

*Эпоха Digital humanities побуждает коренным образом пересмотреть отношение к гуманитарным наукам, в частности, как одной из составляющих социализации детей-сирот. И дать при этом соответствующую оценку соотношению этики и эстетики цифровых коммуникаций, которые способствуют развитию коммуникативных навыков детей-сирот и тем самым оказывают существенное влияние на характер и качество формирования социально зрелой личности выпускника сиротского учреждения. Почему это представляется столь важным? На этот вопрос отвечает автор предлагаемой статьи.*

● дети-сироты ● социализация ● цифровые коммуникации ● этика ● эстетика

Дети-сироты, в том числе — и социальные, с нашей точки зрения, значительно в большей мере расположены к освоению гуманитарных наук, нежели точных. С одной стороны, это обусловлено тем, что при потере родителей или в результате социальной депривации, которой предшествовало лишение их родителей родительских прав, ребёнок испытывает психическую травму, делающую комплекс его психоэмоциональных состояний значительно отличающимся от оных у детей иных социальных статусов. Такие учащиеся глубже воспринимают увиденное и услышанное, стремятся переосмыслить и отобразить полученную информацию в трансформированном виде, используя любые подходящие для этого условия. Этим обусловлено то, что арсенал гуманитарных наук существенно больше других задействуется ребёнком в меру его миропонимания. С другой стороны, депривационная психическая травма может отрицательно сказаться на ходе развития интеллектуального роста такого ученика, поставив под угрозу его своевременное психическое развитие. При этом учителю и воспитателю намного труднее апеллировать, например,

## **Этика и эстетика цифровых коммуникаций в аспекте социализации детей-сирот**

**Олег Юрьевич Латышев,**

научный руководитель Федерального эксперимента Российской академии образования, директор Мариинской галереи, кандидат филологических наук

**О.Ю. Латышев. Этика и эстетика цифровых коммуникаций в аспекте социализации детей-сирот**

к математическим способностям ребёнка, нежели к художественным. Настолько же сложно ожидать от детей-сирот солидных достижений в области программирования, скорее, они — хорошие пользователи готовых программных продуктов, впрочем, не лишённые способности предложить рациональные пути развития полюбившихся им информационных технологий. Ввиду сказанного, можно представить, насколько цифровые коммуникации, тактично и целенаправленно преподнесённые педагогическим коллективом своим учащимся и воспитанникам, могут позитивно изменить жизнь каждого ребёнка, наполнив её новыми красками и оттенками смысла. Следует отметить, что эстетика постмодернизма, в рамках которой по-прежнему реализуются многие интернет-проекты, не всегда в равной мере позволяет ребёнку сбалансированно получить одновременно этические и эстетические основы взаимодействия в сети. Этим, в частности, и обусловлена наша глубокая обеспокоенность судьбами социализации воспитанников интернатных учреждений, активно использующих цифровые коммуникации. Сегодня мы акцентируем внимание на примерах преобладания эстетики цифровых коммуникаций над этикой их реализации, рассмотрим и обратные случаи — превалирования этики над эстетикой, а также коснёмся образцов их гармоничного сочетания.

Приведём примеры, когда этика явно уступает эстетике в содержании продуктов информационных технологий, адресованных, не в последнюю очередь, и детской аудитории. В последнее время, с развитием мультимедиа, принципиальным повышением скорости Интернета, а также снижением стоимости и увеличением его трафика, сетевые игры возобладали над обычными компьютерными играми, требовавшими применения какого-либо дискового накопителя. Таким образом, игры, наряду с чатами, живыми журналами, форумами и социальными сетями в целом, также вошли в круг цифровых коммуникаций. Их принципиальным отличием от перечисленных коммуникационных сред в этом отношении является перенос личного общения участников игры на общение через выбранных или самостоятельно созданных ими героев, игровых персонажей. Поэтому теперь мы вправе рассматривать изделия игровой индустрии именно в данном контексте. Не раз доводилось наблюдать, как за красивой оболочкой компьютерной игры с её многочисленными яркими и запоминающимися эффектами ребёнок перестаёт видеть, с какой последовательностью и настойчивостью, достойной явно лучшего применения, его вовлекают в мир насилия, жестокости, обмана. И при этом «ненавязчиво» предлагают почувствовать себя героем этого мира, со всеми присущими ему этическими аномалиями. Никого не в состоянии успокоить тот факт, что ребёнок пока ещё не настолько зависим от компьютерных игр, чтобы утратить способность чётко дифференцировать — в окружающую или виртуальную реальность он погружён. Даже на начальной стадии погружения в заманчивую виртуальную реальность дети любят само-

## ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА

утверждаться друг перед другом уровнем достигнутого в игре успеха. Не всегда рядом оказывается критически мыслящий взрослый, готовый своевременно обратить внимание на то, чему радуется или чем бравивирует юный геймер. В то же время не исключено, что заигравшийся ребёнок ликует от того, как много им убито, избито или ограблено персонажей игры. На вопрос, зачем он это делает, игрок не даёт вразумительного ответа. В данном случае его интересуют только набранные очки или баллы, пройденные уровни, количество обретенной честным или нечестным путём игровой атрибутики.

В своё время много говорилось о гуманности изобретения гильотины. Но так ли уж воодушевляют точность и быстрота её работы, ослепительный блеск режущего живую плоть металла, чтобы побудить миллиарды людей испробовать на себе её безукоризненное действие? В таком случае почему же обилие компьютерных игр, действие которых, в конечном итоге, переносится некоторыми юными (да и только ли юными?) игроками и в реальный мир, не производит столь же леденящего душу впечатления, как нож изобретения господина Гильотена? А плоть режется и посредством компьютерных игр, и теперь уже — за пределами виртуального мира. Например, мальчик в азарте игры, выплеснувшись из виртуального пространства в реальное, настоящим ножом убил своего настоящего друга. В ответ на увещевания взрослых о том, что он отнял у человека жизнь, мальчик невозмутимо ответил: «Ну и что? У него их десять! Подумаешь, одной больше, одной меньше!». И ребёнок этот, в отличие от детей, которым мы посвятили эту работу, — не сирота. И родители, «проглядевшие» полную ценностную дезориентацию своего чада, возможно, не самые невоспитанные в мире люди. Тем более — не убийцы и не грабители. И, вероятно, неоднократно внушали ребёнку, как следует себя вести, что делать следует, а что — нет, ни под каким видом. Что можно после этого сказать? Вопрос воспитания в ребёнке добрых чувств — тема наших других статей. Безопасность мультимедиа, в том числе и игровых, — тоже. Здесь же следует сконцентрировать наше внимание на том, что развитие цифровых коммуникаций существенно «истончило» стенку, ранее наглухо отделявшую реальную действительность и виртуальную игровую среду. Безупречное эстетическое оформление игрового пространства стало устрашающе правдоподобным. И только люди с хорошо сформированным сознанием, к числу которых трудно отнести большинство детей и подростков, способны чётко отделять правила игры от правил реальной жизни. К тому же в большинстве игр правила взяты именно из норм поведения в реальном мире, но в его асоциальной среде. И было бы значительно понятнее, если бы из семьи, состоящей из криминальных элементов, вышел «достойный продолжатель дела» своих родителей. Но каков феномен, когда именно в благополучной, на первый взгляд, семье, в хорошо обставленной и убранной квартире сидит подросток и самозабвенно играет в игру «Тюряга». Учится воро-

**О.Ю. Латышев. Этика и эстетика цифровых коммуникаций в аспекте социализации детей-сирот**

вать, браниться, обманывать и т.д. — одним словом, всему тому, чему в родной семье он никогда и ни от кого не мог бы научиться. Так эстетика, пусть и весьма сомнительного тона, «кладёт на лопатки» этику в один момент.

Закрепим этот пример ещё одним. Он, опять-таки, проистекает из сетевых игр. Допустим, это игра из серии симуляторов — «Автогонки», или ей подобная. Здесь уже, к счастью, не услышать ненормативной лексики, персонажи выглядят вполне благопристойно, иногда — даже весьма симпатично, и цель игры уже не состоит в том, чтобы кого-то убить или ограбить. В такой игре даже есть несомненная польза. Безусловно, играя в неё, ребёнок с интересом развивает скорость своих реакций, учится находить быстрые и правильные решения, с достоинством выходя из предложенных ему нештатных ситуаций, становится более смелым и сообразительным. Однако, несмотря на это, у юного геймера параллельно формируется привыкание к тому, что ни одна авария с его участием, ничего плохого ему не несёт. Столкновение его виртуального автомобиля с таким же хорошо нарисованным фонарным столбом не приносит ему ни боли, ни страданий, ни финансовых затрат на возмещение убытка, ни, тем более, негативных юридических последствий. Если же инцидент произошёл с участием другого юного «автомобилиста», сидящего за другим компьютером, то самое большее, что может вызвать эта авария, — лёгкую перепалку между «участниками» автогонок. А возникающие при ударах одной машины о другую смятия их кузовов, одновременно случающиеся пожары и даже взрывы автомобилей, как правило, детей не шокируют. Оставшись целыми и невредимыми в своих компьютерных креслах, они закрепили этот «урок» в своём формирующемся сознании. Не стоит отрицать, что у особенно впечатлительных детей, к тому же — бывших свидетелями аварий в реальном мире, а также попадавших в аварии вместе с родителями, виртуальное столкновение может вызвать настоящий испуг. Однако, как нам известно, вслед за повышением уровня адреналина в крови, связанного с этим испугом, наступает компенсаторное действие эндорфинов. Их действие ребёнку приятно, хорошо запоминается, и в дальнейшем он подсознательно (если не сознательно) тянется к каждому возможному источнику испуга, чтобы за его относительно кратковременным действием последовала приятная волна ощущений. В итоге она способна вызвать своеобразную эндорфинозависимость, в основе которой, как мы понимаем, лежит зависимость от испуга. Компьютерный мир и мир цифровых коммуникаций в целом предоставляют сейчас очень широкий спектр подобных развлечений. Поскольку к этому тянутся не только дети, но и их родители, способные тратить на приобретение игр и всевозможные игровые преимущества значительные суммы денежных средств, игровая индустрия процветает.

Следует ли стремиться оградить свой дом, или помещение группы детского дома, где за компьютерами могут находиться его воспитан-

## ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА

ники, от воздействия этически непроработанной продукции индустрии игр и развлечений? Дискутировать по этому вопросу можно долго, и необязательно такая дискуссия окажется продуктивной. Потому что по-настоящему защитить детей от негативного влияния сетевых игр можно, на наш взгляд, только одним способом. А именно — создав достойную содержательную альтернативу разрушительным играм. Мы много писали о том, как важно насытить режим дня ребёнка реальными, спортивными играми. Но не всегда это возможно, доступно. Кроме того, спортивные игры не всем детям интересны. И даже любящие реальный спорт дети, по нашим наблюдениям, с удовольствием проводят время за компьютерами после занятий в спортивных секциях и участия в спортивных соревнованиях. Это же происходит с юными танцорами, театральными артистами и приверженцами иных способов самовыражения, совмещающих другие пути самореализации с сетевыми играми, бесспорно, имеющими богатое и привлекательное эстетическое оформление. О возможности заменить виртуальное реальным писалось много. И некоторые успехи в этом направлении было бы неразумно не замечать. Впрочем, равно как и то, что уровень эстетики реального мира всё больше отстаёт, и, по всей вероятности, будет продолжать отставать, от эстетического уровня цифровых коммуникаций. Действительно, организовать на каждой улице города или села свой «Диснейленд» вряд ли когда-нибудь получится. Хотя никто и не запрещает делать окружающую жизнь значительно более эстетически насыщенной. В то же время бурный рост массовых коммуникаций сулит довести эстетическое оформление цифровых коммуникаций до уровня, практически неотличимого от реального. Не говоря уже о том, какой прорыв сделан виртуальной реальностью в окружающий нас мир. На примере плоских кнопок управления реальной аппаратурой, по сути совпадающих с кнопками на экранах планшетов, правомерно говорить и об элементах полного, хотя пока ещё только точечного, слияния реальной действительности и виртуальной реальности. Это тема отдельной статьи, и, скорее всего, не одной, поэтому на ней мы останавливаться не будем.

Теперь самое время привести обратный пример, где налицо — преобладание этики над эстетикой. Его имеет смысл взять из сферы, которая, с точки зрения многих представителей старшего поколения исследователей, призвана заменить сетевые ресурсы, отрицательно влияющие на психику учащихся. Ресурсы, или, с позволения сказать, «контр-ресурсы», в понимании таких учёных, должны опираться на поддержку со стороны родителей, которые, запрещая детям играть в сетевые игры, в императивном тоне говорят (или кричат) им: «Лучше сиди и учись!». И, коли уж их дети так любят компьютер и Интернет, дают им для использования на компьютере электронные учебники и медиа-энциклопедии. Сами по себе эти ресурсы могут быть вполне безвредны при правильной дозировке времени, на которое пользователь погружается в их содержание. Но ес-

**О.Ю. Латышев. Этика и эстетика цифровых коммуникаций в аспекте социализации детей-сирот**

ли у ребёнка при этом, во-первых, отнимается любимая игрушка, это, с точки зрения ребёнка, совершенно неэстетично, даже если он ещё и не знает слова «эстетика», но понимание ребёнком создавшейся ситуации однозначно присутствует. Во-вторых, возникает эффект запретного плода, когда значимость игрушки, ещё не успевшей надоесть до того, как родители (или воспитатели детского дома) её отняли, великолепно сформирована. В-третьих, этот эффект максимально увеличивается, когда вместо любимой сетевой игры ребёнку предлагается достаточно безликий в эстетическом отношении, пусть и тоже электронный, учебник. Автору этих строк не так давно предлагалось самому написать электронный учебник для одного из престижных издательств. Если за этическую сторону вопроса автор мог однозначно поручиться, то эстетическая сторона вопроса оказалась не в его власти, будучи обременена сложившимися у издательства традициями, призванными сделать всю продукцию этого бренда одинаково узнаваемой и популярной. Подбирая для учебника многоцветные иллюстрации, часто ещё и анимированные, автор полагал, что они в известной мере будут способствовать повышению заинтересованности учащихся в пользовании этим учебником, а также создадут хорошее релаксационное поле для профилактики интеллектуальных перегрузок при овладении его содержанием. Каково же было удивление со стороны автора, когда до его сведения было доведено, что весь учебник будет монохромным. Это ещё могло бы быть понятным, если бы издание было печатным, а финансовые возможности издательства или официального заказчика учебника были невелики, и пришлось бы ограничиться чёрно-белой печатью. Но когда информационные технологии позволяют адекватно передавать миллионы цветов, которые способен различить не каждый человеческий глаз, а этой возможностью сознательно пренебрегают, возникает недоумение. Так мы с вами становимся свидетелями положения дел, когда этика, изначально являющаяся краеугольным камнем данного издания, не была подкреплена эстетикой. Отмечу, что издавая до этого медиа-энциклопедии, которыми с удовольствием пользуются не столько дети, сколько взрослые, руководство издательства встречалось с аудиторией, которую не требовалось мотивировать к использованию их продукции с акцентом на эстетической стороне вопроса. Однако когда речь заходит о детях, и тем более — детях-сиротах, среди которых достаточно много педагогически запущенных, это следует учитывать едва ли не в первую очередь. Ведь мотивация к учебной деятельности у них довольно-таки низкая. И ни одно эстетическое упущение при подготовке адресованных им учебных пособий даром пройти не сможет.

Наконец, приведём пример цифровых коммуникаций, характеризующихся гармоничным сочетанием этического и эстетического начал. Обойтись без этого невозможно, равно как неэтично оставлять читателя озадаченным — неужели и действительно всё так несклад-

## ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА

но получается с информационными технологиями? Значит, их незря так много ругают? И Интернет — это и правда — только «большая помойка»? Скорее, всё-таки, нет! Интернет сегодня — это уже достаточно хорошо «расчищенная свалка», с которой практически весь «мусор» собран в надлежащие для него ярко маркированные «гламурные» отсеки. А на освободившемся пространстве расцветает стройный и всё более упорядочиваемый образовательный Интернет. Вспоминая слова Анны Ахматовой, действительно — даже трудно представить, «из какого сора растут цветы, не ведая стыда». Потому что иначе как яркими и душистыми цветами, а то и лекарственными растениями, трудно назвать телекоммуникационные образовательные проекты, приносящие пользу как юным, так и зрелым пользователям. Намеренно приведём пример открытого проекта, «произрастающего» из социальной сети «Мой мир» [www.my.mail.ru](http://www.my.mail.ru), где буквально рядом с ним идёт виртуальная торговля, натуральный обмен, и даже процветает всё та же игровая индустрия, которую мы сегодня уж никак не обошли вниманием. Для организации проекта «Мариинская галерея имени Марии Дмитриевны Шаповаленко», о чём и идёт речь как об открытом проекте, автор данной работы отдал личную страницу. [www.my.mail.ru/list/papa888](http://www.my.mail.ru/list/papa888). Пользователями фотогалереи, видеосалона, блога и музыкального салона и других разделов стали тысячи взрослых и детей из различных стран мира. Они отвечают на поставленные автором вопросы и задают свои, определяют стратегию развития галереи, становятся участниками благотворительных, правозащитных и культурных акций в реальном мире. Люди, вне зависимости от возраста, не углубляются беспредельно в просторы виртуального мира. Наоборот, встречаясь на данных сетевых страницах, они обретают основы для позитивного взаимодействия в мире окружающей их реальности. Об особенностях, целевых установках и регулярно достигаемых здесь результатах мы намерены рассказать в дальнейших публикациях. Ибо уже шестой год развивается проект, и его пользовательская, равно как и творческая, аудитория поступательно возрастает. Этот проект входит в продолжительный ряд позитивных сетевых страниц различных авторов, которые делают мир цифровых коммуникаций более гармоничным с позиций соотношения в нём этики и эстетики. А дети-сироты, равно как и выпускники сиротских учреждений, их воспитатели и родственники, обретают в этой зоне Интернета и реальную поддержку, и благоприятный психологический климат для своего развития. Приглашаем и вас присоединиться к нашему сотворчеству.