

АКСИОЛОГИЯ ЖУРНАЛИСТИКИ


AXIOLOGY OF MEDIA

DOI 10.22363/2312-9220-2021-26-2-276-285

УДК 070.11

Научная статья / Research article

**Цифровые компетенции
и технологии новой искренности в эпоху Web 4.0****А.Н. Фортунатов  , Н.Г. Воскресенская **

*Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет
имени Н.И. Лобачевского,
Российская Федерация, 603022, Нижний Новгород, пр-кт Гагарина, д. 23
 anfort1@yandex.ru*

Аннотация. Исследуется проблема социальной агрессии молодых людей, погруженных в цифровую коммуникацию. Этическая сфера в цифровой коммуникации находится в удручающем состоянии, в связи с чем ставится задача выяснить глубинные причины социального антагонизма и конфликтности. Одной из важнейших причин социальной деструкции является отсутствие четких пространственно-временных координат для виртуального субъекта, что приводит к эксплуатации самими технологиями пассивной личности. Человек превращается в материал для алгоритмов, и его психофизика становится продолжением обезличенной технологии. Такая ситуация характеризует формирование эпохи Web 4.0, которую можно назвать «контркоммуникацией». Интерактивность уходит в прошлое. Ей на место приходят технологии «новой искренности». Эпатажность, детабуизация, эксплуатация эротики – это формы коммуникативного использования виртуального субъекта, находящегося в современном коммуникативном пространстве в состоянии неослабевающего напряжения, которое лишь меняет свой модус в связи со все новыми поводами для экзальтации. Подтверждением того, что виртуальная этика все дальше уходит от «традиционных» этических принципов, стало исследование психики молодых людей, полностью погруженных в виртуальный мир. Их социальные навыки, а также социальная защищенность оказались самыми низкими из различных групп молодежи. Коммуникация для них в итоге превращается в настойчивый поиск развлечений, стремление к гедонистически-комфортной среде, отрицание социально значимых тем и проблем.

Ключевые слова: цифровой субъект, технологии Web 4.0, контркоммуникация, гедонизм, цифровые компетенции, цифровая этика

Благодарности и финансирование. Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ и ЭИСИ в рамках научного проекта № 20-011-31208 «Формирование цифровых компетенций молодежи для повышения конкурентоспособности в условиях цифровизации публичного пространства».

Заявление о конфликте интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.


История статьи: поступила в редакцию 12 января 2021 г.; принята к публикации 10 марта 2021 г.

Для цитирования: Фортунатов А.Н., Воскресенская Н.Г. Цифровые компетенции и технологии новой искренности в эпоху Web 4.0 // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика. 2021. Т. 26. № 2. С. 276–285. <http://dx.doi.org/10.22363/2312-9220-2021-26-2-276-285>

Digital Competencies and Technologies of New Sincerity in the Web 4.0 Era

Anton N. Fortunatov  , Natalia G. Voskresenskaya 

*Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod,
23 Prospekt Gagarina, Nizhny Novgorod, 603022, Russian Federation*

 anfort1@yandex.ru

Abstract. The problem of social aggression of young people that are immersed in digital communication has become the subject of this study. The authors did not confine to the state of the depressing condition of the ethical sphere in digital communication. They wanted to find out the underlying causes of the social antagonism and the conflict. One of the most important reasons for social destruction is the lack of clear space-time coordinates for a virtual subject. It leads to the use of the passive personality by the technologies themselves. A man turns into material for algorithms, and his psychophysics becomes a continuation of impersonal technology. This situation characterizes the formation of a new era of Web 4.0, which the authors call “counter communication”. Interactivity is a thing of the past. Technologies of “new sincerity” come to its place. Outrageousness, detabooing, use of eroticism are forms of communicative use of a virtual subject who, in the modern communicative space, is in a state of unrelenting tension, which only changes its mode in connection with all new reasons for exaltation. The study of the psyche of young people completely immersed in the virtual world has become a confirmation that virtual ethics is moving further and further from the “traditional” ethical principles. Their social skills, as well as social protection, were the lowest among the various groups of young people. Communication for them ultimately turns into a persistent search for entertainment, into a striving for a hedonistically comfortable environment, into denial of socially significant topics and problems.

Keywords: digital subject, Web 4.0 technologies, counter-communication, hedonism, digital competencies, digital ethics

Acknowledgements and Funding. The research was carried out with the financial support of the Russian Foundation for Basic Research and the EISS within the framework of the scientific project No. 20-011-31208 “Formation of digital competencies of youth to increase competitiveness in the context of digitalization of public space”.

Conflicts of interest. The authors declare that there is no conflict of interest.

Article history: submitted January 12, 2021; revised February 11, 2021; accepted March 10, 2021.

For citation: Fortunatov, A.N., & Voskresenskaya, N.G. (2021). Digital competencies and technologies of new sincerity in the Web 4.0 era. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 26(2), 276–285. <http://dx.doi.org/10.22363/2312-9220-2021-26-2-276-285>

Введение

Взаимодействию человека с виртуальной реальностью посвящено громадное количество исследований. Сегодня все больше работ появляется на тему поглощения человека компьютерными технологиями, формирования зависимостей, социальных девиаций. Характерным примером в этом контексте является работа Т.В. Ивановой «Интернет-зависимость как проблема современного общества» [1], где проблемы аддикции фактически сводятся к констатации социально-психологических противоречий современной личности, столь ярко проявляющихся на фоне интернет-коммуникации. Чаще всего современные исследования лишь умножают перечисление социальных девиаций, и общий тренд этих работ состоит в том, что молодежь, с ее неокрепшей психикой, являет собой наиболее социально неустойчивый пласт, подвергающийся серьезным опасностям в насыщенной цифровыми технологиями среде, которая упрощает удовлетворение гедонистических потребностей. Так, например, много статей посвящено чрезмерной погруженности молодых людей в геймерскую реальность и виртуальные сообщества [2; 3].

Другой пласт работ связан с анализом влияния новых медиа на сознание современного человека, прежде всего, подростка, а также на его мировосприятие, структуру личности. Немецкий исследователь Манфред Шпитцер называет поколение, родившееся после 1993 года, «поколением Google» [4. С. 152–153] и характеризует некоторые его черты, при этом ссылаясь на обзор литературы, скрупулезно сделанный в Британской библиотеке Лондона. Вместе с британскими коллегами автор выражает мнение, что поколение Google – это «поколение скопировать и вставить», а игровая виртуальная среда особенно сильно влияет на мальчиков, что дает основание говорить о «потерянном поколении молодых мужчин» [4. С. 135]. Здесь же речь идет и о так называемой «цифровой деменции», уже ставшей сегодня устойчивой, константной формулой, определяющей интеллектуальный потенциал погруженной в Интернет молодой аудитории. Инвективность такой постановки вопроса приводит в конце концов к появлению широкого спектра исследований по «цифровому слабоумию», инфантилизму [5; 6].

Наконец, важным объектом научного интереса становятся вопросы этики и аксиологии цифрового информационного обмена, которые, с нашей точки зрения, являются существенным шагом вперед в осмыслении гуманистических перспектив современной коммуникации. Назовем в качестве примера работу Е.А. Гавриловой «Проблемы компьютерной этики и этики киберпространства» [6], в которой «особое внимание уделяется понятию этической ответственности при использовании интернет-коммуникаций, а также сделан вывод о применении золотого правила нравственности в киберпространстве» [7. С. 143].

Однако и в нынешних условиях возникает проблема «включенного наблюдателя», оценивающего киберпространство с позиций реалиста, нахо-

дящегося «по ту сторону» виртуальной реальности, исследующего лишь ее внешние проявления.

Грант РФФИ по цифровым компетенциям позволил нам наметить первые шаги в анализе цифровой реальности как бы изнутри, находясь на позиции активного пользователя, не испытывающего неудобства от своей противопоставленности или недостаточной сопряженности с социальной реальностью. Мы предложим несколько идей, связанных с разъяснением глубинных причин этой противопоставленности, что, на наш взгляд, может послужить научно обоснованной платформой для формирования социально приемлемых, не обвинительных (как в приведенных выше примерах), а именно консенсусных стратегий взаимодействия социальной и виртуальной реальностей.

Поставка проблемы и обсуждение результатов исследования

Одна из существенных величин в виртуальной коммуникации – это специфическая темпоральность информационного взаимодействия. Инертность социальной этики является важнейшим элементом общественной стабильности, коррелирующей с инертностью психофизиологии индивида (человеческое зрение инертно, инертны память, чувства, социальные ориентиры, позволяющие себя идентифицировать в определенной системе координат, при этом живость и пластичность восприятия индивидом информационных импульсов выглядит как своеобразное стремление к пределу, к освоению информационного фронта – недоступной по своему онтологическому происхождению, балансирующей между новизной и очевидностью информацией). Возможно, именно по этой причине Бодрийяр сетовал на «имплозивность» масс – доведенную до абсурда инертность, всепоглощающую индифферентность в отношении информации [8. С. 67].

Но виртуальная темпоральность строится по иным принципам, главным из которых является отсутствие значимости пространственно-временных координат и ограничений, а стало быть, несущественность инерционных пауз между воспринимающим сознанием и информационными вспышками. Виртуальный герой формируется в самом процессе информационного обмена, и любой разрыв превращается в серьезный изъян в его образе, ведь переключение сознания аудитории, вовлеченной в это действие, на другие стимулы-раздражители происходит в считанные секунды. В результате «держание» такого образа может осуществляться только за счет неослабевающего внимания, никогда не прерывающегося на паузы и промежутки, а следовательно, не требующего усилий по осмыслению и рефлексии (связыванию воедино дискретных частей). Важно и то, что нагнетание моно-состояний приводит к деформации мировосприятия, формированию маниакальных психологических доминант, заменяющих собой целостную картину мира. По сути, смена психологического модуса в виртуальной реальности для погруженного в нее физического субъекта – это скачки между доведенными до предела экзальтациями. Интернет-зависимость и наркотизация сознания имеют свои корни именно в такой психофизиологии.

Еще одним важным свойством континуальности, недискретности виртуального времени является беспроблемность внутреннего содержания инфор-

мационного потока. Проблема, парадокс, апория рождаются на разрыве, на противостоянии онтологических вершин – их взаимоподчиненная удаленность друг от друга есть залог их противопоставленности. В данной же ситуации противопоставлять нечего: алгоритмизированное самоутверждение реализуется в своей непрерывности, и, например, «присутствие» в любой социальной сети должно обеспечиваться постоянными публикациями и репостами по мельчайшим поводам. Беспроблемность, в свою очередь, рождает гедонизм как имплицитную этическую установку, а также геймификацию как инструмент искусственной драматизации контента (уничтожать нарисованных героев менее «хлопотно», чем воевать с реальными людьми, поэтому попытки «выхода в реальность» геймеров с оружием в руках приводит к ужасным последствиям – ведь они ожидают от социальной реальности той же беспроблемности, покорности, самоустранимости). В этом же контексте находится и отношение к собственному телу как к моделируемой сущности, лишь мешающей, или отвлекающей от виртуальной идентификации.

Эти и другие выводы были нами получены в рамках рефлексии по результатам исследования (в рамках гранта РФФИ) готовности молодых людей из Нижнего Новгорода к самореализации в условиях цифровой экономики, которое было проведено осенью 2020 года. Наиболее уязвимой с точки зрения формирования цифровых компетенций оказалась та часть молодежи, которая проводит в социальных сетях все свободное время, концентрируясь при этом на межличностное общение и развлечения. Сопоставление полученных в процессе опроса данных по таким подмножествам, как время проведенное в социальных сетях, возраст респондентов и уровень сформированности их цифровых компетенций, показал на уровне статистической значимости ($p < 0.05$ по критерию χ^2), что такое полное погружение в виртуальную реальность негативно сказывается на формировании в процессе взросления элементарных, с точки зрения социальных норм, навыков работы с офисными программами и использования электронных таблиц для систематизации и анализа цифровой информации. Один из парадоксов состоит в том, что подростки, проводившие в социальных сетях все свободное время, реже используют цифровые технологии для удаленной работы на дому, имеют ограниченные представления о работе электронных порталов госуслуг, реже стремятся получить дополнительное образование с помощью дистанционных форм.

Интернет-коммуникации занимают значительное место в современном мире, а в условиях пандемии и самоизоляции интернет-сообщества обретают все более ощутимый вес и авторитет. Из 807 респондентов (ученики старших классов и студенты вузов) 80 % назвали социальные сети в числе наиболее востребованных информационных ресурсов. При этом та часть молодежи, которая проводит в сети ограниченное время, отличается гораздо большим разнообразием в интересах при выборе тем обсуждения, чем те, которые проводят в социальных сетях все свободное время. Первых интересуют также социальные, культурные, экономические, политические проблемы, хотя, конечно, утверждается и значимость интернет-общения, и важность сайтов с развлекательным контентом. Индекс интереса к подобным

«серьезным» темам, рассчитанный как средний показатель числа привлекательных для обсуждения вопросов в социальных сетях, у данной группы, значительно выше чем у молодежи, проводящей в социальных сетях все свободное время ($p < 0,001$ по U -критерию Манна – Уитни, см. таблицу). Для тех же, кто полностью погружен в виртуальную реальность, «обратная социальность», создаваемая цифровым миром в реальной действительности, не имеет большого значения. Равно как не интересны и ее медийные или традиционно-публицистические стороны: осведомленность о социально-политической обстановке исчерпывается скудным набором пересказов сюжетов, почерпнутых у «внутрисетевых авторитетов».

Искренность нищезанятого наполнения личностными, уникальными смыслами «полого сосуда» (человеческого Я) сменяется рефлекторностью продвинутого геймера популярной игры World of Warcraft, «успевающего» на своей приставке победить армию бесчисленных монстров. Спонтанность приходит на место осмысленности. Такая смена этических ориентиров облагает еще и весьма прочной экономической базой: «монетизация» виртуальной субъектности сегодня, коррелируя с «калькулятивной» экономикой [9], выступает вполне зримым ориентиром для человеческих устремлений (например, согласно Forbs, киберспортсмен может зарабатывать более 600 тыс. долл. в год [10]).

В этой связи «традиционная» социальность постоянно опаздывает по отношению к виртуальным вызовам, пытаясь навязать ускользающему от нее сетевому сообществу собственное отношение к выплескам в обыденный мир виртуальных катаклизмов (что, заметим, вызывает лишь нарастающее отторжение и негативную реакцию со стороны виртуалов).

«Официальные данные», характеризующие присутствие личности в социальном мире (фотографии, биография и т. п.) служат опорой, вернее, отправной точкой для индивида, погружающегося в мир виртуального взаимодействия. Согласно нашему исследованию, те, кто в большей степени оказывается инкорпорирован в социальные сети, склонны легче и активнее делиться с другими, часто чужими людьми своей фамилией и фотографиями, рассказывать о своих увлечениях, интересах, привычках: индекс открытости поведения в сети у данной группы выше, чем у остальной исследуемой выборки ($p < 0,001$, таблица). Время пребывания в сети и готовность делиться личной информацией с интернет-знакомыми увеличивают риски различных манипуляций, несущих угрозы для личности. Индекс опасности в сети, рассчитанный из усредненных оценок частоты столкновения с негативными проявлениями виртуальной реальности (фейки, размещение личной информации в сети без согласия респондента, буллинг, использование информации злоумышленниками, мошенничество и кража денег в интернете, взлом аккаунта, электронной почты, кража персональных данных и т. п.) у той части молодежи, что тратит все свободное время в социальных сетях, выше, чем у остальных опрошенных ($p < 0,001$, таблица). Несмотря на то, что интернет-зависимая часть молодой аудитории чаще остальных сталкивается с опасностями в сети, индекс знания антивирусных программ ($p < 0,05$, таблица) уступает по величине тем респондентам, которые тратят на это

времяпровождение несколько часов в день; отмечается также меньшая приверженность к лицензионным продуктам ($p < 0,05$). Последнее во многом связано с высоким уровнем цен на компьютерные программы и широко распространенным интернет-пиратством, которое (как показали фокусированные интервью, проводившиеся для уточнения некоторых аспектов опроса) частью молодежи поддерживается и находит моральное оправдание при растущей потребности в разном интернет-контенте (чаще всего под «разным» в групповых беседах подразумевались игры и кинофильмы), а также символической авторитетности авторов виртуальных хищений в интернет-среде. Такие ответы демонстрируют низкий уровень осознания проблем, связанных с интеллектуальным правом собственности, и ярко выраженное желание к удовлетворению собственных желаний за чужой счет. В результате возрастает ценностное отчуждение между виртуалами и социумом.

Таблица

**Особенности поведения в социальных сетях молодежи
в зависимости от времени нахождения в социальных сетях**

Индексы	Время нахождения в социальных сетях				U-критерий Манна – Уитни
	До нескольких часов в день		Все свободное время		
	Среднее	Стандартное отклонение	Среднее	Стандартное отклонение	
Индекс интереса к темам обсуждения в сети	3,02	0,816	3,20	1,013	0,001**
Индекс открытости поведения в сети	2,96	1,636	3,17	1,655	0,000***
Индекс опасностей социальных сетей	1,646	0,941	1,801	0,887	0,000***
Индекс осведомленности об антивирусных программах	1,358	0,904	1,273	0,907	0,011*
Индекс использования лицензионных программ	1,393	0,997	1,210	0,813	0,019*

Примечание: статистически значимые различия: * – $p < 0,05$; ** – $p < 0,01$; *** – $p < 0,001$.

Эта ситуация нарочитой открытости характеризует новое состояние информационного взаимодействия, которое можно назвать пространством Web.4.0. Ведь, в отличие от интерактивного Web 2.0 и эго-медийного Web 3.0, нынешний уровень виртуальной коммуникации характеризует потребление интеллектуализованными технологиями самой личности, использование ее в качестве «рабочего материала» для непрекращающихся интеракций, стремительно теряющих свою логичность и оправданность с точки зрения социального, «традиционного» мира (не случайно данную технологию связывают с «интернетом вещей», коренная безликость которого в данном контексте особенно бросается в глаза). Другими словами, центр смысловой «тяжести» сегодня переместился из личности или межсубъектного пространства в область коммуникативных технологий, эмансипировавшихся от прежнего субъекта коммуникаций и начавших вырабатывать собственную механистическую этику. Вектор движения вполне очевиден: Web 1.0 («медийность») – Web 2.0 («интермедийность») – Web 3.0 («эгомедийность») – Web 4.0 («контрмедийность»). Робот-журналистика начинает обретать здесь

новые коннотации (законодателя этических стандартов, эстетизированной безликости и т. п.).

Обратный вектор информационного социального взаимодействия («объект-субъектные отношения») подразумевает тотальную трансформацию знаковых систем, их новое наполнение смыслами, которые не ведомы рефлектирующим по их поводу социальным субъектам. «Беззастенчивому» пересмотру подвергается буквально вся структура коммуникации – от языка (эмоджи вместо словесных оборотов, нарочитое отсутствие знаков препинания, уничтожение грамматики и т. п.) до фундаментальных принципов доверия и сочувствия (пранкеры как социальные провокаторы, хакеры как виртуальные робин гуды, боты, как иллюзия сочувствующей массы и т. д.). Причем, если со стороны социализированного наблюдателя нарушения языковых правил трактуются как эпатаж или хотя бы как проявление нарочитой безграмотности и бесстыдства, то для цифрового пользователя они не являются предметом для рефлексии. Нарочитая холодность и безжалостность виртуальных «героев» по отношению к социальной реальности камуфлируется или компенсируется особыми свойствами формальных презентаций, ориентированных прежде всего на психоэмоциональные структуры индивида, находящегося одновременно в двух мирах.

Неверифицируемость, ненастоящность, поддельность реального мира, дискредитированного порожденными им же технологиями, является конвенционально допустимым этическим базисом, с помощью которого коммуникативные институты строят свою атаку на личность. Очевидными становятся два императива, направленных в сторону социальной реальности, – это деконгнитивация и сенсбилизация. В первом случае дискредитируется привычная, обыденная логика, а смыслы, которые она порождает, утрачивают свою ценность. Лихорадочная спешка, являющаяся характерным признаком манипулятивного воздействия, заставляет индивида отводить на «осмысление» увиденной на экране гаджета информации не более 15 секунд. Взамен возникает повышенная, гипертрофированная чувствительность, заменяющая собой мыслительные процессы, переводящая область смыслов в сферу чувственно осваиваемого восприятия. За счет каких инструментов это происходит?

Прежде всего, это эксплуатация эротики. Детабулизация сексуальных тем, навязываемая социально-политической общности, есть продолжение известных пороков интернет-сети, где нет ничего запретного. Эротизм становится «естественным» языком коммуникативного взаимодействия.

Еще одним инструментом сенсбилизации является гиперэкспрессивность высказываний: подчеркнуто выраженная истеричность, нарочитая жестикуляция. Сюда же можно отнести и заведомую эпатажность, провокативность в отношении социального окружения. Фактически речь идет об известных принципах нейролингвистического программирования, которые сегодня, при нынешнем развитии информационных технологий, легко поддаются детальному просчету и, соответственно, алгоритмизируются.

Главным свойством этих процессов является ориентация не на осмысление, не на консенсус, а на ретпост, на ретвит, т. е. на умножение, а значит, на механические признаки циркуляции информации. Основным мерилom

успеха и эффективности виртуальной коммуникации становятся не встречные мысли и интенции (в том числе и хрестоматийная интерактивность), а прежде всего репликация формы. Монетизация эмоции происходит через формальное подтверждение внимания к ней.

Следующий инструмент – оценочность вместо аргументированности. Модельность виртуального поведения подразумевает отсутствие необходимости искать причинно-следственные связи, даже порой элементарную логику в сообщении. Цивилизация готовых решений – вот что такое сегодня виртуальное сообщество. Соответственно, эмоциональные ярлыки, эпатажные характеристики не воспринимаются как повод для перепроверки или хотя бы сомнения. Это неотъемлемая часть коммуникативного процесса, его ткань (в понимании виртуальных субъектов), а вовсе не цель, не итог, не результат (в традиционной логике).

Такие этические конструкции можно назвать «новой искренностью». Это состояние виртуального индивида, опирающегося на порожденную технологиями психоэмоциональную сферу и доводящего маниакальные доминантные состояния до абсурда, до крика. При этом девальвируется ценность реальных отношений между людьми. Искренность превращается в коммуникативный алгоритм, который, с одной стороны, подменяет собой прежнюю чувственность, с другой, является способом атаки виртуального субъекта как на реальный, так и на цифровой мир.

Заключение

Феномены социализации и одновременного повышения цифровой компетентности у молодых людей в определенных ситуациях превращаются в антагонистические процессы, связанные с разделением социального и виртуального миров. Раздвоенность личности виртуала, погруженного в цифровой мир, есть источник агрессии этого индивида в отношении не понимающих его взрослых, людей, находящихся «по ту сторону» его реальности, однако, это же обстоятельство является существенным основанием для выработки новых принципов трактовки виртуальных процессов, формирования базы для межсоциального диалога.

Список литературы

- [1] *Иванова Т.В.* Интернет-зависимость как проблема современного общества // Интеллектуальный потенциал XXI века: ступени познания. 2014. № 24. С. 49–53.
- [2] *Зверьянская Л.П.* Интернет-зависимость как основная причина развития киберпреступности // Фундаментальные и прикладные исследования: проблемы и результаты. 2015. № 17. С. 239–243.
- [3] *Algavi L. et al.* From The Silent House meme to The Blue Whale-Game: the story-world's transformation // SGEM2017 Conference Proceedings (24–30 August 2017), Vol. 1. Book 4. Pp. 253–260. <http://dx.doi.org/10.5593/sgemsocial2017/41/S16.032>
- [4] *Шнитцер М.* Антимозг: цифровые технологии и мозг. М.: АСТ, 2014. 288 с.
- [5] *Серегина А.А.* Инфантилизм личности как фактор девиантного поведения // Социальная политика и социология. 2011. № 7. С. 283–288.
- [6] *Сидорова А.М.* Философское понимание причин инфантилизма современной молодежи // Совет ректоров. 2011. № 1. С. 61–66.

- [7] *Гаврилова Е.А.* Проблемы компьютерной этики и этики киберпространства // Вестник Российского экономического университета имени Г.В. Плеханова. 2020. Т. 10. № 1 (29). С. 143–148.
- [8] *Бодрийяр Ж.* В тени молчаливого большинства, или Конец социального. Екатеринбург: УрГУ, 2000. 96 с.
- [9] *Чепьюк О.Р.* Экономическая бессубъектность как фактор дегуманизации социальных отношений: дис. ... д-ра филос. наук. Н. Новгород: Университет Лобачевского, 2021.
- [10] *Карпова А., Новокшенов К.* 30 самых влиятельных лиц киберспорта. Рейтинг Forbes и Sports.ru // Forbes. 2020, 5 октября. URL: <https://www.forbes.ru/rating/410467-30-samyh-vliyatelnyh-lic-kibersporta-reyting-forbes-i-sportsru> (дата обращения: 13.09.2020).

Сведения об авторах:

Фортунатов Антон Николаевич, доктор философских наук, профессор, заведующий, кафедра социально-политических коммуникаций, Институт международных отношений и мировой истории, Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет имени Н.И. Лобачевского.

Воскресенская Наталья Геннадьевна, кандидат психологических наук, доцент, кафедра социально-политических коммуникаций, Институт международных отношений и мировой истории, Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет имени Н.И. Лобачевского.