

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**
**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**
«Алтайский государственный университет»
Факультет психологии и педагогики
Кафедра педагогики высшей школы
и информационных образовательных технологий

**ФОРМИРОВАНИЕ ГЕНДЕРНОЙ УСТОЙЧИВОСТИ В УСЛОВИЯХ
СОВРЕМЕННОГО ИНФОРМАЦИОННОГО ПРОСТРАНСТВА**
(магистерская диссертация)

Выполнила студентка
2 курса, группы 1752М
Елена Сергеевна Ишупина

(подпись)

Научный руководитель
Анатолий Алексеевич Веряев
д-р пед. наук, проф.

(подпись)

Допустить к защите
Руководитель программы
Анатолий Алексеевич Веряев
д-р пед. наук, проф.

(подпись)

« ____ » _____ 2017 г.

Магистерская диссертация защищена
« ____ » _____ 2017 г.

Оценка _____

Председатель ГЭК
Григорий Владимирович Пышноград
д-р физ.-мат. наук, проф.

(подпись)

Содержание

Введение.....	3
ГЛАВА 1. Гендерная устойчивость, как психолого-педагогическая проблема.....	6
1. 1 Основные теоретические подходы к изучению гендерной устойчивости в психологии, педагогике и социологии	6
1.2 Гендерный аспект современной педагогики	22
ГЛАВА 2. Гендерные технологии (в условиях) информационного пространства постмодерна	31
2.1 Утрата устойчивости гендера в рамках виртуального пространства..	31
2.2 Влияние медиаконтента телевидения на гендерные модели поведения на примере анимационных фильмов.	42
Заключение	58
Список используемой литературы	61

Введение

Актуальность исследования. Трансформация социокультурных образцов и норм, продиктованная переходом от современного к постмодернистскому обществу, служит причиной кризиса гендерной устойчивости, как одной из составляющих социальной идентичности человека. Характерные эпохе постмодерна неустойчивость, поливариативность меняют приоритеты влияния институтов социализации, уменьшая роль и подчас устраняя характерные для классической школы – семью, учителей, сверстников, выводя на первое место еще недавно вторичные институты - такие, как средства массовой информации и коммуникации. Вариативность интерпретаций действительности, отсутствие четких критериев нормы и девиации, порождаемые множественностью созданных медиасредой реальностей, несет разрушительное влияние на гендерную устойчивость ребенка. Постепенно, идентичность теряет целостность и приобретает новые качества - фрагментарность и неустойчивость, охарактеризованные Ж.Делёзом, как гендерная ризома. Итогом разрушения традиционной бинарной аппозиции гендера, становится утрата психологического здоровья, проявляющиеся во фрагментарности личности, в подрыве основ устойчивой самоидентификации, развитию гендерной неконформности и опасности расстройств гендерной идентичности, таких, как гендерная дисфория «ощущение напряжения или дискомфорта в связи с собственным полом» [18, с.160]. В этих условиях важна роль педагога не только хранителя и ретранслятора знаний, но и грамотного проводника в мире информации, который способен обучить ребенка декодировать медиатекст, его содержание, оценить истинность информации, видеть разницу между медиатекстом и реальностью. Все это является неотъемлемой частью успешной социализации ребенка и формированию его гендерной устойчивости в условиях современного информационного пространства. Анализ литературных источников и реального положения дел в разрезе данной тематики позволяет выявить

следующее противоречие: несмотря на пристальное внимание к проблеме гендерной идентичности, большинство исследований рассматривает гендерные различия учащихся с точки зрения устойчивой дихотомии гендера, не беря во внимание особенности формирования гендера в условиях информационного пространства. Данное противоречие позволяет обозначить **проблему исследования**: в условиях аксиологического плюрализма, клиповости, интертекстуальности свойственных современному информационному пространству, являющемуся важным институтом социализации, ребенок, не обладая навыками и компетенциями интерпретаций и анализа медиаматериала, испытывает сложности с формированием гендерной устойчивости.

Для разрешения проблемы мы поставили **цель исследования**: выявить и научно обосновать особенности формирования гендерной устойчивости в условиях информационного пространства.

Таким образом, **объектом исследования** выступает гендерная устойчивость в условиях современного информационного пространства, а предметом – процесс формирования гендерной устойчивости в условиях современного информационного пространства.

В процессе разработки темы была выдвинута **гипотеза**: Смена ролей институтов социализации, происходящая в условиях современного информационного пространства, разрушает категорию устойчивости гендерной идентичности личности.

В соответствии с предметом исследования для достижения поставленной цели и проверки гипотезы необходимо решить следующие задачи:

- Описать основные теоретические подходы к изучению гендерной устойчивости в психологии, педагогике и социологии;
- Рассмотреть понятие «гендерная устойчивость» в контексте теории постмодернизма;

- Обозначить характер и содержание влияния медиапространства на гендерную устойчивость;
- Описать механизм разрушения гендерной устойчивости в пространстве виртуальной реальности;
- Разработать рекомендации по выбору анимационных фильмов для просмотра детьми и выбору адекватных возрасту компьютерных игровых программ.

Многочисленные исследования, посвящённые теме гендерной устойчивости, носят междисциплинарный характер. Разработка темы исследования опирается на теорию социального конструирования гендера (Э. Эрикссон) и концепцию симулякра (Ж. Бодрийяр). Рассмотрение проблем идентичности основано на трудах Л. С. Выготского, А.Н.Леонтьева, М.М. Бахтина. Основой методологии исследования является системный подход, обеспечивающий эффективное изучение элементов предмета исследования в их взаимосвязи и взаимообусловленности. Для достижения поставленной цели и решения поставленных задач был использован **комплекс общенаучных методов**: анализ и синтез, описание, а также методы социологического исследования – изучение документальных источников, компаративный анализ.

Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка. Материал может быть использован учителями предметниками, работниками дошкольных образовательных учреждений, специалистами информационных центров школ, педагогам дополнительного образования, а также школьными психологами.

ГЛАВА 1. Гендерная устойчивость, как психолого-педагогическая проблема

1. 1 Основные теоретические подходы к изучению гендерной устойчивости в психологии, педагогике и социологии

Исследования разницы мужчин и женщин имеют отношение не только к человеку, но и к социуму в целом. В настоящее время принято различать биологический пол и социальный, получивший терминологическое обозначение - гендер.

Биологический пол человека – это основные физиологические различия мужчины и женщины, включая половые органы, гормоны, вторичные половые признаки (ярко выраженные видимые физические черты) и хромосомы, определяющие все эти характеристики. Переживание и осознание человеком своей половой принадлежности, физиологических, психологических и социальных особенностей своего пола, называют половой идентичностью. Половая идентичность формируется в детском возрасте - уже к 1,5 годам, а в период с 3х до 4х лет ребенок начинает соотносить свою идентичность с соответствующими нормами поведения. Таким образом, половая идентичность человека обусловлена биологическим полом человека и является заданной, целостной, устойчивой. Расстройство идентичности - утрата целостности и устойчивости является психическим расстройством-дисфорией. Процесс развития темы идентичности можно проследить от Аристотеля, Р. Декарта до нашего времени. В традиции классической философии социальные роли обуславливались биологической принадлежностью индивида к определенному полу. Идея дихотомии рассматривалась философами с точки зрения индивида в пользу патриархата: ценность женщины в возможности полового размножения. Мужчина – носитель энергии, разума, женщина – «недомужчина». «То же и мужчина по отношению к женщине: первый по природе своей выше, вторая – ниже, и вот первый властвует, вторая находится в подчинении», писал Аристотель [38].

Философ Фалес Милетский утверждал, что «благодарен судьбе за то, что родился человеком, а не животным, эллином, а не варваром, мужчиной, а не женщиной» [15].

Доминантно о мужчине в аспекте идентичности писали И. Фихте, Д. Локк, С. Кьеркегор, Ф. Ницше и многие другие. Джон Локк в работе «Два трактата о правлении» пишет: «Если бог создал только Адама и из части его тела сотворил женщину и, если все человечество должно произойти от них двоих, будучи их порождением, как часть их; если также бог дал Адаму не только владычество над женщиной и детьми, которых они должны произвести на свет, но также и над всей землей, чтобы обладать ею, и над всеми тварями, на ней живущими» [25]. Для развития гендерной проблематики также важны труды Томмазо Кампанеллы, Жан-Жака Руссо, Иммануила Канта, Франсуа Мари Шарль Фурье, Фридриха Шлегеля, и многих других философов и ученых, каждый, из которых затрагивал отдельные вопросы формирования гендерных различий, однако не выделяли данные вопросы в рамки отдельных учений и теорий. «Немало интересных идей, касающихся гендерной психологии, высказал Жан-Жак Руссо. Он высказал представление о различных нормах поведения для мужчин. По мнению Руссо, равенство, подобие мужчин и женщин заключается в их сходстве как биологических существ. Однако, как общественные существа они не равны, и это объясняется их врожденными характеристиками» [20].

Социологический аспект разделения по гендерному признаку в зависимости от биологической принадлежности описывает Э. Дюркгейм в своей диссертации «О разделении общественного труда», где он приходит к выводу, о моральной необходимости подобного разделения. Чем дальше развивается общество, тем больше необходима дифференциация между мужчиной и женщиной. Необходимо разделить труд на мужской и женский в зависимости от тяжести. Женщина, будучи более слабой по своей природе, не может выполнять тяжелую физическую работу и участвовать в войнах.

Обладая более мягким характером, она всё более сосредотачивается на доме и семье.

Научно-теоретическое изучение проблемы пола началось намного позже и раскрывается в трех основных теориях: психоаналитической теории – Зигмунда Фрейда, который связывал процесс гендерной идентичности ребенка и в свою очередь поведение с отождествлением с одним из родителей. Последователи Фрейда включают социальные факторы, культуру и традиции общества, в которых воспитывается ребенок (теория социального «научения»), и когнитивную теорию (А.Бандура), в которой разработана проблема влияния среды на поведение человека, согласно которой, личность ребенка формируется посредством наблюдения и подражания за выбранной моделью.

Таким образом, видно, что до недавнего времени понятия пол, как биологическая характеристика и гендер, как социальная составляющая не разграничивались. Постепенно, в связи с увеличением объема социальных практик в условиях обыденной жизни, становится очевидным, что для разграничения людей кроме биологических признаков, необходимо разделить их по социальным ролям, поведению, эмоциональным характеристикам и т.д.

В 1955 Дж. Манн «постулировал существование некоего «внутреннего» состояния личности, которое позволяет человеку чувствовать себя мужчиной или женщиной» [30].

В 1958 году психоаналитиком Робертом Столлером был введен термин *гендер*, указывающий на социально-психологические характеристики личности, обусловленные полом, но возникающие при взаимодействии людей в контексте определенной культуры.

До настоящего времени нет единого определения понятия «гендер». «Гендер (англ. gender- пол) можно рассмотреть в двух трактовках:

1. различие между мужчинами и женщинами по анатомическому полу;

2.термин, используемый при обсуждении сходств и различий между мужчинами женщинами, например, в распределении их социальных ролей, в значительной степени культуральнообусловленному» [40].

Гендер (англ. gender-род, чаще всего грамматический) – «понятие, используемое в социальных науках для отображения социокультурного аспекта половой принадлежности человека. В отличие от русского языка, в котором есть одно слово, связанное с данным вопросом: пол, английский язык имеет два понятия: секс (sex) – пол – и гендер (gender) -«социопол» [10, с.116].

Гендер – «обозначение пола как социокультурного конструкта, социальный аспект отношения полов» [21, с.36].

Гендер – «культурно специфический набор признаков, определяющих социальное поведение женщин и мужчин и взаимоотношения между ними» [32].

С момента разделения на «пол» и «гендер» проводятся исследования о корреляции и диссонансе понятий. Хотя не все считают, что введение термина «гендер» вообще обосновано, например, А.Г. Дугин в книге «Воображение. Философия, Социология, Структуры» считает, что «с точки зрения структурной социологии пол сам по себе есть явление социальное, поэтому термин «гендер» представляет собой плеоназм, но его использование призвано подчеркнуть, что речь идет именно о социологическом подходе к вопросу пола» [16, с.455].

Постепенно, взаимообусловленность гендера полом теряет четкие границы. Тема множественности пола и гендера рассматривалась в психоанализе Ж. Лаканом, К. Юнгом, Э. Фроммом, др.

В рамках социальной психологии Л. С. Выготским, Л. Колбергом, И.С.Коном, О.А.Ворониной, В.С.Агеевым условия формирования гендерной идентичности и усвоения гендерной роли обусловлены социокультурным аспектом и не имеют четкой взаимосвязи с биологическим полом.

В современной социокультурной ситуации, связанной с переходом в эпоху постмодерна коренным образом, изменятся угол изучения вопроса.

Понятия «пол» и «гендер» рассматривается сквозь призму виртуальности и множественности, изменчивости. На смену идеалов целостности и неделимости прошлых эпох – предмодерна и модерна приходит рассредоточенность, множественность, свойственные постмодерну. Термины «постиндустриальная» и «информационная» используются для обозначения эпохи, в основе развития которой лежит информация, вступающая во взаимодействие, как с духовным, так и с материальным миром человека. Таким образом, информация определяет одновременно и социокультурную жизнь человека, и его материальное бытие. Однако, невозможно ограничиваться только процессами информатизации, не учитывая смену мировоззренческих установок, подходов в научном познании, смену ориентиров в социальных практиках. Термин «постмодерн» является своего рода обобщением, позволяющим объединить практически все сферы и подсистемы общества. Выявить четкие временные рамки возникновения постмодерна не представляется возможным, т.к. по словам У.Эко, постмодерн – «не фиксированное хронологическое явление, а некое духовное состояние» [31].

Формирование постмодернизма тесно связано с переходом общества от индустриального к постиндустриальному – информационному. Основа теории информационного общества заложена в 60-70 х годах Дэниелом Беллом, Дэвидом Рисменом, Аленом Туреном. Авторы акцентируют внимание читателей на увеличении объема информации, активном развитии средств коммуникации, в отрыве от которых нельзя рассматривать любую из областей реальности настоящего. В 70-80 годы активно исследуется воздействие новейших информационных технологий на социум. Так, американский социолог Д. Белл особую роль в становлении информационного общества приписывает информации и электронным способам ее обработки в частности компьютерным технологиям. Компьютер,

по мнению Д.Белла, становится символом информационного общества. Благодаря развитию информационных технологий информационное поле человека становится сверхнасыщенным и избыточным с одной стороны и адресным с другой, что выражается в возможности не только выбирать информацию, но и создавать самостоятельно и направлять информационные потоки средствами двухстороннего общения через виртуальные сети.

Хочется отметить, что теория постмодернизма не является единой и целостной, а состоит из множества течений и направлений разных областей – лингвистики, культурологи, философии, социологии и т.д. основой которых является плюрализм. Все они не взаимоисключают, а лишь дополняют друг друга. Общее для них одно – главенствующий принцип многообразия.

Из принципа плюрализма вытекают основные характеристики постмодерна – интертекстуальность, фрагментарность, неустойчивость, симуляция.

Принципы плюрализма и децентрации вытекают из общей установки постмодерна - неприятия господства целого над отдельным (тело без органов, где организм является угрозой). На эту же установку опирается и принцип фрагментарности. Процесс фрагментарности и раздробленности особенно заметен в рамках разрушения целостности бинарных оппозиций. Нарастающие стирания полярностей отразились и на идентичности человека, в том числе ее гендерной составляющей. Гендерная идентичность – отождествление себя с определенным полом, освоение правил и норм, характерных для этого пола, и демонстрация их в своем поведении [3] становится процессом, таким образом, идентичность утрачивает статичность и устойчивость (как и всякий процесс). Идентичность человека рассматривается в понимании фрагментарности, множественности, в противовес прежнего единства, и целостности. Наиболее четко проследить данные изменения можно в контексте концепта тела без органов, использованного в своих работах Ж. Делёзом И Ф. Гваттари. Данный концепт используется для описания не только телесности, но и является

аналогом всех процессов действительности. Виртуальное тело- тело без органов обладает неисчерпаемым потенциалом для изменений, в противовес телу фактическому, актуальному которое ограничено определенным набором заданных свойств, присущих организму. Тело без органов приобретает свойства текста, распадающегося на отдельные символы. Соответственно, человеческая идентичность характеризуется пространственной открытостью для возможности вариативной структурной конфигурации любой предметности.

Гендерная ризома- так характеризуют Ж. Делез и Ф. Гваттари происходящие разрушение бинарной оппозиции гендера. Термин «ризома» введен в обиход ими в работе «Кафка». Позаимствованный из ботаники, где термин обозначал особый способ роста растений, лишенный одного направления и последовательности, он наиболее четко характеризует современное стирание границ между маскулинным и феминным стереотипами, в основе которых лежит оппозиция, закрепленная в традициях, культуре и т.д.

Таким образом, полярная ранее оппозиция в эпоху сменилась разнообразием и вариативностью сочетаний маскулинного и феминного, приобретая подчас уродливы формы, такие как квази-пол.

В последнее время в контексте постмодернизма особую популярность приобретают исследования гендера в контексте квир-теории. Согласно этой теории, личность самостоятельно выбирает и меняет гендер в зависимости от своих внутренних потребностей. Квир- теории превращает теорию гендерной дихотомии в некий маскарад со свободным выбором ролей актерами - участниками представления. При этом смена ролей, равно, как и возникновение новых возможна в любой момент действия. Гендерквир призывает к комбинации мужских и женских, в рамках отдельной личности. Джудит Батлер пишет: «квир - не есть особая сущность, это то, что человек из себя делает» [43]. Гендерный хаос постмодерна чреват порождением симулякров пола. Симулякр- «копия», не имеющая оригинала в реальности.

Квази – симулякр пола, нацеленный на получение удовольствий, на преобладании телесного над духовным. Не производящий, но потребляющий, квази-пол бесплоден, как социальная инстанция.

Замещаемый квази-полом, пол рискует стать побежденным бесполоыми киборгами. Для этого, по мнению философа и политолога А.Г.Дугина человечество должно пройти 3 стадии:

- «релятивизацией гендера (возможность трансгендерных операций придает полу игровой и амбивалентный характер);
- внедрением стиля asexue, предлагающим товары и одежду для лиц обоих полов без различения;
- производством андроидного (бесполого) киборга» [16, с.460].

Первый этап пройден уже давно. На запрос в поисковой системе – «смена пола в Москве клиники» получено несколько десятков адресов, лицензированных организаций, занимающихся подобной практикой. На сайтах организаций представлена даже стоимость операции – от 189000 рублей. Анатомический диморфизм также, постепенно отмирает. Исторически сложилось что, исходя из особенностей костюма человека, его внешнего вида, можно было сформировать представление о его половой принадлежности. Внешний вид выполнял функцию разграничения ролей в зависимости от пола, возраста, социального положения. В настоящее время внешняя дифференциация становится невозможной – мода отменяет гендер в нашей повседневной жизни, выводя на сцену мужеподобных девушек и женоподобных юношей. Можно предположить, что третий этап будет связан с отмиранием сексуальности в человеке, ведь с постепенным стиранием дихотомии полов, сексуальность человека приобретает недифференцированный характер. Третья фаза заявляет о себе в философской концепции трансгуманизма (Н. Бостром, Д.Пирс), которая строится на упразднении пола и гендера. Трансгуманисты настаивают «на необходимости для человека выйти за пределы биологической детерминации предлагают виртуальную модель бытия в качестве аналога. Одна из

устойчивых тенденций – это всё более и более часто встречающиеся изменения самоидентификации виртуального субъекта в отношении его физического аналога, если иметь в виду гендерную (половую) принадлежность» [37].

На сегодняшний день, в условиях гендерной ризомы, проблемы трансгуманизма не входят в круг рассмотрения работы за отсутствием объекта исследования.

Несмотря на множественность и противоречивость подходов к проблеме пола и гендера, считаем, что гендерная ризома - искусственно созданный процесс, противоречащий теории эволюции, несущий угрозу целостности личности. Рассматриваем обусловленность социального гендера биологическим полом, как заданным, природным явлением биологического порядка по принципу первоначальности последнего. Считаем любые изменения биологически заданного отклонением от первоначального. Работа строится в соответствии с эволюционной теорией пола доктора биологических наук, Вигена Артаваздовича Геодакяна в которой рассматривается различие полов с точки зрения «принципиально различных социальных и биологических ролей» [7, с.11].

Согласно эволюционной теории пола, задача любого вида на Земле – сохранить и приспособить путем изменений популяцию к окружающей среде. «Все виды дифференциации живых систем (генотип—фенотип, женский—мужской пол, гаметы — сома, ядро — цитоплазма, аутосомы — гоносомы, нуклеиновые кислоты — белки) можно рассматривать как специализацию по передаче информации по двум главным потокам: генетическому и экологическому» [6, с.65]. Женский пол связан с передачей информации по генетическому уровню, мужской – по экологическому. Экологический уровень передачи информации определяет высокий уровень мутаций, высокий компонент наследования родительских признаков и высокий уровень стресса. Как следствие - повышенная мужская смертность, более низкий иммунитет, высокая агрессивность, меньшая

продолжительность жизни. Женский пол, передавая информацию по генетическому уровню, менее подвержен мутациям, обладают большей стрессоустойчивостью и большей продолжительностью жизни. Женский пол, как более стабильный, является консервативной подсистемой и сохраняет существующее распределение генотипов в популяции. Еще одно подтверждение биологической эволюции через самцов связан с избытком мужских гамет, а самке нужен длительный период для вынашивания плода, родов, кормлению потомства. Поэтому самка, обладая генетической устойчивостью, должна получить только прогрессивные мутации, переданные от самца, для которого существование данной мутации явилось прогрессивным, а не регрессивным фактом. Таким образом, самка более консервативна, больше адаптивна к окружающей среде, более обучаема по сравнению с мужчиной, для которого важнее открытие нового и склонность к нестандартным решениям. Женщинам более свойственно сохранение традиций, культуры, обычаев. Для мужчины важно движение вперед. С точки зрения эволюции это объясняется тем, что только прогрессивные гены должны передаться самке. Этим объясняется необходимость существования двух полов - мужского и женского.

Половые признаки характеризуют не только репродуктивные функции, но и весь спектр полового деморфизма – анатомические, психологические, поведенческие. Здесь прослеживается связь биологии и социологии и мужчинам, и женщинам принято демонстрировать свою принадлежность к определенной категории пола, поведением, внешним видом, что связано это с принципом эволюции – для продолжения рода партнер должен сделать выбор в пользу самого явного представителя противоположного пола. Выбор самого перспективного для продолжения рода опирается, как и прежде - на самого сильного, смелого, умного представителя противоположного пола - как носителя положительных мутаций (сумевшего сохранить себя), которые следует передать следующему поколению. В контексте синтеза биологии и социологии интересно появление новых критериев для выбора самца - кумир,

богатый, умный. Наибольшей привлекательностью обладают стоящие выше по социальной иерархии, самый могущественный, сильный и умный. Они наиболее интересны для передачи положительных мутаций- т.к. являются своего рода вожаками с точки зрения биологии - у них больше возможностей накормить, защитить самку и потомство. При этом ум выступает аналогом силы - т.к. помогает выжить. Так продолжается социальная эволюция.

Существует немало теорий, раскрывающих понятие «гендер». Остановимся на основных.

Теории понятия «гендер»:

- Теория социального конструирования гендера;
- Гендер, как стратификационная категория;
- Теория гендер, как культурной метафоры.

Главной для нашей работы будет *теория социального конструирования гендера*, в основе которой лежат исследования П. Бергера и Т. Лукмана, Т. Парсонса и Р. Бейлса, И. Гоффмана и этнометодология Г. Гарфинкеля. В основе работы П. Бергера и Т. Лукмана, Т. Парсонса и Р. Бейлса «Социальное конструирование реальности» лежит идея множественности знаний о мире, передаваемой из поколения в поколение, на основе которых строится объективная реальность. Процесс передачи и накопления знаний происходит благодаря коммуникации и институтам социализации, позволяющим сделать данный процесс непрерывным. Социальные институты возникают благодаря типизации регулярных действий большого количества людей продолжительное время в рамках повседневной реальности. Таким образом, социальная реальность не является константной, а непрерывно строится в процессе взаимодействия объективного знания общества и субъективного знания индивида. Каждый человек участвует в создании реальности, привнося свой социальный опыт, значит, что каждая реальность наделена особенностями индивида. Повседневная реальность очевидна. Гендерная реальность является неотъемлемой частью социальной реальности и соответственно

строится исходя из взаимодействия индивидуальной реальности и институтов социализации. Таким образом, гендер формируется исходя из опыта взаимодействия личности и общества. Исходя из этого, гендер следует понимать в неразрывной связи с конкретным обществом, а теорию конструирования можно рассматривать согласно следующим положениям:

- гендер строится самостоятельно индивидом.
- гендер конструируется при помощи социализации индивида под влиянием институтов социализации.

Важна для понимания теории социального конструирования гендера теория половых ролей Т. Парсонса и Р. Бейлса, согласно которой дифференцируются социальный и культурные пласты. Социальные функции, такие, как наука, производство и др., благодаря которым развивается общество, рассматриваются как мужская прерогатива. Культурный пласт, с присущим ему консерватизмом, сохранением традиций и устоев, соотносится с женским началом. Т. Парсонс и Р. Бейлс считают, что в семейных отношениях супруги, выполняя разные роли, взаимодополняют друг друга. Мужская – инструментальная роль – связь между семьей и внешним миром средствами обеспечения семьи. Экспрессивная женская роль заключается в деторождении и воспитании детей.

Третья составляющей теории социального конструирования гендера - теория драматургического интеракционизма И. Гоффмана и этнометодология Г. Гарфинкеля. Согласно Гоффману, человек в своей жизни примеряет на себя роли автора, актера, режиссера и критика, аналогично театральному действию. Жизнь человека аналогична спектаклю. Главная цель жизни любого индивида- стать принятым окружающими в своей роли и быть ими одобренным. Отношения между людьми зависят от места, времени, действия, аудитории.

Гендер как стратификационная категория. В основе теории гендера, как стратификационной категории лежат теории социального неравенства социальной стратификации М.Вебера и П.А. Сорокина.

Первым, предпринявшим попытку стратификации был английский социолог Э.Гидденс. Гендер им описывается как стратификационная категория наравне с классами, возрастом, расой и т.д. Гендерные роли описаны через призму власти и доминирования. В эпоху постмодерна, в рамках данной теории, будет рассматриваться тема неравенства в конструкции учитель – ученик.

Гендер, как культурная метафора. Вследствие того, что данная теория важна для нашей работы, остановимся на ней подробнее. В рамках теории культурной метафоры, гендер рассматривается через закрепленные в культуре символические представления о мужском и женском начале. Гендерно - окрашенными становятся понятия, которые не имеют прямой связи с гендером - культура, работа, добро и зло, война и мир и т.д. При этом с мужским началом ассоциируется все рациональное, активное, сильное, божественное, культурное, творческое и т.д. С женским - природное, беспомощное, телесное, чувственное и т.д. Основа этих представлений заложена культурными традициями и религиозными представлениями людей. Многие образы являются едиными для разных народов, разных культур и эпох и их можно, согласно К. Юнгу назвать архетипами. Например, образ Богини-матери под разными именами существовавший в различных культурах – в Африканской - богиня Миноха, Древнеарабской - Аллат, тюркской-Умай, шумеро- аккадской - Иштар, славянской – Мать – Сыра Земля, Мокошь, Лада и т.д. Эти персонажи, как и природа, даруют жизнь всему живому, их главная функция – плодovitость. По сей день археологи в разных уголках земного шара находят женские фигурки из камня или кости у которых полностью отсутствуют или плохо развиты руки и голова с большими грудью и бедрами и животом, чем подчеркивалась главная женская функция - деторождение, называемые палеологическими

«Венерами» - образами Богини-матери. Таким образом, с древних времен способность женщины воспроизвести потомство закрепляет культурную метафору: «женщина – природа -мать - земля». В мифопоэтическом сознании людей в эпоху палеолита главенствует культ матери, являясь первичным (мать, рождающая сына). Ей, рождающей плоды, как и природе с ее цикличностью времен года, созреванием урожая, свойственно бессмертие. В матриархальной культуре закреплено равенство мужского и женского по принципу - все есть дети Матери Земли.

Иным образом мужское и женское начало трактуется в западной культурной традиции, порождая новые метафоры. Связаны эти изменения, прежде всего с новым образом человека - образом Человека Разумного, рационального, подчиняющего себе природу, а значит и женщину. Так в работах Аристотеля, женское начало – «почва, которая должна выносить и родить посеянное мужчиной зерно - низшая, неорганизованная субстанция – «недомужчина» [2].

Средневековая христианская философия продолжает подобную концепцию в трудах богословов – Фомы Аквинского, Филона Александрийского и др. Женщина рассматривается, как часть грязного телесного, греховного мира в противовес божественному мужскому началу, в то время, как мужское – деятельное, разумное и рациональное, божественное. Примером этому могут послужить христианские образы Марии Магдалины, Евы и Лилит, укрепившиеся в сознании. В тоже время, важно отметить, двойственность женского концепта – женщина/жена/баба (в русском языке) и женщина – мать. Эти концепты диаметрально противоположны друг другу – женщина-мать – символ защиты, заботы, женщина/жена/баба - символ греха, порока, опасности. Подтверждение этому - культ Девы Марии, Богоматери, являющейся в трактовке церкви посредницей между Богом и человеком. Описание Марии - носительницы девственности, непорочности, внутренней духовной красоты, преданности стало метафорическим описанием женского идеала, закрепившегося в сознании христиан.

В русском фольклоре - зеркале народной философии и психологии, подобную двойственность женского понимания отчетливо видно на материале пословиц и поговорок. Обратимся к пословицам и поговоркам, которые не только сохранились в нашем языке, но и активно используются в наши дни для характеристики женщины и матери. Весь пласт гендерных пословиц и поговорок можно четко разделить на 2 категории: по принципу андроцентричности (с точки зрения мужского взгляда) и по характеру женского мировосприятия. С точки зрения андроцентричности общеупотребительны в обыденной речи и широко известны следующие пословицы и поговорки, характеризующие неполную принадлежность женщины к категории «человек»: «Курица не птица, баба не человек», «Бабе хоть кол на голове теши», «Не петь курице петухом, не быть бабе мужиком» и т.д. Данная категория пословиц создает ряд прототипических черт, ставших впоследствии стереотипными для характеристики женщины - сварливость, скудоумие, коварство: «С бабой не сговоришь», «Волос длинный, а ум - короткий», «Умную взять - не даст слова сказать», «Любопытной Варваре на базаре нос оторвали», «Ехал бы прямо, да жена упряма», «Жена ублажает - лихо замышляет» и т.д. Сюда же можно отнести общеупотребительные фразеологизмы – «Баба базарная» и «Баба рязанская». Принципиально иной образ - образ женщины-матери, укоренившийся и стереотипизированный, связан с добром, материнским теплом: «Детушек воспитать - не курей сосчитать», «Родная земля — матушка, чужая — мачеха», «Птица рада весне, а младенец — матери», «С матерью жить — ни скуки, ни горя ни знать», «От солнышка - тепло, от матушки - добро». К.Юнг утверждает, что архетип матери, типичен для всех народов: «С этим архетипом ассоциируются такие качества, как материнская забота и сочувствие; магическая власть женщины; мудрость и духовное возвышение, превосходящее пределы разума: любой полезный инстинкт или порыв; все, что отличается добром, заботливостью или поддержкой и способствует росту и плодородию» [42, с.94].

Согласно концепции К.Юнга о «Коллективном бессознательном», в мифологическом мышлении человека присутствуют архетипы – анима (женская сторона в личности мужчины) и анимус (мужская сторона в личности женщины) сопоставимые с мужским и женским началом. И анима и анимус свойственны для человека, что отражено на уровне культуры. В зависимости от пола происходит бессознательное вытеснение анимы или анимуса у каждого человека. Отсюда образ матери, как архетип «коллективного бессознательного», связан с анимой, а образ женщины - с анимусом.

В Эпоху рыцарства, с присущим ей мистицизмом и великодушием к слабым, формируется новый образ - метафора женщины с нехарактерной ей ранее функцией – украшать окружающий мир. Прекрасная Дама, которую необходимо завоевывать и защищать рыцарю. Женщина становится культом любви, теряя свои функции матери, жены, хранительницы очага. Образ мужчины закрепляется в метафоре: «мужчина-рыцарь», с укрепившимися в нашем сознании чертами рыцаря – рыцарскими доблестями: верностью, великодушием, честью, отвагой, мужеством и т.д. Параллельно, формируется образ свободной от семьи женщины – куртизанки с соответствующей ее социальной группе роли в обществе - женщина, находящаяся на содержании богатого и знатного покровителя, обладавшая хорошими манерами и умеющая поддержать беседу.

Таким образом, каждая эпоха рождает свои культурные метафоры, свойственные гендеру. Многие из них закрепляясь в форме гендерных стереотипов, «формировавших в культуре обобщенных представлениях (убеждениях) о том, как действительно ведут себя мужчины и женщины» [35]. Наиболее устойчивые свойственные всем культурам вне зависимости от времени являются согласно К.Юнгу- архетипы. Формируемые в религии, магии, народном творчестве, они становятся «коллективным бессознательным» исходя из которого, строится психика человека. Исходя из

унаследованных программ «коллективного бессознательного» формируется поведение человека, его мышление, воображение.

Приведенные подходы рассматривают гендер как категорию, которой свойственна дихотомия. Все они едины в том, что различия между мужчиной и женщиной невозможно объяснить только биологической разницей, не беря во внимание социально-культурный аспект.

Гендерные исследования ведутся в рамках множества научных дисциплин. Рассмотрим проблему формирования и сохранения гендерной устойчивости в контексте педагогики в условиях информационной эпохи.

1.2 Гендерный аспект современной педагогики

Необходимость дифференцированного подхода в обучении по половому признаку рассматривалась с давних времен. Разница основывалась на противоположности выполняемых социальных ролей в обществе. Социальная функция женщины рассматривалась в контексте семьи и материнства, а воспитание и обучение мальчиков должно было готовить их к включению в общественную жизнь. Образование женщины было привилегией высшего сословия- девочки обучались религии, искусству, языкам, вышиванию, танцам и т.д. Обучение девочек из низших сословий считалось ненужным для выполнения их социальных функций и не выходило за рамки дома и семьи. Формы и методы воспитания и образования для обоих полов зависели от культуры, традиций и экономической составляющей развития общества.

Первым образовательным учреждением для девочек стал Институт благородных девиц (Смольный) открытый в 1764 году. Для мальчиков в это время существовали лицеи и гимназии. В XIX веке, в связи с нарастающим движением за женские права вопрос о включении женщины в социальную жизнь через образование ставят В. Г. Белинский, Н. Г. Чернышевский, А. И. Герцен. Начало XX столетия охарактеризовалось спорами о необходимости

совместного обучения девочек и мальчиков, но к единому мнению педагоги не пришли. Например, известный психолог М. М. Рубинштейн «Негативные последствия совместного обучения в школе детей разного пола видел в возможном «нивелировании» женской и мужской психики и создании «равенства духа», в то время как идеалом педагогики должно быть развитие индивидуального духа» [8, с.44]. Значимыми для гендерной педагогики стали работы великих отечественных педагогов А. С. Макаренко и В. А. Сухомлинского. Сухомлинский считал, что воспитывать мальчиков нужно в соответствии с их будущей ролью – отца, мужа, защитника. Девочек же необходимо привлекать к активной общественной жизни, используя виды деятельности независимые от половой принадлежности внутри школьного коллектива. Основными вопросами гендерной педагогики до настоящего времени были: совместное/раздельное обучение мальчиков и девочек и предметное наполнение образовательного процесса.

Новый виток гендерных исследований приходится на 80-90 годы прошлого столетия. В это время гендерная педагогика выделяется в отдельное направление педагогики, изучающее особенности гендерной социализации, обучения и воспитания мальчиков и девочек. Предметом исследования гендерной педагогики становится проблема коррекции процесса социализации молодежи в зависимости от пола в эпоху глобальных социально-экономических и культурологических трансформаций. Актуальные проблемы гендерной педагогики на современном этапе развития можно обозначить следующим образом: разработка целостной концепции гендерного образования, определение его конкретных целей, задач, содержания, поиск эффективных форм реализации гендерного подхода в воспитании, формирование гендерной компетентности субъектов образовательного процесса.

Исследования ведутся в трех направлениях:

- Изучение гендерных характеристик личности в контексте педагогики: гендерные стереотипы, гендерная схема, гендерная идентичность.

- Гендерная система, как форма организации культуры (исследования семьи и педагогического коллектива, как гендерной системы).

- Внедрение гендерного подхода в систему подготовки кадров и разработке нормативных документов школы.

В основе этих исследований лежит следующий научный базис:

- Теория полового деморфизма, разработанная В.А. Геодакяном.

- Кибернетика - рассматривает разницу работы полушарий мозга, отвечающих за определенные функции - речь, письмо, математические способности в контексте сравнения принципов работы мозга и ЭВМ.

- Антропология и этнография отслеживают разницу полов с точки зрения борьбы за выживание. Разница во внутреннем развитии влияет на поведение и обучение.

- Социология изучает систему образования, содержание дисциплин и стиль преподавания с точки зрения гендерного неравенства и гендерных стереотипов, психического здоровья, гендерных схем и ряда других исследований.

- Эпигенетика - доказательство подверженности эпигенетической регуляции 20% ген, а значит, гены подвержены влиянию из вне.

- Идею андрогинности, как особенности человеческой психики. (К. Юнг, И. Конн и В. Каган).

- Психология, пожалуй, дала наибольшее количество исследований пола, значимых для педагогики, рассматривая категорию мужское - женское в контексте исследований гендерной стратификации, гендерных стереотипов, гендерных ролей и схем, поведенческих особенностей, склонности к определенным видам деятельности, особенностей взаимоотношений в семье и многих других.

Основываясь на исследованиях в области данных наук и теорий, гендерная педагогика образование и воспитание рассматривает, с точки зрения гендерной доминанты под которой понимается тип полоролевого поведения, преобладание фемининных (женских) или маскулинных (мужских) качеств. Основываясь на доминантах, учителю предлагается выстраивать педагогический процесс. В учебнике «Гендерная педагогика» Лилия Вениаминовна Градусова приводит пример В. П. Симонова, предлагающего:

При работе в маскулинно-ориентированных группах педагогу важно:

- «делать упор на визуальную информацию, располагать информацию столбиками;
- допускать абстрактные рассуждения при объяснении материала;
- обязательно делать обобщения и выводы в конце занятия и т.д.

В фемининно-ориентированных группах необходимо:

- применять конкретные письменные примеры и расчеты;
- располагать визуальную информацию в горизонтальном направлении;
- задействовать речевые способности учащихся» и т.д. [8, с. 104].

Несомненно, гендерная педагогика, используя новейшие исследования, позволяет строить образовательный и воспитательный процесс как с учетом гендерных различий учащихся, так и с изменением гендерных ролей в обществе, но так или иначе за основу берется модель устойчивой дихотомии мужского и женского для каждого отдельно взятого индивида. Учитывая процент «мужского» и «женского» в каждом, педагогика создает идеальную модель ученика с устойчивым преобладанием тех или иных свойств для каждого. Но что делать в условиях, когда гендерная идентичность личности, под влиянием нарастающего потока информации теряет устойчивость? Когда гендерные характеристики становятся ситуативными? К сожалению, современная гендерная педагогика, ответов на этот вопрос не дает. Можно предположить, что слабая разработка проблемы связана с отрывом

гендерных исследований в педагогике от современного социокультурного аспекта, а также со слабой разработанностью темы философии образования в информационную эпоху. Попробуем проблему сохранения гендерной устойчивости учащегося включить социокультурный аспект современного информационного пространства.

Педагогика, как наука о человеке и отношениях между людьми, изучает развитие личности в процессе коммуникации между людьми. Исходя из цели классической педагогики - образование, воспитание и развитие, педагогией ставится в основу определенный образ человека, сформированный исходя из времени, места и окружающей действительности. Для постмодернизма, с его тенденцией к разрушению целостности образа человека, целостный образ человека сформировать невозможно. Происходит разрыв с классической педагогией эпохи Просвещения и создание нового типа педагогического знания, включающего в себя множественность подходов, направлений, методов и приемов. Изменяется объект исследования науки – объектами становятся нелинейно развивающиеся системы, характеризующиеся многовариативностью сценариев развития.

Возникает новое междисциплинарное направление науки - синергетика «современная теория самоорганизации, новое мировидение, связываемое с исследованием феноменов самоорганизации, нелинейности, неравновесности, глобальной эволюции, изучением процессов становления «порядка через хаос» бифуркационных изменений, необратимости времени, неустойчивости как основополагающей характеристики процессов эволюции» [22]. Исследуя нестабильность явлений, человек получает возможность постижения реальности. «Бифуркация», «нелинейность», «неустойчивость» - стали не просто характеристикой мышления, но и методом познания.

Педагогика XXI называют «критической педагогией» - педагогией подвергающей не только знания поколений, но и всю школьную систему. Один из вариантов педагогики постмодерна, как отмечают исследователи,

стала подмена педагогики симулякром - «антипедагожкой» - течение в педагогике стран. Западной Европы и США [23]. Сторонники антипедагогики отвергают необходимость образования и воспитания, считая его насильственным актом над ребенком. Школа, должна исчезнуть в классическом понимании - на ее смену придет свободное образование, где сам ребенок будет решать, что ему хочется изучать и хочется ли вообще. В вопросах идентификации человека антипедагоги провозглашают идею – самоидентификация человека - неподлинность его существования. «Человек не должен искать каких-либо форм самоидентификации. Если предшествующая философия и педагогика считали, что ядро личности, личностное самосознание сохраняется благодаря тому, что человек отождествляет себя или с Разумом, или с Государством, или с национально-этническими общностями, — то постмодернизм отвергает саму необходимость такой самоидентификации» [25]. Человек рассматривается, как некий конструкт - отрицается, как единая, цельная личность. Согласно идеям антипедагогики, истина становится субъективной, а историзм утрачивает смысл. Обоснование данной теории образования авторы видят в расширении каналов восприятия и нарастающем объеме информации. Через средства массовой информации формируется множественность - каждый может выбирать для себя удобный образ, удобную позицию, удобную идентичность, таким образом, формируется внутренняя успешность, человек становится счастливым. Главная цель жизни современного человека видится в получении наслаждения, средствами удовлетворения потребностей.

Из сказанного следует, что педагогику постмодерна – «антипедагогику» можно представить следующим образом:

- Цель образования - успешный человек;
- Содержание образования - процесс, «отход от универсальной теории содержания образования в пользу многовекторной дискурсивности» [26];

- Педагогическое отношение к учителю и преподаваемым знаниям - симметричные взаимоотношения между учителем и учеником, отрицание существующих норм в процессе обучения;
- Значение личности в процессе обучения - замена личности учителя педагогическими технологиями;
- Взаимоотношения различных элементов знания – мозаичность, раздробленность;
- Отношение к культуре - отрицание смыслов и традиций.
- Основные институты воспитания и образования – уравнивание семьи и школы со средствами массовой информации и средствами массовой коммуникации, как равноправных институтов.

Перед педагогикой возникает новая задача - необходимость рассмотрения гендера в контексте разрушения гендерной устойчивости личности учащегося, гендерной ризомы – как первой ступени стирания понятия гендер. Новая форма идентичности постмодерна, характеризующаяся как – «блип-идентичность», «разовая идентичность» - которая характеризуется крайней неустойчивостью. Гендер становится проектом, который выполняет индивид. Материалом при этом «служат возможности и перспективы, предоставляемые «внешней», ризоматической (не определенной, но потому и податливой, пластичной) ситуацией, и «конструктивные (относящиеся к конструированию) свойства внутреннего мира человека, потенциал его изобретательности, силы его ума и воли» [9]. При этом выбор и смена идентичности происходит в любой момент и зависит от окружающей действительности и условий в данный момент. Особая роль в формировании подобных свойств идентичности принадлежит средствам массовой информации и средствам массовой коммуникации. Благодаря современным средствам передачи информации процесс смены идентичности делается предельно простым - так примерная ученица 8 класса средней школы, может на несколько часов стать испанским мачо на просторах сети Интернет или примерить на себя образ мутанта из компьютерной игры.

Несомненно, подобные «превращения» нарушают гендерную устойчивость - делают ее ситуативной. В последнее время в гуманитарных дисциплинах появилось определение «блип» или «клип». Определение обычно используется как составная часть слова. В контексте работы, будут использоваться следующие варианты: клип-культура, клиповое сознание и т.д. феномен, при котором воспринимает мир не целостно, а как череду почти не связанных между собой частей, фактов, событий. Ребенок с клиповым мышлением становится гиперактивным и, как следствие, у него отмечается:

- рассеянное внимание и неспособность сконцентрироваться на одном предмете в течение длительного времени;
- «плохое понимание длительных линейных последовательностей, в том числе классических текстов;
- неспособность к анализу, потеря причинно-следственных связей» [11].

Знания растут в основном вширь, поскольку времени на глубинное понимание сути предмета не остается.

Образование и воспитание такого ребенка сложно втиснуть в рамки современной педагогики, как невозможно и использование классических методик гендерной педагогики, о которых пишет в учебнике Л.В.Градусова.

Необходимы коренные изменения в педагогике, как в области дидактики, так и в методике воспитания, социальной педагогике, гендерной педагогики. На данном этапе развития общества можно поставить следующую задачу гендерной педагогики: формирование гендерной устойчивости. В условиях отсутствия гендерной устойчивости нельзя говорить о использовании гендерных методик в педагогике.

На современном этапе развития информационного общества, важно включить в контекст педагогики вопросы влияния СМИ и СМК на проблему формирования целостности личности, а также включить вопросы информационной безопасности в программу образовательных учреждений. Педагогика имеет тесную связь с другими науками, в частности с

психологией, социологией, культурологией. Вопрос гендерной устойчивости, в психологии рассматривается с точек зрения целостности личности и точки зрения «психологической устойчивости». Антиподом понятия «целостная личность» является понятие «фрагментарная личность», т.е. личность, элементы которой входят в конфликт друг с другом и не составляют связной картины мира. Целостность личности не дается от рождения, а формируется в первую очередь под влиянием внешнего окружения или во взаимодействии с внешним окружением. В психологии термин «устойчивость», используется как аналог последовательного, стабильного поведения человека. Кроме этого, психологическая устойчивость является неотъемлемой характеристикой психического здоровья. «В словаре А. Ребера термин “stability” — «устойчивый» — понимается, как характеристика индивида, поведение которого относительно надежно и последовательно» [24]. Среди множества факторов, влияющих на психологическую устойчивость личности, выделяются социальные и личностные факторы, опыт и пр. Гендерная психология изучает закономерности поведения человека в обществе, определённые его биологическим полом, социальным полом и их соотношением. В гендерных исследованиях психологии изучаются такие феномены, как: социализация, предрассудки, дискриминация, социальное восприятие и самовосприятие, самоуважение, возникновение социальных норм и ролей.

ГЛАВА 2. Гендерные технологии (в условиях) информационного пространства постмодерна

2.1 Утрата устойчивости гендера в рамках виртуального пространства

В работе не ставится цель рассмотреть все существующие технологии информационного пространства. Попробуем проследить процесс изменения качества устойчивости гендера, в контексте конструирования виртуальной реальности, как характерной технологии постмодерна. Виртуальная реальность рассматривается, как пространство восприятия, которое не обладает характеристиками объективной реальности. СМИ и СМК, создавая виртуальную реальность, порождают новый модус восприятия объективной реальности - искусственно созданный способ объединения индивида и окружающей среды. «Восприятие виртуальной реальности в таком случае становится проблемой нашего восприятия мира, а именно: проблемой степени адекватности нашего восприятия» [28, с.108].

Возьмем за основу, что гендер возникает в процессе социального взаимодействия и является частью процесса формирования самости. Таким образом, гендеру свойственны характеристики процесса – последовательная смена состояний во времени. Процесс формирования гендера линейен с точки зрения стратификационной категории и теории культурной метафоры. Из линейности следуют качества гендера: устойчивость, прогнозируемость результата усвоения определенной гендерной идентичности, взаимосвязь с процессами, происходившими в ходе формирования личности. Являясь продуктом конструирования, (теория конструирования гендера) под влиянием средств массовой информации и средств массовой коммуникации, линейность сменяется нелинейностью. Нелинейность, являясь характеристикой открытости системы (в данном случае - гендер, как открытая система, вступающая и формирующаяся непосредственно во взаимодействии со средой), порождает неустойчивость гендера с

возможностью выбора альтернатив выбора. Нелинейность, как синоним гипертекстуальности, характеризуемая отсутствием связанности элементов - особенность современных СМИ и СМК, функционирующих в сети Интернет. Нелинейность (гипертекстуальность), согласно определению, О. В. Дедовой – это «совокупность специфических особенностей гипертекста в изложении, структурировании и организации доступа к информации». [12, с.30]. Гендер приобретает характеристики текста.

Нелинейность связана это со следующими характеристиками текста сети Интернет:

- Интерактивность – возможная смена ролей - автор читатель. Читатель получает возможность стать соавтором медиатекста;
- Гипермедийность – возможность сосуществования различных видов информации - видео, аудио, текст, изображение.
- Открытость текста - текст не имеет начала и конца. Благодаря обилию гиперссылок появляется возможность в рамках одного гиперпространства прочтения текста с разных позиций, точек зрения, глубины прочтения.
- Оперативность – возможность получать информацию в любое время.
- Виртуальность – психологический процесс, в котором человек ощущает себя частью информационного текста.

Виртуальная реальность субъективна и является порождение объективной реальности. Виртуальная реальность существует только при условии активности объективной реальности. Становясь виртуальным конструктом, индивид порождает альтернативную виртуальную идентичность. Выделим основные характеристики виртуальной идентичности:

- Виртуальная идентичность субъективна и существует в рамках Интернет пространства.

- Множественность (в зависимости вариативность (коммуникативного поля индивид при желании может создать любое количество идентичностей);

- Виртуальная идентичность носит экспериментальный характер - конструируется в зависимости от желаний индивида (пол, возраст, социальные характеристики и т.д);

- Вариативность и непрерывность (идентичность может быть изменена в любой момент в зависимости от цели коммуникации и желания индивида);

- Строится и видоизменяется с учетом внешней оценки.

Из этого следует, что виртуальная идентичность лишена самоотождествленности. Выделяют несколько причин создания виртуальной идентичности:

- Создание виртуальной модели «идеального Я»;
- Создается с целью «реализации деструктивных, агрессивных тенденций, не реализуемых в реальном социальном окружении;
- Самопрезентация создателя с учетом существующих норм обыденной жизни, или резким негативным отношением к ним» [13].

Рассмотрим утрату гендерной устойчивости на примере социальных сервисов.

Самый популярный социальный сервис - «ВКонтакте», где в настоящее время в Барнауле зарегистрировано 419726 анкет пользователей. Сайт имеет возрастные ограничения для пользователей - от 14 до 80 лет. Суммарное число жителей Алтайского края данной возрастной категории по данным Алтайкрайстата на настоящий момент составляет: 1794598 человек (1 анкета на 4,2 человека). Важно учесть, что сервис дает возможность указать любое место жительства, так же, как создать себе любую идентичность:

В настоящий момент в России 564 - Анджелины Джоли и 171 - Брэд Пит, 34 - Скарлетт Йоханссон, 85 – Диего Марадонна, 133 - Джаред Лето, 51 - Крис Эванс, 21 - Райан Рейнольдс, 300 - Меган Фокс, 13603- котенка, 375-

щенков, 1447- Губки Боба, 1712- Микки Маусов, 104- принцессы Рапунцель, 10- Панд Конг-Фу, 2488 –вампиров и 61 - труп невесты и т.д. возраст свыше 100 лет указали 6114 человек. При возможности выбрать пол из двух - гендерный состав равный.

Большую вариативность в выборе гендерной идентичности предлагают зарубежные социальные сервисы. Facebook для пользователей США предлагает выбор – 54 идентичности, а самый известный из которых Tinder, предлагает выбрать себе один из 37 вариантов (представленных в таблице 1):

Таблица 1

Выбор гендерной идентичности пользователей сервиса Tinder

№	Термины, которыми люди могут описать себя в базе данных Tinder	Перевод	Значение
1	Agender	Агендеры	Примерно равное количество мужского и женского
2	Androgyne	Андрогины	Люди, которые выглядят андрогинно
3	Bigend Bigender	Бигендеры	Выделяют и мужскую и женскую идентичность, но большую часть времени человек однозначно определяет себя как мужчину или как женщину
4	FemaletoMale	Транссексуалы	Пол при рождении женский, идентифицирует себя как мужчина
5	GenderFluid	Гендерфлюиды	Люди, ощущающие свой пол по-разному в зависимости от ситуации.
6	GenderNonconforming	Гендерно неконформные	Внешнее выражение неконформности
7	GenderQuestioning	Ставлящие свой гендер под вопрос	Не могут определить свой гендер
8	GenderVariant	Гендерно вербальные	Допускающие различные варианты
9	Genderqueer	Гендерквиры	Особенный (необычный) пол
10	MaletoFemale	Транссексуальные женщины	При рождении пол мужской. На стадии перехода (операционного) в женский
11	MTF		Сокращенное название пункта 10
12	Neither	Ни один из данных вариантов	-

Продолжение таблицы 1

№	Термины, которыми люди могут описать себя в базе данных Tinder	Перевод	Значение
13	Neutrois	Нейтральный	Для человека не имеет значения его пол
14	Non-binary	Небинальные	Люди, чей гендер лежит вне бинарной системы. Испытывают влечение к двум и более гендерам, но не ко всем гендерам.
15	Other	Иной гендер	-
16	Pangender	Пангендеры	Сумма всех неопределенных гендеров
17	Trans	Транс	Варианты транс - идентичностей
18	TransPerson	Транс-личность	
19	TransWoman	Трансженщина	
20	Transfeminine	Трансженственная	
21	Transgender	Трансгендер	
22	TransgenderFemale	Трансгендер женщина	
23	TransgenderMale	Трансгендер мужчина	
24	TransgenderMan	Тансгендерный мужчина	
25	Transgender Person	Трансгендерная личность	
26	Transgender Woman	Трансгендерная женщина	
27	Transmasculine	«За пределами мужского»	
28	Transsexual	Транссексуальные	
39	Transsexual Female	Транссексуальная женщина	
30	Transsexual Male	Мужской транссексуальный тип	
31	Transsexual Man	Мужчина-транссексуал	
32	Transsexual Person	Транссексуальная персона	
33	Transsexual Woman	Женщина-транссексуал	
34	TransMan	Трансмужчина	

№	Термины, которыми люди могут описать себя в базе данных Tinder	Перевод	Значение
35	Two-Spirit	«Двудушный», гендерно двуликие	Люди с душами обеих полов, например, бердаши
36	Two Gender Nonconforming	Гендерно несоответствующие	Отрицающие существующие гендерные классификации
37	FTM		Аналог пункта 4 с иным написанием

Виртуальная идентичность – проект самопрезентации индивида в виртуальном социуме.

Виртуальную гендерную идентичность можно классифицировать по трем типам:

- Нормативная - совпадение гендерной объективной и виртуальных идентичностей;
- Ненормативная - гендерная объективной и виртуальная идентичности не совпадают.
- Нулевая гендерная идентичность - отсутствие признаков, позволяющих идентифицировать гендерную принадлежность.

Нулевая гендерная идентичность в сети Интернет представлена анкетами, которые не содержат аватар. Аватар - «небольшое (статичное или анимированное) изображение, которое применяется пользователем для собственной идентификации на форумах, блогах, чатах, сетевых играх и иных многопользовательских сетевых ресурсах» [35] имя (или имеются только вместо имени набор символов, вместо аватара - рисунок или фотография живой/неживой природы, абстрактная композиция и т.д.

Создавая свои гендерные идентичности, презентуя их, индивид опирается на гендерные эталоны и стереотипы. При конструировании виртуальной гендерной идентичности, принято подчеркивать свою гендерную принадлежность. Выражено это не только личными данными

страницы, но и информацией об участии в сообществах, группах, форумах и т.д. «Онлайн сообщества выступают сильными гендерными маркерами страницы, которые подростки активно используют при конструировании виртуальной гендерной идентичности, даже в том случае, если они не посещают выставленную напоказ группу» [39]. В создании идентичности также участвуют следующие опции сайтов: стена, статус, возможность размещения медиоконтента и изображений. Все эти составляющие влияют на восприятие и принятие гендерной идентичности окружающими. Виртуальная идентичность существует и участвует в коммуникации без участия индивида. После выхода из сети Интернет, страницы пользователя доступны для посещения. Таким образом, создается односторонний коммуникативный процесс.

В современной культурной ситуации происходит пролиферация гендерных ролей этого происходит как при интернет-общении, так и при участии в онлайн-играх.

Проанализируем онлайн игры в контексте данных свойств. Исходя из теорий Д. Б. Эльконина, А.Н.Леонтьева, А.В.Запорожца, В.С.Мухиной – основной вид деятельности ребенка – игра. Основной функцией игры, кроме удовлетворения потребностей в постижении мира, удовлетворения любопытства, является подготовка ребенка к взрослой жизни в социуме. Являясь средством социализации, игра формирует модель будущей жизни. Существует множество классификаций игр:

- по жанрам (обучающая, головоломка, экшн и т.п.),
- по способу взаимодействия игроков (интернет, электронная почта),
- по платформам (для телефонов и смартфонов, для консолей, персональных компьютеров) и т.д.

Все эти классификации условны, так как многие игры могут обладать различными комбинациями элементов данной классификации. Многие из игр являются гендерно-ориентированными, например: категории игр взятые с

известного игрового сайта для девочек <http://stepanida.ru/>: «Игры Барби», «Готовим еду», «Принцессы», «Игры на макияж» и т.д. и игры для мальчиков: «Титаны», «Тачки», «Лего ниндзяго» и т.д. Проблема привлекательности компьютерных игр озвучена во многих исследованиях. Чаще всего рассматривается тематика компьютерных игр с точки зрения информационной безопасности. Например, темы формирования агрессии у ребенка средствами компьютерных игр (Федоров А.В.) или тема Интернет зависимости, формируемой за счет пристрастия детей к компьютерным играм (К.Янг, А. Е. Войскунский, М.С.Иванов). Рассмотрим влияние компьютерных игр с точки зрения тематики работы - формирования гендерной устойчивости.

Многие жанры компьютерных игр предполагают возможность создания и редактирования персонажа. Наибольшую свободу в создании персонажа представляют игры - симуляторы жизни и большинство ролевых игр.

Симуляторы жизни позволяют почувствовать себя не только человеком любого пола и возраста, но даже богом. Социальные симуляторы жизни включают в себя все аспекты жизни человека - работу, быт, окружение и т.д. Все это можно как создавать самостоятельно, так и использовать готовые ресурсы. «Изменение биологического пола, психологических и моральных детерминант личности – не более, чем развлечение. Однако, в ряде случаев, при этом находится проявление «диффузии» идентичности, либо, негативная идентичность, или идут ролевые эксперименты с отходом от реального «Я» к «динамическому», «идеальному» или «фантастическому» [5].

Среди игр - симуляторов можно встретить онлайн проекты, например, «Аватарика». Игра начинается с создания персонажа, которому можно придать любые характеристики – пол, прическа, одежда, черты характера. Можно даже сделать персонаж, похожий на игрока. Цель игры – социальное взаимодействие персонажей – развлечения, посещение магазинов и совместное проведение досуга. Все, недоступное в реальности, доступно в

виртуальном мире. Онлайн игра позволяет общаться с другими игроками. Игровое пространство создает искусственное удовлетворение в виртуальной жизни, которое никак нельзя сопоставить с объективной реальностью. Создатели игры характеризуют игру следующим, как возможность создания собственной реальности, где нет проблем, нехватки времени и денег, ссор с близкими и родными людьми и прочих неприятностей. В виртуальном же мире жизнь идет гладко и размеренно, а если и появляются какие-либо игровые неприятности, то их можно легко решить.

«Second Life» - проект трехмерного визуального мира с элементами социальной сети, запущенный в 2003 году. Несмотря на то, что проект имеет возрастные ограничения 18+, среди игры большое количество игроков младше 18 лет. Официальная страница «ВКонтакте» насчитывает 1441 пользователя от 14 до 18 лет. В настоящее время проект насчитывает более миллиона пользователей. Проект имеет открытый код, что позволяет любому пользователю вносить изменения. Любой желающий, может скачать игру с официального сайта и получить базовый аккаунт. Пользователь может, как модифицировать, выбранный из библиотеки аватар, так и купить его у другого пользователя. Создавая персонаж, пользователь может выбирать: фигуру, черты лица, макияж, прическу, одежду и обувь, манеры и походку. Пол аватара можно легко изменить в любой момент в настройках. В игре можно побывать не только человеком, но и драконом, вампиром, русалкой - список ограничивается только фантазией игрока. В рамках проекта пользователи общаются друг с другом, кроме этого, игрок может интегрировать свой игровой профиль с профилем «Facebook».

«Saints Row» -серия игр в стиле экшн, предполагающая выполнение персонажем заданной роли – главаря банды. В начале игры, участник создает пол и внешность персонажа, как в предыдущей игре. Особенность игры заключается в том, что пол персонажа можно изменить в любой момент игры, посетив клинику пластической хирургии.

Одна из самых известных игр, которую можно создать виртуального персонажа с внешними чертами любого пола - «The Sims». Игра представляет собой классический вариант игры с дефабулизацией. Термин «дефабулизация» ввел Диас Аренас (Ángel Díaz Arenas), изучая его в рамках литературных текстов. Ввод данного термина он обосновывает новыми направлениями в литературе - «создать ничто». А.Д. Аренас приводит также синонимичные «термины: «упадок фабулы», «исчезновение литературного содержания», «отсутствие темы», «разбавленное искусство» [33]. Игра «The Sims» по жанровой специфике - Симулятор жизни (англ. *life simulation game*)— жанр компьютерных игр, в котором игрок управляет жизнью одного или нескольких виртуальных существ. В игру играли и играют миллионы детей и подростков уже более 10 лет. Игра построена в соответствии с жанровой спецификой текста постмодерна по принципу поливариативности. Игрок = автор сюжета, отсутствие начала и конца повествования, варианты выбора ролей, возраста и пола героев, расовой принадлежности и половой. В любой момент игрок может изменить персонажа, изменить его идентичность, модель поведения и т.д. Таким образом, персонажи игры свободны не только от институтов семьи и брака, но также в выборе сексуальной ориентации – в игре однополые союзы создаются игроками наравне с гетеросексуальными. Очевидно, что подобные игры, создают разрушительную для детской психики симуляцию жизни. Игра низводит до уровня иронии важнейшие социокультурные институты - семьи, брака, материнства. Создатели игры циничным образом доводят разрушение до апогея, созданием ситуации успеха для игрока при любом развитии сюжета.

Гендерная конвергенция характерна для другой, не менее популярной многопользовательской онлайн-игры - World of Tanks. Автор игры – выпускник физтеха Белорусского физтеха Виктор Кислый разработал игру, в которой по данным 2016 года создано более 100 млн. аккаунтов. В настоящее время более 4млн. человек регулярно играют в World of Tanks на Российских серверах. В игре принимают участие, как мужчины, так и женщины с

возрастным ограничением +12. Автор предлагает участникам идентифицировать себя не с мужчиной/женщиной, а с машиной, совершающей убийства. Процесс уничтожения традиционных женских культурных стереотипов – хранительница очага, супруга и т.д. сопряжён с доминантой войны, агрессии, победы любой ценой. Пространство игры для игрока становится - сконструированным пространством индивидуальной реальности, а порой выходит за рамки индивидуального. Широкую огласку получили участвовавшие случаи кражи виртуального имущества игроков. Кибер-воры крадут планеты, космические корабли, оружие, людей. За подобные преступления даже предусмотрена Статья 272 УК РФ, которая предполагает штрафные санкции, исправительные работы и даже лишение свободы на срок до двух лет.

Выбрать внешность и пол можно и в других известных играх: The Elder Scrolls», «Mass Effect», «Dragon's Dogma» и многих других.

Из этого следует, что можно выделить следующие характерные черты при конструировании виртуального гендера:

- Общение в виртуальном мире подразумевает манипуляцию идентичностью и его гендерной составляющей;
- Виртуальная реальность является редкой возможностью самопрезентации и конструирования индивида;
- Возможность создания гендерной идентичности средствами коммуникаций в виртуальном пространстве;
- Пространство виртуальной реальности оказывает воздействие социализацию ребенка наравне с другими институтами.

Таким образом средствами виртуальной коммуникации, создается многовариативность самоопределения и самоконструирования.

2.2 Влияние медиаконтента телевидения на гендерные модели поведения на примере анимационных фильмов.

Принц не очарователен.

Принцесса не спит.

Закадычный друг не помогает.

*Людоед — герой. Сказки
никогда не будут прежними.*

*Рекламный слоган
анимационного фильма
«Шрек»*

При анализе влияния виртуальной реальности СМИ и СМК нельзя обойтись без рассмотрения детского контента телевидения. Детские телеканалы содержат контент, созданный специально для детей, часто при участии самих детей (российский мультипликационный сериал «Летающие звери», где персонажи придуманы пациентами, 31 городской больнице Санкт-Петербурга для детей). Детское телевидение содержит: художественные и анимационные фильмы, телепередачи, анимационные сериалы. Детское телевидение представлено следующими каналами: «Карусель», «Детский», «Nickelodeon», «Cartoon network», «АБВГДейка», «Disney», «Gulli» и многими другими. Многие телеканалы позиционируют себя как семейные, имея в сетки вещания контент не только для детей, но и для родителей, например, «Disney».

При составлении сетки вещания, учитываются психологические особенности детской аудитории в восприятии медиапродуктов:

- Подражание экранным персонажам;
- Наблюдение - как способ обучения;
- Идентификация, как способ познания окружающего мира.

Выделенные особенности присутствуют в основных классификациях человеческого развития представленных в трудах Ж.Пиаже, А.Н.Леонтьева, М. И. Лисина, Э. Эриксона и др.

Согласно классификации Э. Эриксона, представленной в работе «Детство и отрочество», период детства включает в себя четыре периода:

- От рождения до 3х лет;
- 4-5 лет;
- 6- 11 лет;
- 12-18 лет.

Как известно, в возрасте до 3 х лет при доминанте сенсорного восприятия, содержание мультимедиа ребенку не понятно. Регулярно следя за цветом, звуком, темпом изображения на экране, у ребенка замещаются необходимые для его возраста виды деятельности в частности - двигательное развитие и общение, что в итоге приводит к зависимости от медиаисточника. Поэтому, говорить о влиянии содержания медиаисточника на ребенка до трех лет нельзя. Остановимся на медиаконтенте для детей 4 – 18 лет. Периоды от 4х – 5 лет и 6-11 лет характеризуются проявлениями активности, формированию независимости в проявлениях собственной активности, стремлению к подражанию. Старший дошкольник на основании визуального восприятия внешних признаков идентифицирует половую принадлежность окружающих, выбирать игры, соответствующие половой принадлежности, а также в этом возрасте закладываются основные представления о поведенческом поведении и формируется установка на идентификацию со взрослым своего пола. В младшем школьном возрасте устанавливается осознанный тип поведения, выбор норм поведения, соответствие требованиям социума в зависимости от половой принадлежности. Таким образом, в младшем школьном возрасте от подражательной модели поведения, ребенок переходит к осознанию своей гендерной принадлежности и выбору соответствующих моделей поведения.

Подростковый протест, попытка нарушения гендерных рамок свойственен возрастному этапу 12-17 лет (согласно возрастной классификации Д. Б. Эльконина) но, тем не менее, обычно этот процесс не выходит за рамки ранее усвоенных форм поведенческого поведения. К 18

годам гендерная идентичность человека приобретает качества форсированности и устойчивости.

На протяжении всего возрастного отрезка от 4 до 18 лет особенно важно качество устойчивости гендера, ведь утрата устойчивости в любой из данных периодов приведет в дальнейшем к гендерной неконформности – «неспособности принимать социальные нормы полоролевого поведения» [34].

В условиях равноправного участия в социализации ребенка семьи и школы со СМИ, особую значимость приобретает качество медиапродукции, предназначенной для детей. Большая часть детского телеэфира занимают анимационные сериалы. Согласно данным основная составляющая детского медиаконтента – мультипликационные сериалы с разбивкой на сезоны и большим количеством серий. Объясняется это политикой каналов – одинаковые по продолжительности мультипликационные фильмы удобно вписывать в сетку вещания, кроме этого, каждая предыдущая серия является своего рода рекламой последующей, что несомненно, формирует постоянную зрительскую аудиторию.

Обратимся к анимационным фильмам сетки вещания детских телеканалов.

«Маша и Медведь»— отечественный мультипликационный сериал, студии «Анимаккорд» смотрят не только российские дети, но и дети 22 стран мира. Анимационный фильм, выполненный в жестком соответствии с требованиями текста постмодерна, приковывает зрителей всех возрастов к экранам на протяжении нескольких лет. Анимационный сериал, построенный по принципу пародирования русской народной – сказки - способ переосмысления культуры прошлого, пародирования, доведения до абсурда, закладываемых веками традиций и устоев, разрушает у ребенка первичные представления о гендерном поведении. В русской - народной сказке, отлучение внучки (Машу воспитывают дедушка и бабушка) - есть символ перехода в дом мужа, где героиня должна «печку топить, кашу варить, кашей

кормить». «Потушила Маша, погоревала, но ничего не поделаешь» [1, с.86] – так описано женское смирение перед волей мужа в сказке. Медведь, образ мужчины в анимационном фильме - носитель ярко выраженных феминных качеств – заботливый, чуткий, хозяйственный, терпеливый, он учит, лечит («Дышите! Не дышите» 18 серия), готовит («Приятного аппетита!» 24 серия, «Сладкая жизнь» 33 серия и т.д.), стирает («Большая стирка» серия 18), убирает («К вашим услугам» 60 серия) и даже выращивает цветы («Витамин роста» 30 серия) т.е. выполняет все женские функции в доме. Характерный для речи гендерный стереотип, воплотившийся в устойчивом выражении «гвоздь дома забить» нашел отражение в 26 серии сериала «Осторожно, ремонт», где простая процедура - крепления фотографии медведем к стене окончилась плачевно для всего дома, стереотип, что женщины боятся мышей описан в 58 серии «Кошки- мышки», где медведь прячется от мыши на табурете. Зато Маша - активная, напористая, уверенная в себе, часто агрессивная, с легкостью осваивает ремонт и вождение автомобиля («Эх, прокачу!» 55 серия), охраняет огород («Граница на замке» 12 серия), занимается рыбной ловлей («Крик победы» 47 серия). Несомненно, Маша не лишена и женских характеристик, но каждая из них - скорее отрицательна, чем положительна: легкомысленность, навязчивость, эксцентричность и т.д. Кроме этого анимационный фильм содержит явный перекося в аспекте доминирования персонажей (старшего над младшим, мужчины над женщиной) - уступчивый, слабохарактерный медведь терпит любые шалости и проступки героини. Получается, что по замыслу создателей анимационного сериала – мужской персонаж - носитель идеальных женских качеств, а женский – Маша - черт, свойственных в большинстве своем - мужчине. Из этих примеров видно, что в анимационном фильме намеренно искажены гендерные модели поведения персонажей что, несомненно, отрицательно сказывается на формировании гендерной устойчивости юного зрителя, которому свойственно подражание и копирование поведения экранному персонажу. В подростковом возрасте подобные модели поведения главной

героини - Маши формируют социальный инфантилизм, что также замедляет процесс формирования гендерной идентичности и гендерной устойчивости.

Неоднозначны гендерные образы и других российских анимационных фильмов. «Алеша Попович и Тугарин Змей» (2004), «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» (2006), «Приключения Аленушки и Еремы» (2008), «Илья Муромец и Соловей Разбойник» (2007). Любава и Настасья - невеста Алеши Поповича и жена Добрыни Никитича – демонстрируют традиционные представления о роли женщины в семье, о ее поведении, нравственных качествах. Прямо противоположен им образ Аленушки из фильма «Илья Муромец и Соловей Разбойник». Самостоятельная, уверенная в себе, занятая карьерой, она скорее олицетворяет тип современной девушки глянцевого журнала, нежели хозяйки и хранительницы семейного очага. Подобна ей и Царевна Всеславна – конфликтная, резкая. Ее поведение, скорей напоминает поведение мужчины. Царевна лишена женственности, не верит в любовь и ценность брака: «В женихах не вижу толка. Все они одно твердят. Царь, свет батюшка, позвольте, в жены за полцарства взять», отвечает она на предложения о замужестве. Главной своей целью в жизни она видит не материнство и крепкую семью, а проектирование машин. Богатыри фильмов демонстрируют свойственные мужчине отвагу и доблесть - защищая Родину, вступая в схватку с врагами, демонстрируют стойкость, решительность и отвагу. Богатыри - носители патриархального уклада жизни. Конечно, определенные черты их характера не вписываются в данную модель. Например, Ерема из фильма «Приключения Аленушки и Еремы» большую часть времени проводит с гитарой на печи, а физически слабый, не способный на самостоятельный подвиг Елисей из фильма «Добрыня Никитич и Змей Горыныч», находится всегда под опекой Добрыни Никитича. Не смотря на сохранение классического сюжета былин (защита Родины, обретение счастья с возлюбленными), только один анимационный фильм оканчивается свадьбой и пиром на весь мир - «Добрыня Никитич и Змей Горыныч». Внешность персонажей, также не всегда вписывается в гендерные

стереотипа патриархата. Царь Дормидонт из фильма «Приключения Аленушки и Еремы», занятый все время домашними хлопотами (любимое занятие царя - кулинария), считает главное своей целью накормить царевну Всеславу. Из этого следует, что в традиционный патриархальный уклад экранных произведений вносятся современные черты – эмансипация женщин, феминизация мужчин, уравнивая институт гражданского сожителства наравне с классическими брачными узами.

Не менее противоречивы с точки зрения формирования гендерной устойчивости анимационные фильмы компании «The Walt Disney Company».

Главная героиня анимационного фильма «Красавица и чудовище» (1991 год) по нравственным и интеллектуальным показателям противопоставлена мужским персонажам картины (даже над заколдованным принцем). Находящийся в подчинении принц вынужден подчиняться Белль. Чтобы быть расколдованным, он больше демонстрирует женскую покорность, чем мужскую решительность. Дискредитируется в фильме и истинно женское предназначение материнства - в сцене на рынке, где Белль стоит рядом с пустой клеткой - символом свободы, появляется многодетная мать, терзаемая в разные стороны детьми. Родители Белль, вообще, скорее похожи на ее бабушку и дедушку, чем на родителей юной девушки. Таким образом возникают параллели – свобода - юность, любовь – свобода от детей и противовес – закабаленность – старость – материнство. Дискредитация образа материнства присуща и другой картине «Храбрая сердцем» - совместной работе Pixar и «The Walt Disney Company». Главная героиня которого - принцесса Мерида обладательница не характерного для женщин увлечения - стрельбы из лука, превращает мать в медведя, угостив ее заколдованным пирожным. Правда, и поведение матери принцессы, сложно назвать типично женским - облачение дочери в заведомо узкое платье, в котором ей тяжело дышать и передвигаться, кормление детей овечьим желудком с демонстрацией его расположения на своем теле, отсутствие чуткости к Фергусу, когда ястреб вцепляется ему в лицо и т.д.

Нехарактерные гендерные роли описаны в анимационном фильме «Мулан» (1998). Не состоявшись, как невеста, героиня становится вместо отца солдатом и спасает королевство.

Анимационный фильм «Шрек» (2001) - постмодернистская сказка. Принципы построения текста постмодерна пронизывают текст анимации: множественность культурных пространств и эпох (пространства болота и замка, средневековье и постиндустриализм), обилие аллюзий («Кот в сапогах», «Питер Пен», «Красная шапочка», «Белоснежка» и др.), негативное представление власти - искусственной структурированности жизни общества в образе лорда Фаркуада (нажатие кнопки вызывает исполнение игрушечными деревянными человечками гимна, турникет, установленный при входе в замок, газон с искусственной травой и т.д), вариативность добра и зла, гротески, пародия, смешение стилей. Абсурдны и герои анимации - добрая фея оказывается злой, юный принц - алчный и глупый, Кот в сапогах, работал раньше киллером, облаченный в женскую одежду - бармен, Главные герои – Шрек и Фиона прямая противоположность сказочным персонажам, которым свойственно преобразаться после снятия чар, например, из лягушки- в царевну. Главная героиня, после снятия колдовства, окончательно становится огром, что ведет к полной утрате человеческого обличия. Особого внимания заслуживает дракон, образ которого неоднократно возникал фольклоре в вариации– дракон, похищающий девушку. В русских - народных сказках в роли дракона выступает Змей Горыныч. Изначально лишенный привлекательности, внушающий ужас персонаж, в «Шреке» превращается в прекрасную девушку. В фильме авторы создают намеренный беспорядок гендерных ролей. Фиона, не только не имеет женских черт - нежности, скромности, терпения, но и проявляет совершенно неприемлемые для девушки поступки – состязаясь в пении с птицей, Фиона, беря высокую ноту, убивает птицу, расправляется с разбойниками, используя восточные единоборства. Шрек и Фиона удивительно похожи - одинаково уродливые зеленые чудовища создают семью и рожают в конце 4 части фильма

подобных детей. Анимационный фильм постулирует, что любое живое существо в любом самобытном проявлении имеет права на бытие, даже, если оно чудовищно и отвратительно. Фильм высмеивает прежние представления о государстве и власти, о гендерных ролях мужчины и женщины, кроме этого, фильм заставляет сомневаться о истинности визуального восприятия героев - от безобразных вначале до вызывающих улыбку в конце фильма. Таким образом, зритель начинает сомневаться в истинности своих визуальных восприятий.

«Винкс» (2004-2015) - итальянский анимационный сериал, показанный в 130 странах мира, ориентирован на девочек от 4 лет. Главные героини матриархальной сказки - шесть девочек-фей, учениц школы магии Алфея. В анимации Феи – носительницы и мужских и женских качеств одновременно. С одной стороны, героини транслируют, характерные женские качества, с другой, авторы наделили их качествами, совершенно не присущими девочкам. Несомненно, феи – обладательницы длинных волос и стройной фигуры олицетворяют женственность. С другой стороны, женская красота в анимации вульгаризирована и обращает внимание зрителя на физиологический аспект: модельная внешность, вульгарный, вызывающий внешний вид, наделяет героинь характеристиками взрослых женщин, а не юных девочек. Забота о внешности - на этом оканчивается список женских качеств героинь. В первой серии первого сезона «Неожиданное событие» на просьбу матери помочь в уборке, Блум восклицает: «О, нет!», а когда фея слышат об учебе, ее ответ звучит: «Мне надоело учиться!» в серии 42 второго сезона. В сериале феи наделены стереотипно мужскими чертами – решительностью, героизмом, смелостью, физическая сила. Таким образом, под женской внешностью скрывается мужская природа, создается образ девочки - супермена.

Мужские персонажи являются помощниками фей. Они не наделены смекалкой и не могут что-либо предпринять: 3 сезон, 56 серия «Зеркало правды» Скай констатирует: «Я пытаюсь выпустить охладитель, но ничего не

получается!». В отношениях с мальчиками феи также занимают доминирующие позиции. Так в 4 сезоне, серии 86 «Белый круг» Лейла, силой заставляет юношу Нобу танцевать на сцене. А еще, героини целуют в губы персонажей и признаются им в симпатии. Юноша Скай плачет, узнав о смерти Блум в третьем сезоне, серии 76: «Она пожертвовала собой ради нас!».

Мощное разрушительное воздействие на формирования гендерной устойчивости неподготовленного зрителя оказывает японская анимация (аниме). Жанр аниме очень популярен в России. По данным «ВКонтакте» группы любителей аниме насчитывают сотни тысяч подписчиков. Самые популярные из них «Аниме» - 869607 подписчиков (одноименная группа «Аниме» - 541640 подписчиков), AniDUB - официальная группа аниме сообщества - 477794 участника, Аниме Наруто Naruto Anime - 342994 участника и т.д.

Японская анимация характеризуется множественностью жанров и видов. Связано это с ориентацией на конкретного зрителя - в аниме четко разграничивается возраст и пол аудитории. Эту важную деталь часто упускают при анализе произведений, объединяя в один пласт множество жанров от, например, Сёнэн (тематика дружбы подростков мальчиков) до Яой (демонстрация сексуальных сцен между юношами). Анимации для взрослых создается в Японии несколько не меньше, чем для детей, поэтому очень важно при анализе произведений обращать внимание на адресата. В рамках телевизионного контента России наиболее часто встречаются аниме в жанрах: Добуцу- (герои- человекоподобные "пушистые" существа), аниме о путешествиях между миром современной Японии и фэнтези - миром, киберпанк - повествование о мире будущего, жизнь которого полностью определяют компьютерные технологии, махо - сёдзё- аниме о "девочках-волшебницах", наделенных магической силой, школьная романтика - рассказ о первых любовных переживаниях японских школьников.

Обычно, анализируя психологическое воздействие аниме, авторы заостряют свое внимание на обилие сексуально - эротических компонентов: юные обнаженные тела, обилие демонстрируемого белья героев, эротические позы героев и т.д., но наибольшее количество споров вызывает, смены пола героев, как смыслообразующая анимационного фильма («Гакумон! Школа монстров» (2014), «Блудный сын» (2002-2013), «Ну и ну! Земляничные яйца» (2001). Подобная тематика получила в сети Интернет название гендер-бендер или гендерная интрига. К жанру гендер-бендер относят также анимэ, где стерты внешние половые отличия героев и аниме с переодеваниями героев. «Нахальный ангел» - манга, получившая в 2001 году премию издательства Shogakukan, как лучшая в категории «сёнэн» «Сёнэн» (яп. *сё:нэн*, досл. «мальчик», «юноша») — аниме и манга, рассчитанные на особую целевую аудиторию — мальчиков и юношей в возрасте от 12 до 18 лет» [4]. «Нахальный ангел» - романтическая комедия о 15 летней Мэгуми Амацуки, которая родилась парнем. По сказочному сюжету манги – злой демон превратил, любившего подраться мальчика в первую красавицу школы. Хибуки Амава – главный герой «Ну и ну! Земляничные яйца», чтобы получить работу в школе, вынужден переодеваться женщиной, ведь директор школы - ярая мужененавистница. Подобные манги японского читателя и зрителя отсылают к философскому представлению о реинкарнации. Жизнь состоит из потоков дхарм (истин), распад которых вызывает смерть и новый вариант комбинации дхарм - реинкарнацию. Сущность любого живого существа способна бесчисленное множество раз воплощаться в иные тела. Согласно махаянского течения буддизма, распространенного в Японии, все окружающее нас является дхармой, а то, что видит человек - всего лишь иллюзия – майя - «иллюзия, обман: в инд. мифологии — способность сверхъестественных существ (богов, демонов, духов) к изменению своего облика» [41], скрывающая дхарму. Отсюда - любое представление человека о мире и предание ему формы - майя (иллюзия). Внешность, пол, возраст - майя человека, срывающая его Дхарму. Способность тела к реинкарнации -

для жителя Японии – понятно, но для европейца, который не знаком с подобными философским и религиозным представлениями, сюжеты манги будет восприниматься, как вариант гендерной фрустрации.

Легко узнаваемая для зрителя, японская анимация, за счет характерной техники рисования – взятой из манги - японского комикса, для которого свойственны следующие особенности рисовки: измененные пропорции тел персонажей, гендерная неоднозначность персонажей (подчас, очень сложно различить их пол), свет, регулярно обрамляющий героев и конечно, гротескно прорисованные глаза героев, клиповость монтажа (коллажность) Каждый из этих элементов следует читать в соответствии с законами манги. Согласно им, возраст героя можно определить по размеру глаз и их блеску, цвет волос обозначает характер персонажа, а безутешный плач показывает несерьезность ситуации. Свет, исходящий от персонажей, свойство дэвов – долгоживущих существ, которые «бывают многих видов и находятся на разных стадиях эволюции» [17], которым свойственно свечение. Дэвы могут обитать среди людей, они не видны простым людям. Героя анимэ «Бездомный бог» (2014) – Яво, родившийся человеком, становится дэвом, обитающим среди людей видит только Хиёри Ики, что характерно для дэвов - быть невидимым для простых людей.

Техника рисования манги и аниме отличается от рисовки классических школ анимации, например - школы Диснея, где персонажи прорисовываются плавными линиями или - состоят из пересекающихся эллипсов, герои аниме больше напоминают плоскостных кукол для перекладки–рисовка персонажей линиями, подчас обрывочными, большое количество острых углов, отсылает зрителя, скорее к неживому - к архитектуре, механизмам, предметам и т.д. «Прямая линия является маркером мертвых, искусственных форм» [27, с.62]. Отсюда и движения персонажей подобные марионетке, управляемой кукловодом – им присуща обрывистость, отсутствие плавности. Движением и жестами передаются и эмоции персонажей. Это связывают с особенностями прорисовки аниме – на раскадровке «изображаются только

кульминационные фазы движения, что позволяет количество кадров сократить до 3х в секунду (у Диснея- 12 кадров в секунду)» [29, с.54]. «В эстетике аниматора можно увидеть эстетику куклы», марионетки, управляемой умелым кукловодом (или искусственным интеллектом в мангах киберпанка) [19]. Виртуальная реальность 3D, дает куклам потоки дхарм, но вместе с телесностью они обретают страдания т.к. обретают желания. Холодный, отчужденный эротизм героев- отхождение от Благостных истин буддизма в силу тришны- жажды чувственных удовольствий. «Отсюда трансгрессивный характер эротического: оно избыточно по отношению к репродуктивной функции и наполнено печалью» [19]. Тематика кукольности и искусственной сексуальности отражена и в мангах и аниме киберпанка. 166 141 668 \$ - кассовый сбор фильма «Призрак в доспехах» (2017) снятого он по одноименному аниме-фильму 1995 года. Кусанаги может выбрать любое тело (что ей и советуют), в любом случае, его тело будет принадлежать государству. Неоднократно киборг Бато советует Кусанаги поменять тело на мужское, как на более совершенное, но она отказывается.

«Яблочное зернышко» (2004) – манга, соединившая в себе элементы меха- манга о «сложных механизмах, как правило, самодвижущихся, не имеющие реальных прототипов с киберпанком (манга об упадке человеческой культуры в компьютерную эпоху). Отношения главных героев Бриаруса и Дюны оканчиваются после того, как из Бриаруса сделали киборга. Любовь между человеком и роботом, между не людьми – красивая и трагичная. Любовная линия героев очерчена слабо полунамёками – с точки зрения бинарности гендера она просто лишена смысла. Идентичность в мире киборгов лишена смысла, общество становится постгендерным. Вместе с идентичностью человек теряет возможность ниббаны, ведь трансформация телесности через непрерывное совершенствование всего лишь - цепь реинкарнаций.

Сформированное критическое мышление, знание японской культуры, специфики концепта телесности и особенности анимации, бесспорно,

сделают просмотр японской анимации приятным занятием, но подросток, не имеющий должного зрительского опыта оказаться в состоянии психологической дезориентировки, что, несомненно, нарушает гендерную устойчивость.

Анимационные фильмы и игровые компьютерные программы являются трансляторами эмоционального состояния и моделей поведения. Музыкальное сопровождение усиливает эффект воздействия на ребенка. Кроме этого, герои анимационных фильмов и персонажи игр - носители стереотипов поведения и вариантов решения различных жизненных ситуаций.

Не обладая сформированным критическим мышлением, ребенок может получить неверные идеалы, которые в дальнейшем и будут влиять на всю его дальнейшую жизнь. Поэтому важно при выборе анимационных фильмов и компьютерных программ придерживаться определенных критериев.

Критерий возраста:

Доктор психологических наук, профессор кафедры «Дошкольная педагогика и психология» факультета «Психология образования» МГППУ Елена Олеговна Смирнова считает, что «в младенческом и раннем возрасте (0-3 лет) необходимо оградить ребенка от просмотра телевизора. В дошкольном возрасте (3 – 7 лет) время просмотра необходимо ограничить 30 минутами в день» [36]. Младший дошкольник (7 – 10 лет) может посвятить просмотру телевизора до 50 минут ежедневно. Старшие школьники (11 – 18 лет) – до 3 часов в день. Подобно сеансам просмотра, необходимо ограничивать и время пребывания ребенка за компьютером: от 30 минут в дошкольном возрасте, до 2х часов в день – в старшей школе. При этом важно, учитывать, что сюда включается подготовка домашнего задания с использованием компьютера.

Критерии содержания:

Обратите внимание на персонажей анимационных фильмов и компьютерных игр:

- Герои не должны проявлять агрессию, жестокость;
- Неподобающее, девиантное поведение персонажей не должно оставаться безнаказанным;
- Опасное поведение героев может нанести урон здоровью ребенка;
- Внешность героев не должна вызывать сомнений для классификации их сопоставления и разграничения по ряду признаков: пол, возраст, «положительные» или «отрицательные» функции. Кроме этого, внешность не должна пугать зрителя в случае анимации.
- Дифференциация гендерных ролей персонажей должна выражаться в поведении, речи, занятиях, качествах, соответствующих их принадлежности.
- Медиапродукт должен прививать традиционные семейные ценности.
- Опасное поведение героев медиа может нанести урон здоровью ребенка;
- Анимационные фильмы и игры должны быть не только интересны, но и полезны для ребенка.

Технические критерии:

Избегайте анимационных фильмов и компьютерных игр, содержащих громкие звуковые эффекты и яркий видеоряд, вызывающие резкое возбуждение нервной системы. Яркие цвета перевозбуждают маленького зрителя. Например, после просмотра анимационных фильмов перед сном, использующих контрастность цветов, как художественный прием, дети долго не засыпают. Темп повествования и игры необходимо выбирать спокойный, чтобы ребенок мог осмыслить происходящее.

Компьютерные игры необходимо выбирать однопользовательские, избегая игр- симуляторов. Среди обилия жанров компьютерных игр остановите свой выбор на развивающих играх, которые учат

наблюдательности, развивают творческие способности, отрабатывают определенные навыки, например, математические или языковые.

Рекомендуемая продолжительность анимационного фильма не более 20 минут. Помните, что просмотр анимационных сериалов вызывает привыкание ребенка к сеансам просмотра. Компьютерные игры лучше выбирать с завершенным во времени сюжетом, чтобы у ребенка не возникало желание играть без остановки. Продолжительные во времени, без четкой концовки сюжеты анимационные фильмы и игры не дают возможности осмыслить и сделать необходимые выводы из медиаматериала.

Эстетический критерий:

Дети восприимчивы к мимике. Поэтому, уродливые гримасы персонажей анимационных фильмов и игр могут испугать ребенка, в тоже самое время, персонажи со статичными лицами подсознательно ребенком воспринимаются, как неестественные например, «Телепузики».

Критерий звукового сопровождения:

Речь героев не должна быть быстрой и ее не должно быть много. Например, анимационный фильм «Варежка» (1967), прекрасно воспринимается юными зрителями и без речи героев. Речь героев должна соответствовать традициям литературного языка и не должна содержать вульгаризмов, ненормативной и сниженной лексики. Музыкальное сопровождение должно быть спокойным, чтобы не вызвать нервного напряжения.

Критерии эмоционального содержания:

Обратите внимание на эмоциональное состояние ребенка после просмотра анимационного фильма или участия в компьютерной игре. У ребенка не должно возникать депрессивных состояний, переживаний, излишнего нервного перевозбуждения. Предложите ребенку нарисовать персонажей игры или фильма после просмотра. По содержанию рисунков и их цветовому решению легко понять эмоциональное состояние ребенка.

Прежде чем предложить компьютерную игру или анимационный фильм ребенку, необходимо убедиться в их безопасности для ребенка. Контролируйте виртуальный мир ребенка - участвуйте в компьютерных играх с ребенком, просматривайте и обсуждайте увиденное на экране. Будьте его проводниками в виртуальном мире. Покажите ему, что виртуальная реальность медиа – всего лишь дополнение реальной жизни, которая не заменит живого общения, прогулок, чтения, занятий спортом.

Заключение

В условиях современного информационного пространства, ставшего одним из важнейших институтов социализации, с присущими ему плюрализмом, клиповостью, вариативностью создания и восприятия объективной реальности, происходит утрата качества устойчивости гендерной идентичности личности.

Несмотря на множественность и противоречивость подходов к проблеме пола и гендера, считаем, что обусловленность гендера биологическим полом, является обязательным условием сохранения целостности личности и психического здоровья. Упразднение четких границ нормы и девиации в рамках современного информационного пространства является причиной замещения качества устойчивости гендерной идентичности индивида комбинаторностью и непостоянством. В виртуальной реальности медиапространства социальных сервисов и компьютерных игр, индивид порождает альтернативную виртуальную идентичность, лишенную самоотождествленности, для которой свойственны вариативность, исходящая из свойств коммуникативного поля, экспериментальность и неустойчивость. Поэтому, систематическое конструирование ненормативной виртуальной идентичности, способно сформировать гендерную дисфорию ребенка. Влияние анимационных фильмов на ребенка схоже с влиянием компьютерных игровых программ - герои экрана и компьютерных игровых программ являются носителями, как моделей поведения, так и вариантов решения различных жизненных ситуаций, на которые ориентируется ребенок. В связи с несформированностью критического мышления, ребенок может получить неверные ориентиры, которые в дальнейшем и будут влиять на всю его дальнейшую жизнь. Поэтому, при выборе анимационных фильмов и компьютерных игровых программ необходимо учитывать возрастные критерии, из которых вытекает способность правильно понять содержание произведения, объяснить поступки и поведение героев.

В результате работы над темой исследования для достижения поставленной цели и проверки гипотезы были выполнены задачи исследования. В первой главе были рассмотрены основные теоретические подходы к проблеме гендерной устойчивости в рамках культурно-исторических традиций:

- Проанализированы научно-методические, психолого-педагогические источники информации в области гендерной психологии и педагогики, что позволило выявить наиболее актуальные подходы для раскрытия темы исследования;

- Рассмотрены основные теории, раскрывающие понятие «гендер»: теория социального конструирования, теория стратификационной категории и культурной метафоры;

- Обозначено противоречие современной гендерной педагогики - используя в дидактике и методике воспитания формы и методы работы, основанные на гендерной дихотомии, современная педагогика не учитывает особенности формирования гендерной идентичности в условиях современного информационного пространства – где происходит утрата гендерной устойчивости.

- Раскрыта сущность понятия «гендерная ризома» - кризисное состояние полоролевых отношений, возникающих в условиях информационного пространства;

Во второй главе рассмотрены технологии информационного пространства, влияющие на качество устойчивости гендера:

- Описана пролиферация гендерных ролей при интернет-общении и в компьютерных играх, как способ самоконструирования идентичности и как возможность манипуляции идентичностью в зависимости от внешних обстоятельств;

- Виртуальная идентичность и ее гендерная составляющая, формируемые в информационном пространстве, рассмотрены в

характеристиках множественности и вариативности в противовес целостности объективной идентичности индивида;

- На основании контент-анализа популярных в детской аудитории анимационных фильмов отечественного и зарубежного производства, рассмотрена смена стереотипов гендерного поведения, как способ разрушение бинарной оппозиции гендера;
- Разработаны критерии отбора безопасных для психического здоровья ребенка анимационных фильмов и компьютерных программ.

На основании полученных результатов опытно-экспериментальной работы считаем, что гипотеза исследования подтверждена: в условиях аксиологического плюрализма, клиповости, интертекстуальности свойственных современному информационному пространству, являющемуся важным институтом социализации, ребенок, не обладая навыками и компетенциями интерпритации и анализа медиаматериала, испытывает сложности с формированием гендерной устойчивости.

Список используемой литературы

1. Аникин, В. П. Русские народные сказки [Текст]: сборник/ В. П. Аникин. – 1986. - М.: Детская литература. – 544с.
2. Аристотель, С. О женщинах. [Электронный ресурс] / С. Аристотель. – Режим доступа: <http://maxpark.com/community/25/content/1948749>. - Загл. с экрана (дата обращения: 13.12.2016).
3. Бендас, Т. В. Гендерная психология [Текст]: учебное пособие/ Т. В. Бендас. — СПб.: Питер. - 2006. — 431с.
4. Витковский, А. Сёнен – что это? Аниме по жанрам. Аниме жанра сёнен. [Электронный ресурс]/ А. Витковский. – Режим доступа: <http://fb.ru/article/149935/s-nen---chto-eto-anime-po-janram-anime-janra-s-nen/>. – Загл. с экрана (дата обращения: 15.11.2016)
5. Войскунский, А.Е. Пол. Гендер. Интернет. [Электронный ресурс] / А.Е. Войскунский. – Режим доступа: http://www.psy.msu.ru/science/public/voyskunskiy/voyskunskiy_2004a.pdf. - Загл. с экрана (дата обращения: 10.12.2016)
6. Геодакян, С.В. Эволюционные теории асимметризации организмов, мозга и тела [Текст] / С.В.Геодакян// Успехи физиологических наук. – 2005 – 36. - №1. – С.24-53
7. Геодакян, С.В. Эволюционная теория пола [Текст] / С.В. Геодакян// Природа. – 1991. - №8. – С.60-69
8. Градусова, Л.В Гендерная педагогика [Текст]: учебное пособие / Л. В. Градусова. – 2011. – М.: Флинта. – 164с.
9. Гречко, П.К. Идентичность – постмодернистская перспектива [Электронный ресурс]/ П.К. Гречко //Вопросы социальной теории– 2010 – том VI. – Режим доступа: <http://iphras.ru/uplfile/root/biblio/vst/2010/09.pdf>. - Загл. с экрана (дата обращения: 10.02.2017)

10. Грицанов, А.А. Новейший философский словарь [Текст]: новейший философский словарь/А. А. Грицанов. - Мн: Изд.В.М.Скакун, 1998. – 896с.
11. Гриценко, И.А. Клиповое мышление – новый этап развития человечества. [Электронный ресурс] / И.А. Гриценко. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/klipovoe-myshlenie-novyy-etap-razvitiya-chelovechestva>. - Загл. с экрана (дата обращения: 7.01.2017)
12. Дедова, О. В. Лингвистическая концепция гипертекста: основные понятия и терминологическая парадигма [Текст]/ О.В. Дедова// Вестник МГУ. – Сер. 9, Филология. – 2001. – № 4. – С. 22–36
13. Демильханова, А. М. Влияние виртуальной реальности на образ я.(на примере ролевых компьютерных игр) [Электронный ресурс] / А. М. Демильханова. – Режим доступа: <http://old.uniyar.ac.ru/02af54305f183778d87de0c70c591fae4/uploads/a/a7/02090110.pdf>. - Загл. с экрана (дата обращения: 24.03.2017)
14. Денисова, А.А. Словарь гендерных терминов [Электронный ресурс]: словарь/ А.А. Денисова. – Режим доступа: <http://www.owl.ru/gender/042.htm>. - Загл. с экрана (дата обращения: 11.11.2016)
15. Дубинянская, Я. Фалес Милетский: то, что не имеет ни начала, ни конца [Электронный ресурс] / Я. Дубинянская. – Режим доступа: <https://persons-journal.com/journal/733/852>. - Загл. с экрана (дата обращения: 10.04.2017)
16. Дугин, А.Г. Воображение. Философия, Социология, Структуры [Текст]/ авторский курс/ А.Г.Дугин. – Изд.: Академик, 2015. – 636с.
17. Дэдбитер, Ч. Дэвы и природные духи [Электронный ресурс]: Ч. Дэдбитер. – Режим доступа: http://rumagic.com/ru_zar/religion_esoterics/ledbiter/e/j11.html. - Загл. с экрана (дата обращения: 14.02.2017)

18. Жмуров, В.А. Большая энциклопедия по психиатрии [Текст]: энциклопедия/ В.А.Жмуров// 2-е изд. – М.: Джангар, 2012. – 864с.
19. Иваненко, Е.А. Заклятье вечной молодости, или репрезентация телесности в жанре аниме [Электронный ресурс]/ Е. А. Иваненко, М.А. Корецкая, Е. В. Савенкова. – Режим доступа: http://rumagic.com/ru_zar/religion_esoterics/ledbiter/e/j11.html. - Загл. с экрана (дата обращения: 14.02.2017)
20. Иванова, Ю.В. Историко-философский подход в изучении гендера как метафоры и социальной стратификации.[Электронный ресурс]/ Ю.В.Иванова. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/istoriko-filosofskiy-podhod-v-izuchenii-gendera-kak-metafory-i-sotsialnoy-stratifikatsii>. Загл. с экрана (дата обращения:10.05.2017)
21. Ильин, Е.П. Пол и гендер [Текст]/монография/ Е.П.Ильин. – Изд.: Питер. – 2010. – 688с.
22. Князева, Е. Н. Синергетика как новое мировидение: Диалог с И. Пригожиным [Текст]/ Е.Н.Князева, С. П. Курдюмов/ Вопросы философию – 1992. - №12. – С.3-20
23. Корнетов, Г.Б. Антипедагогика// Большая российская энциклопедия [Электронный ресурс]/ Г.Б. Корнетов. – Режим доступа: <http://bigenc.ru/education/text/696737>. Загл. с экрана (дата обращения: 6.12.2016)
24. Кудинов, С.А. Психологическая устойчивость личности как основа самореализации субъекта. [Электронный ресурс]/ С.А. Кудинов. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskaya-ustoychivost-lichnosti-kak-osnova-samorealizatsii-subekta>.- Загл. с экрана (дата обращения:1.12.2016)
25. Локк, Д. Два трактата о правлении. [Электронный ресурс]/ Д. Локк. – Режим доступа: http://modernlib.ru/books/lokk_dzhon/dva_traktata_o_pravlenii/read/. - Загл. с экрана (дата обращения: 13. 05.2017)

- 26.Огурцов, А. Антипедагогика: вызов постмодернизма [Электронный ресурс]/ А. Огурцов. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/antipedagogika-vyzov-postmodernizma>. – Загл. с экрана (дата обращения: 14.12.2016)
- 27.Орлов, А. М. Аниматограф и его аниме. Психогенные аспекты экранных технологий [Текст]: А. М. Орлов. – М.: ИМПЭТО. – 1995. – 384с.
- 28.Орлов, А. М. Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания [Текст]/ А.М. Орлов. – 1998. – М.: ГЕО. – 336с.
- 29.Орлов, А. М Духи компьютерной анимации [Текст]: А.М.Орлов. – М.: «МИРТ». – 1993. – 108с.
- 30.Пашукова, Т. И. Теоретический анализ становления понятия гендера и гендерной идентичности в психологии [Электронный ресурс]/ Т.И.Пашукова, А.С.Тер-Акопова. – Режим доступа:<http://cyberleninka.ru/article/n/teoreticheskiy-analiz-stanovleniya-ponyatiy-gendera-i-gendernoy-identichnosti-v-psihologii>. – Загл. с экрана (дата обращения: 08.12.2016)
- 31.Пахомкина, М.Ф. Современная западная философия [Электронный ресурс]/ М. Ф. Пахомкина, Э.О. Леонтьева [и др.]. – Режим доступа: http://pnu.edu.ru/media/filer_public/2012/11/20/modernwesternphilosophy.pdf. . - Загл. с экрана (дата обращения: 11.02.2017)
- 32.Письмо Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2005 г. N АС-1270/06 «О концепции превентивного обучения в области профилактики ВИЧ/СПИДА в образовательной среде» [Электронный ресурс] // Гарант: справ.правовая система. - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=LAW&n=98560&fld=134&dst=1000000001,0&rnd=0.8346507177490499#0> (дата обращения: 05.05.2017)

- 33.Самойлова, Е.О. Виртуальная реальность как нарратив: линейность и нелинейность [Текст]/ Е.О. Самойлова, Ю.М. Шаев// Фундаментальные исследования. – 2015. – № 2-9. – С. 203-205
- 34.Словарь гендерных терминов [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://a-z-gender.net/gendernaya-nekonformnost.html>. - Загл. с экрана (дата обращения: 12.11.2016)
- 35.Словарь бизнес-терминов. [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/business/17448>. - Загл. с экрана (дата обращения: 11.12.2016)
- 36.Смирнова, Е. О. Разговор о влиянии мультфильмов на детей. [Электронный ресурс] / Е.О. Смирнова. – Режим доступа: <http://www.blagoda.com/intervyu/6053.html>. - Загл. с экрана (дата обращения: 20.01.2017)
- 37.Ульянов, В.А. Постгендерная характеристика виртуального: генезис андрогенности [Электронный ресурс]/ В.А. Ульянов. – Режим доступа: <http://www.vestnik.vsu.ru/pdf/phylosophy/2012/02/2012-02-15.pdf>. - Загл. с экрана (дата обращения: 06.01.2017)
- 38.Шибаршина, О.Ю. Эволюция представления о сущности мужчины и женщины в античной философии [Электронный ресурс]/ О.Ю. Шибаршина. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-predstavleniy-o-suschnosti-muzhchiny-i-zhenschiny-v-antichnoy-filosofii>. - Загл. с экрана (дата обращения: 11.02.2017)
- 39.Щекотуров, А. В. Конструирование виртуальной гендерной идентичности подростков на страницах социальной сети «ВКОНТАКТЕ». [Электронный ресурс]/ А. В. Щекотуров. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/konstruirovanie-virtualnoy-gendernoy-identichnosti-podrostkov-na-stranitsah-sotsialnoy-seti-vkontakte>. - Загл. с экрана (дата обращения: 3.01.2017)

- 40.Энциклопедический словарь по психологии и педагогике. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://psychology_pedagogy.academic.ru/. – Загл. с экрана (дата обращения: 20.11.2016)
- 41.Энциклопедии и словари [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://enc-dic.com/buddhism/Maja-197/>. – Загл. с экрана (дата обращения: 24.11.2016)
- 42.Юнг, К.Г. Душа и миф: шесть архетипов [Текст]: научно-популярное издание/ К.Г. Юнг. – 1996. – Киев: Государственная библиотека Украины и юношества. – 357с.
- 43.Butler, J. Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity [Электронный ресурс]/ J. Butler. – Режим доступа: <http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Butler-GenderTrouble-Pref-1999.pdf>. - Загл. с экрана (дата обращения: 11.02.2017).

ПОСЛЕДНИЙ ЛИСТ ВКР

Выпускная квалификационная работа выполнена мной совершенно самостоятельно. Все использованные в работе материалы и концепции из опубликованной научной литературы и других источников имеют ссылки на них.

« _____ » _____ 2017 г.

_____ Ишунина Елена Сергеевна
(подпись выпускника) (Ф.И.О.)