

СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ ПРОБЛЕМЫ СОВРЕМЕННОСТИ

УДК 159.922.7:130:008:316.7

МИР ДЕТСТВА И ЕГО ТРАНСФОРМАЦИИ МАНИПУЛЯТИВНЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ ИДЕОЛОГИИ ГЛАМУРА

© Елена Людвиговна ЯКОВЛЕВА

Казанский инновационный университет им. В.Г. Тимирязова,
г. Казань, Российская Федерация, доктор философских наук,
кандидат культурологии, доцент, зав. кафедрой философии,
профессор, e-mail: mifoigra@mail.ru

Объектом исследования стал мир детства, который в современности начинает интенсивно изменяться под воздействием незримо-присутствующей идеологии гламура, захватывающей пространство социального. Обозначенная проблематика рассмотрена в форме нарративного дескрипта с использованием диалектического и феноменологического методов, принципа интенционального анализа, помогающих раскрыть специфику трансформаций в бытии ребенка, окруженного гламурным социальным. В результате анализа современного мира детства выявлено: негативную роль в процессе изменения мировосприятия, поступков и действий ребенка играет процесс манипуляции сознанием, основанный на определенной технологии, имеющей «прозрачный» характер. Манипуляциям идеологии гламура подвергается весь социум, в т. ч. дети, быстро усваивающие ее формулы и принимающие их к сведению в качестве руководства к действию. Технология манипуляции идеологии гламура включает в себя использование мифологем, эмоциональную роль языка, элемент визуализации, пророчество, создание имиджа и медийных спектаклей. Процессу манипуляции информацией, особенно в гламурном социальном, противостоять невозможно, но знание его технологии помогает в первую очередь взрослым взять под контроль мир детства и ограничить негативное воздействие на сознание и действия ребенка средств массовой информации и Интернета.

Ключевые слова: идеология гламура; мир детства; информация; манипуляция сознанием; миф; технология.

Мир детства – удивительное пространство, где обнаруживают себя архаика и бессознательные интуиции, мифичность и чудесность, любопытство и любознание, помогающие увидеть суть бытия, его истинный образ и даже прогностически заглянуть в будущее. Жизнь ребенка – это проявления его сердца, а значит – непосредственных чувств, эмоций, преданности и верности, пронесенных через свою духовность, которая оказывается в бодрствующем состоянии, впоследствии теряясь. Плача и смеясь, ребенок испытывает *катарсические состояния*, возвышающие и воспитывающие его, тем самым подключаясь к энергичным потокам мироздания.

Для ребенка жизнь – это большое приключение / *при-ключе-ние*, в котором проис-

ходит познание окружающего, расширяющего кругозор. Желание быть в пути и п(р)очувствовать его как выяснение собственного предназначения стимулирует детские путешествия, которые порою возникают внезапно, придавая остроту ощущениям и надолго оставаясь в памяти. Путешествие ребенка как приключение / *при-ключе-ние* таит в себе интригу: он не знает *куда попадет и с кем познакомится*. Карты мироздания у ребенка нет, и она ему не нужна: он ориентируется интуитивно. В его путешествии все мимолетно, тем не менее, ребенок везде проявляет типичное для него любопытство и любознание, задавая множество вопросов встречаемым на пути людям и тем самым открывая тайны мироздания, интерпретируя их с позиций собственного, пусть

небольшого опыта. Желание, общаясь, познавать и открывать расширяет детский кругозор, давая простор для воображения и фантазирования, а значит – проявления. Можно утверждать, что первоначально точка стремлений каждого ребенка одновременно интеллектуально-морально-эстетическая, поэтому она помогает найти то, что он ищет, заряжая колоссальной жизненной энергией. Все полученные впечатления становятся для ребенка импульсом для нового движения, нередко в непредсказуемом (хаотично-ризоматичном) направлении, имеющим свою цель. Самое главное качество маленького человечка – *доверие* жизни и обстоятельствам, где общение с разноликим и непохожим на Я дает возможность проникнуть в иные миры, открывая и интерпретируя Других.

Но в современности мы обнаруживаем определенные изменения, связанные с миром детства. Негативный вклад в мировидение ребенка вносит господствующая в обществе идеология гламура. В связи с этим *целью статьи* является рассмотрение трансформаций мира детства под воздействием гламурной идеологии.

В современной социокультурной сфере незримо главенствует идеология гламура, внушающая всем *идею принудительного счастья*. Последнее можно отнести к числу парадоксальных оксюморонов современности, характерных для гламурного и характеризующих его как феномен химеричный. Гламур технологично манипулирует людьми, внедряя в их жизненное пространство три ключевые доминанты – *красоту, молодость и богатство*, относящихся к разряду переходящих, а значит – эфемерных. Но в контексте гламурного перечисленные доминанты преподносятся как вечные, присутствующие в жизни человека на протяжении всей жизни, что трансформирует его мировоззрение, миропонимание и, в конечном итоге, образ жизни и проявлений.

Сегодня в гламурную абсурдность социального каждый человек погружен с рождения. Как считал М. Хайдеггер, абсурдность связана с тем, что «человеческая реальность сразу возникает как «обложенная» бытием, она «находит себя» (*sich befinden*) в бытии, и одновременно человеческая реальность составляет бытие, которое ее осаждает, расположиться вокруг нее в форме мира» [цит. по:

1, с. 80]. Ввиду того, что гламур сегодня сопровождает бытие личности от рождения до смерти, то мировоззренческие изменения начинают наблюдаться уже в детстве.

Мир современного детства значительно трансформировался и изменился, став более динамичным, визуализированным и красочно-насыщенным. Если подходить к подобным изменениям диалектически, то они суть закономерного течения исторического процесса (вспомним гераклитовское «все течет, все изменяется»). В жизнь ребенка сегодня проникают высокие технологии, практически «с пеленок» развивающие и обучающие его навыкам работы с ними. Но при этом современный ребенок с рождения окружен пространством гламурного социального, формирующим в нем не лучшие качества: например, привычку жить в мире искусственной, неестественной красоты, потребительское отношение к жизни и людям, безмерно-развлекательное времяпровождение, созерцание асоциального и аморального мира взрослых, пускающих в тираж свои проступки и пр. Ребенок, впитывая в себя (бессознательно-сознательно / сознательно-бессознательно) каноны гламурного посредством взрослых / средств массовой информации (СМИ), начинает оценивать мир через призму прозрачной идеологии. Взрослые вторгаются в мир детства в виде конкурсов красоты, элементов азартных игр, связанных с виртуальными деньгами, выстраивания экономических отношений взаимопонимания и пр. Тиражируемые гламурно-модные стандарты проникают в мир детства, диктуя *каким необходимо быть, во что играть, что посещать и смотреть, как одеваться*, тем самым способствуя отчуждению от себя и бытия. Ребенок, погруженный в искусственную и деформированную, с точки зрения классической системы ценностей, гламурную среду, теряет духовно-нравственные ориентиры и ключевые опоры, превращаясь, в т. ч., в электронного кочевника, не имеющего привязанностей и не способного идентифицировать себя. Процесс самостановления и самоопределения нарушается ввиду *манипулятивных технологий идеологии гламура*, рождая ситуацию, которую Б.Д. Эльконин обозначил как «исторический кризис детства» [2].

Более того, *инфантилизм* как детская незрелость стал характерной чертой жизни современного взрослого человека, оказавшегося в роли манипулируемого и пассивно воспринимающего происходящее в бытии, неспособного решать проблемы и отвечать за свои п(р)оступки. Не последнюю роль в этом сыграли трансформации мира детства, являющиеся *отсутствие-детского-в-детском*, и попытки компенсации начальной фазы бытия личности во взрослом состоянии как *продление-недостающего*, что обусловлено гламурной идеологией.

Ситуация осложняется *прозрачностью* внедрения идеологии гламура посредством высоких технологий. В современности весь культурный континуум технологизируется, поэтому у культурных феноменов появляются определенные технологии создания и распространения. В наибольшей степени подобное относится к информации: сегодня она выступает как «то, что заставляет знать» и «пропускается сквозь цифровую четкость знания», рождая «всеобщую галлюцинацию правдивости Зла» (Ж. Бодрийяр). В связи с этим некоторые аспекты информации и ее распространения в гламурном социокультурном пространстве посредством технологий имеют негативные черты. Например, ребенок практически мгновенно воспринимает искаженную / ложную информацию, принимая ее к сведению. В результате навязывания подобной информации, поданной правдиво, у детей не может сформироваться критическая способность суждения и собственное мнение. Точнее, создается *иллюзия собственного мнения*, но оно оказывается «сформированным» искусственно – посредством постоянного внедрения определенной информации.

Необходимо подчеркнуть, что противодействовать информационно-коммуникативным технологиям манипуляции сознанием невозможно: манипулирование сегодня приобретает глобальный размах и, постоянно совершенствуясь, усложняется. В связи с этим выделим основные составляющие процесса манипулирования, знание которых поможет взрослым разобраться в ситуации и заблокировать хотя бы частично манипуляционное воздействие информации на детей.

Манипуляция имеет древние корни, и первоначально она обозначала ловкое обращение объектами посредством рук с опреде-

ленной целью и умелую махинацию, связанную с отвлечением внимания от сокрытого. В различных энциклопедиях и словарях выделяется *властный характер процесса манипуляции*. Так, в нью-йоркском «Современном словаре социологии» подчеркивается, что это – «вид применения власти, при котором обладающий ею влияет на поведение других, не раскрывая характер поведения, которого он от них ожидает» [3, с. 14]. С.Г. Кара-Мурза в своем определении акцентирует внимание на том, что манипуляция – это «программирование мнений и устремлений масс, их настроений и даже психического состояния с целью обеспечить такое их поведение, которое нужно тем, кто владеет средствами манипуляции» [3, с. 14]. Все исследователи выделяют в феномене такие черты, как *негативное и скрытое воздействие, требующее ловкости, мастерства и знаний*. Благодаря этим чертам достигается потрясающий *эффект массовой веры детей в предмет манипуляции*, которым может быть все, что угодно, в т. ч. герои детских произведений, одежда, игры / игрушки, продукты питания и пр. Заметим, здесь возникает этическая проблема, связанная с отношением к человеку и нарушением его прав и свобод. Но сегодня практически в любой культурной сфере господствует, заимствованный из политики, макиавеллиевский принцип «цель оправдывает средства», а этический аспект в гламурном обществе потребления вообще снимается. В итоге дети оказываются зрителями специально поставленного театрального зрелища и / или его марионетками, впоследствии становясь бездумными потребителями гламурного общества.

Манипулирование сознанием посредством информации связано со смешением реального и вымышленного в пользу последнего, поэтому выгодными конструкциями, вмещающими подобное знание, становятся *миф и сказка*, великолепно воспринимаемые и усваиваемые детской аудиторией. Среди ключевых функций мифа и сказки можно назвать воспитательную, трансформирующуюся сегодня в своем содержательном аспекте под воздействием гламурной идеологии.

Мифы и сказки современности представляют собой смешение противоречивых элементов – магического и технического. Над их созданием сегодня работают профессионалы –

мифотехнологи, к которым можно отнести писателей, режиссеров, имиджмейкеров, корреспондентов, PR-технологов и прочее, умело сочетающих в себе функции человека-мага и человека – создателя информации. Они тщательно, методично и рационализировано создают разного рода детские тексты, являющиеся «фальшивой действительностью», преподносят любую информацию в нужном аспекте, подкрепляя ее эффектно поданным видеорядом. Этому способствует сегодня электронная инфраструктура (СМИ, телевидение, виртуальная реальность), которая трансформирует реальность в медиареальность, нередко далекую от феноменологической действительности. Современные мифотехнологи с помощью СМИ и Интернета конструируют и передают необходимое «авторитетное мнение», быстро усваиваемое детьми. В итоге, вместо *собственного мнения* формируется псевдомышление. По этому поводу великолепно высказался Э. Фромм в своей книге «Бегство от свободы»: «На самом деле людям кажется, что это они принимают решения, что это они хотят чего-то, в то время как в действительности они поддаются давлению внешних сил, внутренним или внешним условностям и «хотят» именно того, что им приходится делать» [4, с. 23]. Приведенное высказывание подчеркивает властный характер процесса манипулирования, незаметно внедряющего определенные идеи / ценности гламурного общества в огромные массы, в т. ч. детей.

Сегодня искусственно созданные мифы и сказки деформируют реальность, скрывают истинное положение вещей, привлекая детей и акцентируя их внимание на выгодных для гламурного общества смыслах, в т. ч. имеющих *потребительский характер*, провоцируя ажиотаж и спрос вокруг модных / брендовых новинок, значимых для детей. Как справедливо заметил Ж. Бодрийяр, «в современном обществе происходят только недостоверные, маловероятные события», при этом «раньше предназначение события заключалось в том, чтобы произойти, ныне – в том, чтобы быть произведенными» [5, с. 62]. Миф и сказка заставляют детей поверить им, и никакая сила аргументов не способна развенчать созданную иллюзию.

В связи с этим встает вопрос о том, каким образом осуществляется технология ма-

нипулирования сознанием посредством информации гламурного социального? Анализ проблемы приводит к выделению следующих параметров.

Одним из приемов технологии манипуляции сознанием является создание привлекательных мифологических и сказочных текстов, способных «захватить» детскую аудиторию. Для этого мифотехнологи обращаются к *использованию «вечных сюжетов» – мифологем*: например, дети с удовольствием воспринимают повествования о катастрофах, мировом заговоре, борьбе за власть, трикстерах, внеземных цивилизациях и войнах между ними, супермене-одиночке, ведущем борьбу во имя Добра и Справедливости, Принце и нищем, меняющихся своими ролями, Золушке, превращающейся в принцессу. Внутри этих мифологем поднимаются волнующие современных детей вопросы богатства и бедности, добра и зла, власти и подчинения, зависимости и свободы, несправедливости и равенства, любви и ненависти, дружбы и предательства. Благодаря им обеспечивается «рейтинг популярности» творцам, заказчикам, участникам и СМИ (теле- и радиоканалам, газетам и журналам).

Другим шагом технологии манипулирования сознанием можно назвать *изменение функции языка*, где акцент сделан на эмоциональной составляющей. Преследуя ключевую цель внедрения в детей определенной информации, мифотехнологи сочиняют броские, рифмованные, легко запоминаемые, буквально въедающиеся в память слоганы, призывающие обратить внимание на информацию и запомнить ее.

Уже посредством этих двух элементов технологии происходит активное манипулирование сознанием ребенка посредством воображения, внимания и памяти. Усиливает подобную эффективность технологии внедрения *элемент визуализации*. Дело в том, что современная эпоха – это «эпоха образа», имеющая безграничные возможности благодаря визуализации любой культурной сферы и ее составляющих. Элемент визуализации изменяет принцип конструирования образа и его восприятия. Созданный с помощью техники видеообраз активен: его можно рассмотреть во всей полноте, со всех сторон и удержать в памяти. При этом образ одновременно похож и не похож на самого себя: в

нем все подгоняется под современный / *современный* стандарт, намеренно утрируются либо его эстетические, либо безобразные качества, тем самым позволяя манипулировать зрительским восприятием и преобразовывать его. Сегодня сфера образов отовсюду атакует ребенка. Любые информационные сюжеты, реклама, детские передачи / журналы иллюстрируются видеорядом, т. е. любой текст визуализируется.

Визуальный компонент связан с использованием определенных технических приемов, усиливающих манипуляцию сознания. Так, компьютерная графика стирает грань реального и фантазийного, с помощью компьютерных «окон» можно одновременно показать несколько сюжетных линий или вариантов развития, реальный мир и воображаемый, прошлое, настоящее и будущее, юность и старость героя, что воздействует на эмоции и интеллект ребенка, оставаясь в памяти.

Визуализация культуры способствует возникновению особой эстетики – *эстетики полиэкрана*, благодаря которой телезритель-ребенок, постоянно переключая многочисленные детские (и не только детские) каналы, опираясь на свое настроение и вкус, создает «собственную передачу». В Интернете ребенок-пользователь создает свой гипертекст, «структурируя неструктурируемое» (М. Кастельс). В результате формируется новая мифологическая реальность, далекая от действительности, но воспринимаемая как истина (заметим, «у каждого своя»).

Существенным элементом манипуляции является *пророчество*, что обусловлено психологическим приемом воздействия: дети оказываются легко управляемыми посредством не физических методов, а силой воображения (во-ображения, т. е. превращения благодаря фантазии части реальности в образ, чаще всего мифический). Современные детские герои (даже если они фантастические / мультипликационные), выступая в роли предсказателей, обещают либо чудесное, либо жуткое, эсхатологическое. Подобные прогнозы, подключая эмоциональный аспект языка, подкрепляются видеорядом, что усиливает воздействие на сознание детей.

Еще одним элементом технологии манипуляции сознанием, заимствованным из гламурного социального, можно назвать *имидж*, возвышающий ту или иную личность.

Имидж связан с игрой воображения, включая не столько естественные свойства личности, сколько специально наработанные, творчески созданные с помощью PR-технологий. В связи с этим имидж наделяет объект дополнительными характеристиками, делая его чудесным. Сегодня согласно модным тенденциям гламура придумываются и создаются герои детских фильмов и сериалов, облик которых, речь и поведение выступает калькой с мира взрослых.

Появляющиеся каждый сезон для детей новые герои требуют себе поклонения, подтверждающего его значимость. Так возникает *культ поклонения* герою, связанный с выполнением определенных ритуалов: вхождение в клуб фанатов, коллекционирование атрибутики и информации, экстатический восторг при упоминании имени и др. «Звезды» детского мира (реальные / воображаемые) пускаются в тираж: их именами называют различные бренды, пользующиеся успехом, тем самым переводя мир культуры детства на экономические рельсы.

Синтез всего перечисленного рождает *конструктор – медийный спектакль* для детей с уже-сделанным-вымышленным-образом, великолепно манипулирующий их сознанием. Эти спектакли-конструкторы есть ничто иное как «тщетные притворные попытки породить какую-то жизнь помимо той, которая уже существует», что в итоге способствует «безразличию к собственному существованию» [5, с. 8]. Медийный спектакль представляет собой гибкую систему без детального драматургического плана, поэтому «нельзя предвидеть, по какому пути пойдет процесс», «но режиссеры готовы к тому, чтобы действовать по любому сценарию, и быстро определяют, какой из них реализуется» [3, с. 274]. Благодаря СМИ и Интернету медийные спектакли со «звездами» мира детства мгновенно становятся достоянием широких масс, активно обсуждаются, не подвергаясь никакому сомнению. Привлекательными эти спектакли делают элементы секретности, недосказанности, чудесности, непредсказуемости, что делается возможным благодаря техническим эффектам визуализации. Сформированный сегодня пассивный тип ребенка-потребителя принимает все к сведению, не рефлексировав над ситуацией. Дело в том, что цифровой образ самодостаточен: он «незаметно запол-

няет внутренний мир и становится условием восприятия, цензором приемлемого или неприемлемого, видимого, бросающегося в глаза или ушедшего в тень, вытесненного, игнорируемого» [6, с. 40]. В итоге рождается новая ситуация, когда не дети думают образами, а, наоборот, *образы думают, манипулируя детьми*.

Здесь мы приходим к еще одной проблеме. Манипуляция сознанием разрушает такой важный компонент мира детства, как *фантазию*. Как известно, в свои жизненные впечатления ребенок органично вплетает фантастический элемент, не противоречащий его мировидению. По мнению Дж. Родари, занимавшегося творчеством и методикой фантазирования, раскрывающей устройство детского воображения, для нарративного развития какой-либо темы как точки зарождения рассказа необходимы *искры двух электрических зарядов*: «одно слово... оживает лишь тогда, когда оно встречает другое, его провоцирующее, заставляющее сойти с рельсов привычки, раскрыть новые смысловые возможности. Нет жизни без борьбы» [7, с. 31]. Объясняется подобное тем, что воображение родственно интеллектуальным способностям, которые проявляют себя не в состоянии покоя, а при столкновении противоположностей. В связи с этим «понятие немислимо без своей противоположности; не существует понятий самих по себе; как правило, мы имеем дело с «бинамами понятий» [7, с. 31]. Чтобы привести в действие механизм фантазирования, необходимо *случайно* соединить слова, чуждые друг другу и находящиеся в смысловом отношении на большой дистанции: «только тогда воображение будет вынужденно активизироваться, стремясь установить между указанными словами родство, создать единое, в данном случае фантастическое, целое, в котором оба чужеродных элемента могли бы сосуществовать» [7, с. 32]. Ситуация случайности выступает в качестве стимула, влекущего за собой рождение необычно-нового как сюрприза непредвиденного события / *со-бытия*, обладающего смыслом и впоследствии требующего интерпретации. Вспомним, в первоначальном значении символ был связан с элементом непредсказуемости и случайности: «это как попало, намеренно небрежно обломленная половина черепка», где «рисунок другой по-

ловины разломанного черепка диаметрально противоположен рисунку моей половины» [8, с. 294].

Совмещение несовместимого (по Дж. Родари, слова «выхвачены и витают на невиданном дотоле небосводе»), где каждый элемент обладает значением, приводит к *смещению*, в результате чего теряется обычная смысловая нагрузка и приобретает непредсказуемая – *бессмыслица оказывается насыщенной смыслами*, нонсенс парадоксально приводит к смысловой наполненности.

Другое дело, что в современности под воздействием идеологии гламура и его манипулятивных технологий ребенок оказывается окруженным бесконечно продуцируемыми фантазийными мирами. Соответственно, *искры электрических зарядов* он черпает не столько из реальности, сколько из мифизированных пространств, разрушающих адекватное восприятие действительности и не способствующих формированию критической способности суждения, что значительно ограничивает интеллектуальную жизнь ребенка.

Мир детства – это особое, ускользающее в вечность пространство, остающееся (при желании) в памяти личности и всплывающее отчетливо в пограничных ситуациях. Детство обладает собственным мировидением, калейдоскопичный ряд различных фрагментов реальности которого создается посредством бессознательных истоков, чувств, фантазии, эмоциональной и интеллектуальной любознательности. Этот мир подвижен и вариативен, креативно подстраиваясь под любые изменения и влияния, оказывающие программирующее воздействие на дальнейшую жизнь личности.

В современности наблюдается определенная деформация мира детства, обусловленная тотальным влиянием идеологии гламура, разрушающим его непосредственную естественность и заставляя жить по бесконечно меняющимся модным стандартам. Эфемерность мира моды, связанная с ее текучестью и обновляемостью, приводит к тому, что не приобретаются фундаментальные основы бытия, связанные с усвоением традиций, ценностей, классических знаний. Ребенок, находясь в детстве, но минуя детский период развития, оказывается в трансформированном мире взрослых, игнорирующем

интеллектуальное и нравственное, и начинает его бессознательно-сознательно / сознательно-бессознательно копировать. Закладывающийся сценарий развития по симулятивным канонам идеологии гламура негативно сказывается на становлении личности, приводя впоследствии к инфантилизму и отсутствию самодостаточности, мешающим проявлению во взрослом состоянии. Не последнюю роль в этом процессе играет манипулирование информацией, включающей в себя такие компоненты, как использование мифологем, эмоциональная роль языка, элемент визуализации, пророчество, имидж, культ поклонения и создание медийных спектаклей.

Встает риторический вопрос: *что делать?*

Огромную роль в сохранении мира детства играют взрослые, в т. ч. такие социальные институты, как семья, система воспитания и образования. Именно на них лежит ответственность за будущее и перед будущим. Ввиду того, что противостоять манипуляции невозможно, взрослые, зная элементы технологии манипуляции, должны *контролировать* мир детского времяпровождения и увлечений ребенка, вводить цензуру на просмотр определенных каналов и интернет-сайтов, ограничив детские просмотры телевизора и время работы за компьютером. Необходимо вернуть ребенка в истинный мир детства, интерпретируя события / людей / ситуации / произведения и прочее, минуя гламурные каноны. Предпочтения необходимо отдавать непосредственному общению с ребенком, включающему в себя чтение классической литературы и просмотр классических, в т. ч. советских, кинофильмов и мультфильмов, показывающих мир детства, культурные походы, прививающих чувство нравственной оседлости и патриотизма, различные (спортивные / интеллектуальные) игры, совместное обсуждение увиденного через призму добра и зла, хорошего и плохого, достойного и аморального [9; 10]. Только оградив мир детства от тотальности гламурных стандартов и их манипулятивных практик, мы сможем сформировать личность, живущую по принципу *Быть*, а не *Иметь*.

Список литературы

1. *Сартр Ж.-П.* Бытие и ничто. Опыт феноменологической онтологии. М., 2009.
2. *Эльконин Б.Д.* Кризис детства и основания проектирования форм детского развития // Вопросы психологии. 1992. № 3-4. С. 7-13.
3. *Кара-Мурза С.Г.* Власть манипуляции. М., 2015.
4. *Фромм Э.* Бегство от свободы. М., 1989.
5. *Бодрийяр Ж.* Прозрачность зла. М., 2012.
6. *Савчук В.В.* Философия эпохи новых медиа // Вопросы философии. 2012. № 10. С. 33-42.
7. *Родари Дж.* Грамматика фантазии. М., 2013.
8. *Бибихин В.* Мир. Язык философии. СПб., 2016.
9. *Гузенина С.В.* Образ Родины как предмет научного анализа: монография. Белгород, 2013.
10. *Гузенина С.В.* Образ Родины в матрице коллективной российской идентичности // Социально-экономические явления и процессы. Тамбов, 2016. Т. 11. № 1. С. 126-131.

References

1. *Sartre Zh.-P.* *Bytie i nichto. Opyt fenomenologicheskoy ontologii.* Moscow, 2009.
2. *El'konin B.D.* *Krizis detstva i osnovaniya proektirovaniya form detskogo razvitiya.* *Voprosy psikhologii*, 1992, no. 3-4, pp. 7-13.
3. *Kara-Murza S.G.* *Vlast' manipulyatsii.* Moscow, 2015.
4. *Fromm E.* *Begstvo ot svobody.* Moscow, 1989.
5. *Bodriyyar Zh.* *Prozrachnost' zla.* Moscow, 2012.
6. *Savchuk V.V.* *Filosofiya epokhi novykh media // Voprosy filosofii – Russian Studies in Philosophy*, 2012, no. 10, pp. 33-42.
7. *Rodari Dzh.* *Grammatika fantazii.* Moscow, 2013.
8. *Bibikhin V.* *Mir. Yazyk filosofii.* St. Petersburg, 2016.
9. *Guzenina S.V.* *Obraz Rodiny kak predmet nauchnogo analiza.* Belgorod, 2013.
10. *Guzenina S.V.* *Obraz Rodiny v matritse kolektivnoy rossiyskoy identichnosti. Social'no-jekonomicheskie javlenija i processy – Social and economic phenomena and processes*, 2016, vol. 11, no. 1, pp. 126-131.

Поступила в редакцию 05.02.2016 г.
Received 5 February 2016

UDC 159.922.7:130:008:316.7

THE WORLD OF CHILDHOOD AND ITS TRANSFORMATION BY MANIPULATIVE TECHNIQUES IDEOLOGY OF GLAMOUR

Elena Lyudvigovna YAKOVLEVA, Kazan Innovative University named after V.G. Timiryazov, Kazan, Russian Federation, Doctor of Philosophy, Candidate of Culturology, Associate Professor, Head of Philosophy Department, Professor, e-mail: mifoigra@mail.ru

The subject of investigation is the world of childhood, which in modern times begins to change rapidly under the influence of invisibly-present ideology of glamour, exciting social space. The problem is considered in the form of narrative-descript the use of the dialectical and phenomenological methods, the principle of intentional analysis that help to reveal the specifics of the transformations in the genesis of a child, surrounded by glamorous society. The analysis of the modern world of childhood is revealed: a negative role in the process of changing perception, behaviour and actions is the process of manipulating consciousness, based on a specific technology, having a “transparent” character. Manipulation of the ideology of glamour is subjected to the whole society, including children, quickly acquiring it the formula and taking note of them as a guide to action. Technology manipulation ideology of glamour includes the use of myths, the emotional role of language, the visualization element, the prophecy, image-making and media performances. The process of manipulating information, especially in the glamorous social, is impossible to resist, but this knowledge of technology helps, first of all, the adults to take control of the world of childhood and to limit the negative impact on the minds and actions of the child influences the media and the Internet.

Key words: ideology of glamour; the world of childhood; information; manipulation of consciousness; myth; technology.