**Abstract.** *The article considers the virtual environment from the point of view of youth participation in various deviant practices of behavior. Some provisions of virtualistics are applied to create a model of interaction of elements of a virtual environment. It is suggested that there is great difficulty in applying the criteria for deviant behavior that arose in the digital era to the modern young generation.*

**Key words:** *virtuality, deviant behavior, generation z, virtualistics, phygital behavior.*

В сверхдинамичных условиях существования современного общества вопросы изучения виртуализации повседневных деятельностных практик человека становятся особенно актуальными, так как позволяют прогнозировать риски, связанные с массовым проникновением компьютерных сетей в привычную жизнь человека [1]. «Диджитализация», «хромокей», «видеоблогер» - эти, ставшие обыденными, термины, показывают насколько глубоко виртуальные технологии проникли не только в процесс рутинных практик взрослого человека, но и в процессы социализации, воспитания и образования, которые сейчас отмечаются высоким уровнем социальной динамики и активизации социального поведения личности [2]. Однако эти, несомненно позитивные, процессы могут приводить и к появлению «...чувства глубокой неудовлетворенности при восприятии современного мира» [3, с. 16], что в дальнейшем оказывает влияние на формирование определенной степени маргинализации, девиантности или даже асоциальности личности.

Понятия «нормы» и «девиантности» являются всего лишь социальными конструктами, которые видоизменяются с течением времени и в связи повышением уровня технологического развития общества. Я.И. Гишинский отмечает, что: «...невиданные технологические возможности и увеличение продолжительности жизни (и ее наполненности) создают предпосылки для достижения и обеспечения Свободы человека, освобождения от сковывающих догм, предрассудков» [4, с. 10] и полагает, что невозможно слепо копировать законы, принятые в доцифровую эпоху: «... представители старших поколений пытаются все новыми запретами сохранить свои представления о мире и обществе, что неприемлемо для новых поколений» [5, с. 185-186]. Мы считаем, что заместительная форма девиантности, при которой в виртуальный мир вытесняются кражи, разрушения, убийства, может трансформировать само понимание нормы, поскольку в мире какой-нибудь онлайн-игры, насыщенной насилием, нарушением правил являются не сами агрессивные и насильственные действия, а «...нарушение правил, установленных создателями данной игры, с помощью программ, в том числе макросов (в частности, чит-кодов, трейнеров и т. п.), для преодоления сложных или неприятных эпизодов» [6, с. 35]. Вместе с тем, некоторые исследователи отмечают снижение или снятие девиантных установок и спад проявлений отклоняющегося поведения

вследствие того, что «...девиантная энергия, реализующаяся в игре, нивелирует отклоняющуюся социальную активность» [7, с. 452].

В настоящий момент отсутствует как единая теория, объясняющая данный феномен, так верифицируемый глоссарий определений, относящихся к данной сфере. Традиционным в русскоязычном научном дискурсе считается соотнесение понятия «виртуальность» с компьютерными технологиями, однако на сегодняшний день виртуальная среда «...перестала быть отстраненной моделью, в которую можно погрузиться на некоторое время и затем выйти из нее и забыть о ней, поскольку она прочно вошла в повседневную жизнь и стала ее частью» [8, с. 20]. Огромное количество синонимов и сопряженных понятий работает на определение и вычленение сущностных особенностей виртуальности, вот некоторые из них: информационно-коммуникативная среда, виртуальное пространство, сетевая коммуникация, цифровая среда, имитационная виртуальная среда, киберсреда, киберпространство, видеоигровая деятельность (реальность), интернет-среда, компьютерные технологии, цифровая культура, виртуальная социальная реальность. Исходя из многоаспектности феномена виртуальности, мы предлагаем использовать модель взаимоотношений различных коннотаций виртуальности, предложенную В.Л.Силаевой, в которой отражены на три базовых подхода к определению понятия «виртуальная реальность» [8, с. 23]:

1. Определения, отождествляющие виртуальную реальность с реальностью данной.

2. Определения, противопоставляющие виртуальную реальность реальности данной.

3. Определения, не противопоставляющие, но и не отождествляющие виртуальную реальность с реальностью данной.

Виртуальность в современном мире выступает как часть контролируемой повседневности, средство искусственного создания ощущения пребывания человека в определенной инаковой среде, является продолжением нормальной (прогнозируемой) работы определенных модуляторов, психологического, химического или технического генезиса. Так, Н.А. Носов утверждал, что: «..виртуальная реальность, независимо от ее «природы» (физическая, психологическая, социальная, биологическая, техническая и проч.), имеет следующие свойства: порожденность, актуальность, автономность, интерактивность» [15], где:

- *порожденность* - это вторичность по отношению к порождающей реальности другого уровня;

- *актуальность* - это взаимосвязь с порождающей реальностью;

- *автономность* (но не автаркия) означает, что у виртуальной реальности есть своя система координат и времени, не связанная с порождающей системой;

- *интерактивность*, которая означает, что система виртуальной реальности может взаимодействовать с другими реальностями как отдельная система и даже порождать подсистемы. В рамках виртуалистики Н.А. Носова признается возможность каскадного существования множества вложенных друг друга виртуальностей разного уровня, и считается что «... порожденное

*обладает таким же статусом реальности и истинности, как и порождающее, что временность существования не делает событие менее существенным, чем породившее его начало» [9].*

Нам представляется возможным выделить статус индивида, включенного в виртуальную среду в качестве действующего элемента константной реальности, поскольку в виртуальной среде игрового характера существуют автономно действующие виртуальные системы — так называемые NPC (от англ. Non-PlayerCharacter — «персонаж, управляемый не игроком») — такие персонажи в играх, которые не находятся под контролем реального игрока. Некоторые исследователи доходят до умозаключений, предполагающих *«...вторжение машины в социальные сети, причем машины, управляемой третьей стороной, преследующей собственные цели, в личное информационное пространство и в сознание человека» [10, с. 30].* Но на данном этапе развития цифровых технологий практически все основные участники рынка игровых технологий, особенно в формате многопользовательских онлайн игр *«...ввели систему обозначения реального игрока от искусственного. Будь то шкала здоровья NPC отличного цвета или имя персонажа определенного формата» [11, с. 38].*

Ряд авторов отмечает, что в условиях современной информационной цивилизации обнаруживается следующая тенденция - *«...содержание сообщения теперь оценивается не через его соответствие фактам и авторитетным источникам, а в зависимости от того, сколько просмотров и «лайков» оно получает» [12, с. 30].* Данный феномен получил название «эхо-камера». Это означает, что даже в условиях открытых информационных систем участники стремятся консолидироваться в определенные замкнутые системы, где многократное усиление определенных позиций достигается их повторением в среде единомышленников, изначально разделяющих одинаковые ценности (подобно эху от стен глухой, но обширной комнаты). Подобная ситуация может создавать определенные и не игровые, но тем не менее виртуальные сообщества, где будут не только верить, что земля плоская или нами управляют гуманоиды с другой планеты, но и *знать это*. Несмотря на так называемый *культурный трайбализм [12, с. 30],* акцентирующий когнитивную ограниченность единомышленников, составляющих круг голосов сообщества, данные виртуальные экосистемы (эхокамеры) вполне могут существовать довольно долго, особенно если их действия и пожелания не приводят к значимым и негативным последствиям для константной системы. А такие последствия широко изучены в контексте деструктивных виртуальных сообществ.

Так, И.В. Баева, изучая основные типы деструктивных интернет-сообществ, указывает на большой двухуровневый массив факторов, который приводит молодежь к замыканию в таких эхо-камерах современного информационного мира. К внутренним факторам она относит: *«...высокий уровень психологической неустойчивости молодежи, отсутствие позитивных смысложизненных ориентиров и ценностей в реальной жизни, склонность к саморазрушению и агрессии под влиянием легитимации насилия в культуре...»*, а

внешними факторами являются: *«социальная напряженность в учебных заведениях, семьях, на улицах, высокий уровень насилия в подростково-молодежной среде, культ насилия, навязываемый СМИ и медиакультурой..., отсутствие возможностей для позитивного саморазвития»* [13, с. 40-41].

Другие авторы также указывают на то, что в молодом возрасте *«...появляется агрессия, склонность к употреблению психоактивных, влияющих на функционирование центральной нервной системы, веществ и погружению в виртуальный мир (в частности, компьютерная зависимость)»* [14, с. 91].

Для понимания степени взаимодействия между молодым поколением и виртуальной реальностью можно воспользоваться упрощенными моделями, которые разводят такие транзакции по четырем уровням:

1. Девиантное поведение является ответной стратегией индивида на несправедливость.

2. Девиантное поведение является имманентной характеристикой современного общества потребления.

3. Девиантное поведение является следствием патопсихологических нарушений в развитии личности.

4. Девиантное поведение - это результат внешних манипуляций заинтересованной стороной [13, с. 39-40].

На наш взгляд, такие точки зрения позволяют всего лишь обозначить основные действующие факторы, всегда воздействующие на индивида в процессе выбора им определенной модели поведения. Этой мысли придерживаются авторы, которые обнаруживают: *«...четыре места взаимодействия человека как квалиа динамичного пользователя с цифровой системой:*

*1) это физическое местоположение, предполагающее соответствующий уровень технического оснащения и опознаваемости;*

*2) виртуальное место пользователя, регистрируемое внутри цифровой системы;*

*3) виртуальное место адресата коммуникации;*

*4) физическое местоположение адресата, получающего информацию»* [15, с. 105].

Виртуальное действие может происходить как в реальном месте нахождения индивида, так и в сгенерированном модулятором мире, где *«...сегодняшний человек подчиняет свое время пространству между физической реальностью и виртуальностью, в котором мы обнаруживаем его место»* [15, с. 104].

Исходя из этой объективной двойственности, необходимо четко разграничить сферы девиантного поведения индивида в виртуальной среде. Мы разделяем точку зрения тех авторов, которые разграничивают девиантную активность по двум сферам - константной (реальной) и виртуальной. Девиантная активность в виртуальной среде имеет различные формы отклоняющегося поведения асоциального, антисоциального и аутодеструктивного характера [16]. Можно перечислить некоторые из них и этот список с каждым днём расширяется: кибербуллинг, троллинг, разглашение

личной информации других пользователей, поддержка идей ксенофобии, насилия, киберсталкинг, долгосрочное пребывание в игровом интернет-пространстве.

Мы полагаем, преступная деятельность в виртуальной среде является таким же опасным способом реализации девиантной активности индивида, как и в константной реальности. К особенностям киберпреступлений относятся такие особенности как: «...*трансграничность; нестандартность способов совершения; автоматизация преступных деяний; анонимность деяний; сложность раскрываемости данного вида преступлений (низкий процент раскрываемости); взаимодействие различных преступных сообществ; высокие доходы преступной деятельности*» [17, с. 221].

Некоторые исследователи определяют те же ступени формирования девиантного, делинквентного поведения в виртуальной среде, что и в реальной действительности, обращая внимание на «...*то, что в условиях общедоступности интернета наиболее актуальным аспектом социальной стигматизации (в виде киберпреследования) выступают буллинг (запугивание) и кибербуллинг (киберзапугивание). (...) В виртуальной среде подобного рода проявления могут принимать форму киберсталкинга – преследования в виде незаконного слежения и сбора информации, контактов или изображений пользователей; а также обозначенного ранее кибербуллинга – запугивания, подражания, хулиганства (интернет-троллинга) и социального бойкотирования*» [18, с. 76].

Отмечается, что девиантное поведение в виртуальной среде имеет прямую «...*связь с наиболее выраженным вариантом девиантного поведения – делинквентным*» [19, с. 84]. Также установлено, что «...*с одобрительным отношением подростков к некоторым видам кибербуллинга связана их склонность к аддиктивному и агрессивному поведению*» [19, с. 83], и отмечается, что: «...*кибербуллинг при отсутствии непосредственного контакта между агрессором и жертвой может иметь замещающий характер и включать в себя элементы фантазии (представления кибербуллера о реакции жертвы), что сближает его с иллюзорно-компенсаторными свойствами аддиктивного поведения*» [19, с. 86].

Кибербуллинг и киберсталкинг являются феноменами, по сути практически не отличающимися от своих прототипов в константной действительности реального офлайн мира. Однако существуют такие формы девиантного поведения, которые образовались в силу особенностей именно виртуальной среды, для которой характерны следующие признаки: транслокальность, трансмедийность, трансграничность, направленность на медиапотребление, имитационность, интересубъективность. На наш взгляд, троллинг (флейминг) и видеоигровая деятельность практически не имеют аналогов в константной социальной реальности и являются уникальными и специфическими формами поведения в виртуальной среде [20].

Многочисленными исследованиями подтверждается неуклонное увеличение количества подростков, увлеченных видеоигровой деятельностью (на грани и даже за гранью патологии [21, с. 140-141]). Увлеченность видеоиграми

оказывает на подростка неоднозначное влияние: «...с одной стороны, развиваются когнитивные способности и личностно-эмоциональная сфера игрока; с другой стороны, любая аддикция оказывает пагубное влияние не только на личность в целом, но и на все сферы жизни подростка» [21, с. 144]. При этом, огромное влияние оказывает стиль родительского поведения, где: «авторитарность и директивность в семье оказались максимально характерными для подростков, увлеченных видеоиграми, а оценка родительского стиля как непоследовательного и не позитивного оказывает значимое влияние на уровень вовлеченности» [21, с. 145].

Развитие системы инфокоммуникационных технологий как ядра информационного общества демонстрирует три основных направления изменения человеческой цивилизации: во-первых, трансформируется существовавшая экологическая среда обитания человека; во-вторых, формируется особая система социальных отношений, в рамках которой переплетаются виртуальная и объективная реальность; в-третьих, становление глобальной по масштабам системы получения, обработки, хранения, передачи, распределения, обмена и потребления (использования) информации означает появление единой для всей планеты «системы психического отражения» [22, с. 471].

На наш взгляд, основные причины девиантного поведения молодежи следует оценивать согласно определенным новым практикам, характерным для нового поколения – поколения Z (Зет). Поколение Z – это первое поколение, представители которого родились и живут в мире, где любой физический объект имеет свой цифровой эквивалент, поэтому они уже живут в цифровом мире и лучше всех подготовлены к его новациям. Оценивать их поведение невозможно, опираясь на понятия, сконструированные в доцифровую эпоху существования человечества: «простая экстраполяция в область виртуальной социальности классических схем и законов физического бытия социума уже не работает» [23, с. 37]. Недаром исследователи говорят об определенных специфических *фиджитальных* условиях существования современной молодежи. Термин «Phygital» еще не имеет широкого распространения, но нам кажется, что именно этот термин наиболее точно отражает объединение двух реальностей – физической (Physics) и цифровой (Digital), особенно в рамках исследований именно поколения Z, которое «не видит разницы между виртуальным и реальным», (...) и не мыслит себя вне *phygital-среды*, отсюда и его новое название – *phygital-поколение*» [23, с. 38].

Современная эпоха характеризуется столь высокой степенью проникновения технологий виртуальной реальности во все сферы человеческой жизнедеятельности, что речь идет об уходе от привычного нам определения *homo sapiens* в сторону *homovirtualis*, где этот новый вид может: «...интерпретироваться как одна из идентичностей человека, она обладает особым статусом и задается онтологическими особенностями виртуальной реальности» [6, с. 29].

Таким образом, можно сделать обоснованный вывод о том, что современное понимание виртуального, а тем более - девиантного поведения -

молодежи выходит за рамки традиционных представлений, характерных для доцифровой эпохи. Несомненным является то, что делинквентное поведение - киберпреступность — является объектом для воздействия со стороны компетентных органов специализированного формата, однако причины девиантного поведения в виртуальной сфере надо искать не в самой виртуальной реальности, всегда являющейся вторичной по отношению к константным реалиям социального не виртуального бытия человека, а в окружающих его социальных реалиях воспитания, образования и социального конструирования.

### **Литература:**

1. Касьянов В.В., Гафиатулина Н.Х., Самыгин С.И. Киберсоциализация как рискогенный фактор влияния на социальное здоровье российской молодежи в эпоху цифровых технологий // *Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки*. 2019. № 6. С. 21-26.

2. Gafiatulina N.Kh., Tarasenko L.V., Samygin S.I., Eliseeva S.Yu. Social health and perception of risks by students living in southern russian regions (based on sociological questioning data obtained in Rostov-on-Don). *HealthRiskAnalysis*. 2017. № 4. С. 66-75.

3. Дорожук Е. С. Солидаризация медиаобразовательных практик в условиях транслокальных культурных сообществ виртуальной среды // *Знак: проблемное поле медиаобразования*. 2020. №2 (36) С. 15–25.

4. Гилинский Я.И. О главных противоречиях и главных проблемах общества постмодерна // *Телескоп*. 2018 №5 (131). С. 10-12 .

5. Гилинский Я. И. Девиантность в цифровом мире // *Проблемы деятельности ученого и научных коллективов*. 2018. №4 (34). С.182-190.

6. Быльева Д.С., Замолев А.С., Нам Т.А. Номовиртуалис: социальное бытие в виртуальной реальности // *Научно-технические ведомости СПбГПУ. Гуманитарные и общественные науки*. 2018. Т. 9. № 4. С. 29–38.

7. Шаров А.А. Особенности девиантной активности в реальной и виртуальной средах у представителей молодежных субкультур // *Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта*. 2019. № 2 (168). С. 450-454.

8. Силаева В.Л. Об использовании понятия «виртуальный» // *Социологические исследования*. 2010. № 8 (316). С. 19-25.

9. Носов Н.А. Манифест виртуалистики. - М.: Путь, 2001.- 17 с.

10. Михайленок О.М., Малышева Г.А. Роботизация социальных сетей и ее политические последствия // *Власть*. 2020. №1. С. 85-92.

11. Шастин Д.С. Игрок или NPC. Ии как инструмент социализации в игровых проектах // *Проблемы науки*. 2018. №12 (36). С. 37-40.

12. Поцелуев С.П., Подшибякина Т.А. О факторах политической радикализации в сетевой коммуникации посредством "эхокамер" // *Научная мысль Кавказа*. 2018. №2 (94). С.29-34.

13. Баева Л.В. "Группы смерти" и "Колумбайн-сообщества" в онлайн культуре и реальном социуме // *Информационное общество*. 2019 № 3. С.33-42.



14. Вецкая С.А. Генезис преступного поведения несовершеннолетних, не достигших возраста уголовной ответственности // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2020, № 4. С.89-92.

15. Щеров В.И. Виртуальное пространство и понятие «места» в современной философии // Манускрипт. 2020. Том 13. Выпуск 1. С. 104-107.

16. Воробьев Г.А., Гафиатулина Н.Х., Самыгин С.И. Формирование установки на здоровый образ жизни как мера профилактики девиантного поведения среди молодежи // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2019. № 10. С. 54-58.

17. Самурханов М.С. Понятие и особенности киберпреступности // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2020. №4-3. С.219-221

18. Губанова О.А., Куршев П.Н., Кириллов Г.М. Интернет-культура как информационно-коммуникативная среда XXI века // Скиф. 2020. №1 (41).с. 72-76.

19. Дозорцева Е. Г., Кирюхина Д. В. Кибербуллинг и склонность к девиантному поведению у подростков // Прикладная юридическая психология. 2020. (50). – С. 80–87.

20. Верещагина А.В., Гафиатулина Н.Х., Самыгин С.И. Парадоксы толерантности и девиантное поведение молодежи // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2018. № 4. С. 32-37.

21. Радионова М.С., Есаулова К.С., Фоменко А.Ю., Шленская Н.М. Семейные факторы, определяющие чрезмерную вовлеченность старших подростков в видеоигровую деятельность // Вестник МГОУ. Серия: Психологические науки. 2020. №1. С. 489-491

22. Мишук С. С. Инфокоммуникационное пространство как парадигмальный фактор трансформации мировоззренческих установок личности // Экопсихологические исследования – 6: экология детства и психология устойчивого развития. 2020. №6. С.469-473.

23. Мамина Р.И., Толстикова И.И. Phygital поколение в условиях свободной глобальной коммуникации // InternationalJournalofOpenInformationTechnologies. 2020. №1. С 34-41.

#### **Literature:**

1. Kasyanov VV, Gafiatulina N.Kh., Samygin S.I. Cyber socialization as a risk-generating factor of influence on the social health of Russian youth in the era of digital technology // Humanitarian, socio-economic and social sciences. 2019.No 6.P. 21-26.

2. Gafiatulina N.Kh., Tarasenko L.V., Social health and perception of risks by students living in southern Russian regions (based on sociological questioning data obtained in Rostov-on-Don). Health Risk Analysis. 2017. № 4. С. 66-75.

3. Doroshchuk E. S. Solidarity of media educational practices in translocal cultural communities of the virtual environment // Sign: problem field of media education. 2020. No. 2 (36) S. 15–25.

4. Gilinsky Y.I. About the main contradictions and the main problems of postmodern society // Telescope .2018 No. 5 (131). P. 10-12.

5. Gilinsky Ya. I. *Deviance in the digital world // Problems of the activities of scientists and research teams*. 2018. No4 (34) . P. 182-190.
6. Bilyeva D.S., Zamorev A.S., Nam T.A. *Homo virtualis: social being in virtual reality // Scientific and Technical Journal of St. Petersburg State Pedagogical University. Humanities and social sciences*. 2018. Vol. 9, No. 4. P. 29–38.
7. Sharov A.A. *Features of deviant activity in real and virtual environments among representatives of youth subcultures // Uchenye Zapiski universiteta imeni P.F. Lesgaft*. 2019 .No. 2 (168). S. 450-454.
8. Silaeva V.L. *On the use of the concept of "virtual" // Sociological studies*. 2010. No. 8 (316). P. 19-25.
9. Nosov N.A. *The manifesto of virtualism*. M.: Way, 2001. 17 p.
10. Mikhailenok O.M., Malysheva G.A. *Robotization of social networks and its political consequences // Power*. 2020. No. 1. P. 85-92.
11. Shastin D.S. *Player or NPC. AI as an instrument of socialization in game projects // Problems of Science*. 2018. No. 12 (36). P. 37-40.
12. Poceluev S.P., Podshibyakina T.A. *On the factors of political radicalization in network communication through "echo chambers" // Scientific Thought of the Caucasus*. 2018. No2 (94). P.29-34.
13. Baeva L.V. *"Groups of death" and "Columbine community" in online culture and real society // Information Society*. 2019 No. 3. P.33-42.
14. Vetskaya S.A. *The genesis of criminal behavior of minors under the age of criminal responsibility // Humanitarian, socio-economic and social sciences*. 2020, No. 4. P.89-92.
15. Shcherov V.I. *Virtual space and the concept of "place" in modern philosophy // Manuscript*. 2020. Volume 13. Issue 1. P. 104-107.
16. Vorobyov G.A., Gafiatulina N.Kh., Samygin S.I. *Formation of the attitude towards a healthy lifestyle as a measure of prevention of deviant behavior among young people // Humanitarian, socio-economic and social sciences*. 2019.No 10.
17. Samurkhanov M.S. *The concept and features of cybercrime // International Journal of Humanities and Natural Sciences*. 2020. No. 4-3. P.219-221.
18. Gubanova O.A., Kurshev P.N., Kirillov G.M. *Internet culture as an information and communication environment of the 21st century // Skiff*. 2020. No. 1 (41).
19. Dozortseva E. G., Kiryukhina D. V. *Cyberbullying and a tendency to deviant behavior in adolescents // Applied Legal Psychology*. 2020. (50). P. 80–87.
20. Vereshchagina A.V., Gafiatulina N.Kh., Samygin S.I. *Paradoxes of tolerance and deviant behavior of youth // Humanitarian, socio-economic and social sciences*. 2018. No. 4. P. 32-37.
21. Radionova M.S., Esaulova K.S., Fomenko A.Yu., Shlenskaya N.M. *Family factors determining the excessive involvement of older adolescents in video game activities // Vestnik MGOU. Series: Psychological Sciences*. 2020. No. 1.
22. Mishuk S.S. *Infocommunication space as a paradigm factor in the transformation of ideological attitudes of the person // Ecopsychological research - 6: childhood ecology and psychology of sustainable development*. 2020. No. 6.

23. *Momina R.I., Tolstikova I.I. Phygital generation in free global communication // International Journal of Open Information Technologies. 2020. No. 1. P. 34-41.*