### Юлия Михайловна КУЗНЕЦОВА

Окончила факультет психологии Московского государственного университета им. М. В. Ломоносова в 1991 г. Кандидат психологических наук. Область научных интересов — психология развития, самосознание, ценностная сфера.

### Наталья Владимировна ЧУДОВА

Окончила факультет психологии Московского государственного университета им. М. В. Ломоносова в 1982 г. Кандидат психологических наук. Область научных интересов — когнитивная психология, образ мира.

В настоящей работе рассматриваются проблемы личностных изменений, возникающих в новой социальной ситуации развития личности, задаваемой формированием Интернет-культуры. Представлены данные изучения характера, самосознания и познавательной сферы жителей Интернета; рассмотрены особенности эмоциональной и ценностной регуляции поведения в Сети; дан анализ перспектив развития личности в информационном обществе. Обзор теоретических и экспериментальных работ, опубликованных за последние годы по данной теме, является на настоящий момент наиболее полным из существующих русскоязычных обзоров.

## Наше издательство предлагает следующие книги:























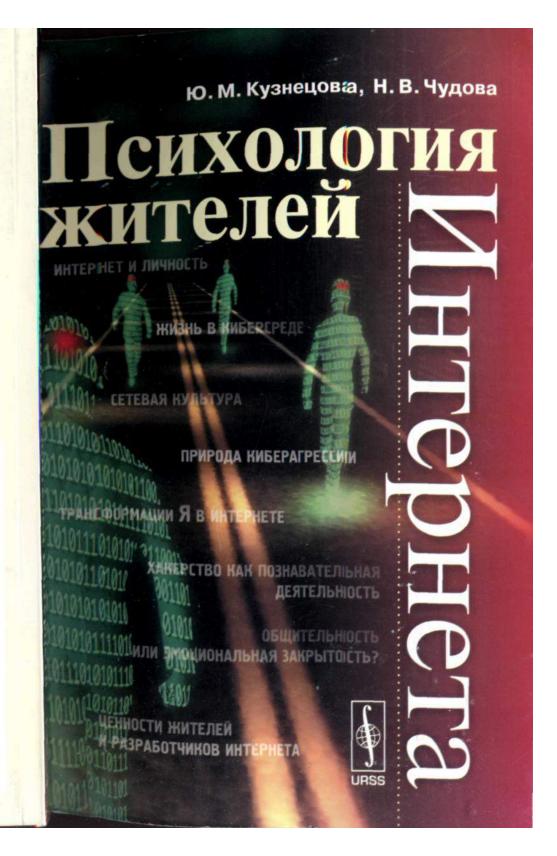
НАУЧНАЯ И УЧЕБНАЯ ЛИТЕРАТУРА



Тел./факс: 7 (499) 135-42-16 Тел./факс: 7 (499) 135-42-46



E-mail: URSS@URSS.ru Каталог изданий в Интернете: http://URSS.ru



## Кузнецова Юлия Михайловна, Чудова Наталья Владимировна Психология жителей Интернета. — М.: Издательство ЛКИ, 2008. — 224 с.

В настоящей работе рассматриваются проблемы личностных изменений, возникающих в новой социальной ситуации развития личности, задаваемой формированием Интернет-культуры. Представлены данные изучения характера, самосознания и познавательной сферы жителей Интернета; рассмотрены особенности эмоциональной и ценностной регуляции поведения в Сети; дан анализ перспектив развития личности в информационном обществе. Обзор теоретических и экспериментальных работ, опубликованных за последние годы по данной теме, является на настоящий момент наиболее полным из существующих русскоязычных обзоров.

Книга предназначена психологам, представителям других гуманитарных дисциплин, а также всем, кто интересуется влиянием современных информационных технологий на психику человека.

В оформлении книги использованы работы скульптора О. А. Карелии и художника Е. А. Вагановой

Издательство ЛКИ. 117312, г. Москва, пр-т Шестидесятилетия Октября, д. 9. Формат 60х90/16. Печ. л. 14. Зак. № 1443. Оттечатанов ООО∢ЛЕНАНД». 117312,1\*. Москва, пр-т Шестидесятилетия Октября, д. 11А, стр. 11.

ISBN 978-5-382-00603-1

© Издательство ЛКИ, 2007





Все права защищены. Никакая часть настоящей книги не может быть воспроизведена или передана в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель, а также размещение в Интернете, если на то нет письменного разрешения владельца.

#### Оглавление

Глава 1. Виртуальный мир и его обитатели	5
1.1. Присвоение мира: Интернет как условие интериоризации	6
1.2. Создание мира: Интернет как условие экстериоризации	11
1.3. Особенности исследовательской практики	18
Глава 2. Интернет как объект научного исследования	24
2.1. Сам по себе океан	24
Феномен гуманитарного Интернета	28
2.2. Жизнь в киберсреде: условия, география, история, антропология	30
Психологические исследования Интернета	39
2.3. Что мы делаем в Интернете?	41
Интернет и профессиональная деятельность	41
Познавательная деятельность в Сети	43
Хакерство как вариант познавательной	
деятельности в Интернете	52
Коммуникация в Сети	59
Рекреационная деятельность в Сети	68
2.4. Что делает с нами Интернет?	72
Интернет и личность	72
Проблема Интернет-аддикции: описания и сомнения	75
2.5. Человек и Интернет: pro et contra	105
Глава 3. Интернет как новая культура	119
3.1. Развитие сетевой культуры	119
Интернет как семиосфера	119
Развитие сетевой культуры: от периферии к центру	122
Особенности Интернет-коммуникации	114
3.2. Деятельностный подход к анализу сетевой активности	126
Интернет как условие деятельности	126
Виды сетевой активности	127

#### 4 Оглавление

Глава 4. Жители Интернета: психологические особенности
и перспективы развития
4.1. Характер и эмоциональная сфера
«По образу и подобию» 134
Природа киберагрессии
Преодоление препятствий и поисковая активность
Общительность или эмоциональная закрытость? 152
Исследование эмоциональной сферы жителей
Интернета проективными методами
Исследование способности к распознаванию
эмоциональной экспрессии в группе жителей Интернета 155
Социально-психологическая адаптированность
жителей Интернета
4.2. Самосознание жителей Интернета
Самоотношение и образ Я
Исследование самоотношения жителей
Интернета с помощью опросников
Исследование самоотношения жителей
Интернета с помощью проективного метода
Некоторые выводы
Трансформации Я в Интернете
Ценности жителей и разработчиков Интернета177
4.3. Особенности когнитивной сферы жителей Интернета
и развитие познавательных функций в Интернет-среде183
Процедура исследования
Результаты
Обсуждение результатов
Вместо заключения. Развитие личности,
опосредствованное Интернетом
Литература

## Виртуальный мир и его обитатели

Граждане виртуального мира — cybercitizens, или netizens — нетизены, сетиянины [116, 191].

В настоящий момент уже не вызывает сомнений тот факт, что воздействие, которое Интернет оказывает на современное общество и личность пользователя, является более глубоким и системным, чем воздействие любой другой технической системы, и многие исследователи ставят появление Интернета в один ряд с гутенберговой революцией (см., например, обзор в [95]). А. Е. Войскунский [48], подводя итог начальному этапу психологических исследований Интернета, указывает, что влияние на личностное развитие информационных технологий не может быть однозначно квалифицировано как положительное или отрицательное: наряду с негативными трансформациями личности при так называемой Интернетаддикции существует возможность позитивного развития отдельных способностей и Я-концепции и мотивационной сферы в целом.

Можно предположить, что Интернет-технологии не просто предоставляют новые возможности для коммуникации, но порождают особое культурное пространство, в котором субъект вовлекается в новые виды деятельности и получает в свое распоряжение орудия, опосредствующие процесс его личностного и когнитивного развития. Как указывается в [8], «применение компьютерных сетей ведет к структурным и функциональным изменениям в психологической структуре деятельности человека», трансформирует операциональное звено деятельности, процессы целеполагания, потребностно-мотивационную регуляцию деятельности.

За новой средой существования и развития человека, возникшей на базе компьютерной гипертекстовой технологии закрепилось опреде ление «виртуальная». Само понятие виртуальности возникло в истории культуры существенно раньше, однако именно развитие Всемирной Се ти породило всплеск интереса ко всему, что может быть обозначено как виртуальное. Такие словосочетания как виртуальная реальность, виртуальный мир, виртуальная личность и т. п. прочно вошли и в обиход научных исследований и в обыденную жизнь.

Рассмотрим возможные значения термина «виртуальный» применительно к исследованиям психологии Интернета.

## 1.1. Присвоение мира: Интернет как условие интериоризации

Психологическое содержание понятия «виртуальная реальность» трактуется современными исследователями весьма различно. Работ, в которых встречался бы этот термин, в последние 20 лет появилось уже так много, что науковедами и философами стала ощущаться необходимость в создании их классификации (см., например, [95, 154]). Для наших целей — анализа особенностей психического отражения, релевантного специфике среды Интернет, — представляются интересными два варианта понимания виртуальной реальности.

Первая трактовка этого термина идет от традиции его употребления в технике (Ср.: «термин "виртуальная реальность" обозначает особый класс технических систем отображения информации» [42]). В этом контексте, психология виртуальной реальности предполагает изучение психологического аспекта реальности, созданной компьютерной системой при воздействии на органы чувств пользователя с помощью специальных приборов (шлема, перчаток, целого костюма). Другими словами, объектом исследования могут выступать сенсорные впечатления, соответствующие не той реальности, в которой телесно пребывает субъект, а той, которая смоделирована для него компьютерной программой. Исследования в этой области интересны в первую очередь тем, что позволяют, меняя параметры моделируемых ощущений, создать «невозможные» сенсорные образы и обнаружить тем самым базовые представления о мире, формирующиеся еще на стадии сенсомоторного интеллекта. Так, в работе Д. А. Поспелова [171], посвященной анализу форм нарушений в картине мира и, в частности, переживаний, возникающих в виртуальной реальности, создаваемой японской компьютерной системой «Алмазный парк», показано, что наиболее драматично, вплоть до травматических переживаний, воспринимаются нарушения во временной последовательности и в пространственной ориентации в цепочке моторных и сенсорных актов. Связь между «сукцессивным рисунком движения» и «симультанным образом восприятия» столь прочна, что даже кратковременный отказ от закономерных отношений между ними, обнаружение субъектом восприятия случайности в этих отношениях вызывает состояние эмоционального шока. Поэтому изменения в пространственных и временных отношениях, нарушения константности формы и цвета привычных предметов легко создают у человека переживание пребывания в иной, внеприродной реальности. Главным условием сохранности восприятия является при этом лишь сама возможность обнаружения закономерных связей между собственной моторикой и регистрируемыми сенсорикой изменениями в предметах. Как видим, тезис о сигнальной функции психики подтверждается в подобных исследованиях виртуальной реальности полностью.

Другое понимание виртуальной реальности можно встретить в работах по виртуалистике Н. А. Носова и др. [150]. В этом подходе данный

термин используется в тех контекстах, для которых Ж. Пиаже применяет термин «символическая функция», а А. Р. Лурия использует выражение «языковая реальность» и говорит об «удвоении действительности». По Л. С. Выготскому, любое психологическое орудие, в том числе и язык, интериоризируясь, задает параметры внутреннего плана (например, внутренняя речь обеспечивает «среду» формирования мысли), а по Дж. Брунеру любой результат познания всегда есть «представливание» (термин В. В. Петухова [163]) — в действии, образе или символе. В этом смысле вся психология познания, когда субъектом познания выступает человек, есть психология «виртуальной реальности».

Наполнение понятия «виртуальная реальность» содержанием, связанным с наличием у субъекта Интернет-активности «особой формы психического отражения» — сознания, — представляется, тем не менее, достаточно продуктивным для цели нашего анализа. Эта трактовка позволяет отметить не только символический характер Интернет-среды, но и подчеркнуть «реальность», действенность для человека такой формы представления мира. Как неоднократно подчеркивалось классиками отечественной психологии, сознание — это не эпифеномен человеческой психики, а «такая форма отражения действительности, при которой представление о предмете отделено от отношения к нему субъекта». Как показывает А. Н.Леонтьев [121), впервые такая форма отражения возникает благодаря разделению труда и связана с необходимостью выполнения участниками процесса биологически бессмысленных действий, «обретающих свой смысл только в контексте совместной деятельности». Представленные в сознании — вначале коллективном, — результаты отдельных действий, не имея под собой никакого биологического основания, являются тем не менее мощными регуляторами поведения, поскольку сущностно, на уровне логики предмета, связаны с мотивом деятельности. Таким образом, реальность сознания, являясь по своей природе надсубъектной и символической, не утрачивает своей связи с аффективно-потребностной сферой человека. Поэтому и текстовая, символическая реальность Интернета не является для человека суррогатом действительности и любые потребности — в общении, познании, самоактуализации и др. — удовлетворяются в этой среде полноценно, не «заместительно». Разумеется, характер среды накладывает свои ограничения на предметы, способные выступать в качестве удовлетворяющих потребности субъекта Интернет-деятельности, но сам по себе процесс побуждения и направления активности остается в этой среде столь же естественными (хотя и не «натуральным» — в силу социальности самой человеческой психики).

Так, описывая специфику Интернет-конференции, Тираспольский подчеркивает, что «участие в конференции является частью обыденной жизни самого человека, частью его бытия. Восприятие событий, происходящих на конференции, отлично от чтения книг, эти события воспринимаются как жизненные ситуации. В то же время конференция отличается от повседневной жизни: она относительно легко выстраивается в со-

ответствии с законами искусства, когда участники конференции оказываются героями художественного произведения.» Тираспольский определяет жанр Интернет-конференции как виртуальную мистерию. «Слово "виртуальная" указывает на ту среду, в которой мистерия может быть реализована. Под "мистерией" понимается действо, построенное по законам искусства, воссоздающее некий идеал и являющееся при этом частью нашей жизни. Действо, в котором мы, в отличие от искусства, являемся активными участниками, а не пассивными наблюдателями» [193].

Какую же роль в жизни человека может играть такое орудие как Интернет?

В структурном отношении — это пространство эксперимента или пробы. Удвоение действительности с помощью языка приводит, по мысли А. Р. Лурии, к расширению возможностей ребенка, в частности, появляется способность к мысленному экспериментированию. Именно эта возможность экспериментальной проверки предположений о себе и мире реализована в виртуальной (знаковой, текстовой) реальности Интернета, что и привлекает в эту среду людей, стремящихся к переменам [214].

Значение «пробующего действия» для развития личности жителя Интернета может быть описано с позиций культурно-исторического подхода и понято как субъективация новой способности. «Под субъективацией понимается превращение новообразования в способность самого действующего субъекта» [168]. Описывая специфику интериоризации в критический период, К. Поливанова указывает на то, что врашиваемое в этом случае лежит не вне субъекта. Новая способность «... парадоксальным образом уже интериоризована, но еще не принадлежит субъекту. Субъект еще не может самостоятельно (произвольно) решать задачи, требующие этой способности». К концу стабильного возраста «способность и деятельность, ее породившая, составляют единое целое, ... своеобразный гештальт. Далее необходимо разрушение этого гештальта, обособление способности, ее эмансипация... от условий порождения». Для эмансипации способности необходима специальная работа по субъективации способности, проходящей в два этапа («такта»): «На первом шаге (в стабильный период) форсируется способность внутри некоторой целостности условий; на этом шаге способность принадлежит не субъекту, а именно всей этой целостности. Далее необходим следующий шаг — вычленение способности из породивших ее условий...». Условия, позволяющие совершить этот второй шаг в отношении уже имеющихся, но еще не принадлежащих ему как субъекту деятельности, способностей, и создается для жителей Интернета этой «виртуальной» средой, построенной на возможностях языка как средства удвоения мира.

«Субъективация способности требует опробывания этой способности в ситуациях новых по отношению к ситуациям порождения способности». Решить вопрос о новизне любой ситуации в принципе, раз и навсегда, и позволяет механизм «виртуализации» реальности: любое действие, опосредованное Интернетом, по своему операциональному составу

существенно отличается от своего неопосредствованного гипертекстовой технологией прообраза. Для развития произвольности это факт решающий: «В кризисе на первый план выступает момент ощущения действия, выяснения его значения для действующего. Это и обеспечивает субъективацию. Механизмом субъективации становится проба. Пробуя себя в качестве действующего, ребенок должен остановить непосредственное действие (или оттормозить его результативную часть), иногда даже пробовать не действовать, чтобы почувствовать себя, свое действие. Здесь мы сталкиваемся со своеобразным экспериметированием с собственными действиями. Результат действия интересует ребенка в этой ситуации лишь как условие самоощущения, эксперимента с самим собой».

Сравним те условия, которые К. Поливанова называет как необходимые для подобного экспериментирования, с теми, которые предоставляет Интернет.

- 1) «Проба многократно повторяется, для этого результативность действия должна быть свернута, чтобы иметь возможность повторить пробу. (Если действие будет ярко результативным, результат изменит условия возможного повторного действия, и пробу не удастся воссоздать, повторить)». Часто сетевое общение называют суррогатным, не способным дать ощущение подлинного контакта. Также и интеллектуальная активность в Интернете является скорее не творческой, а репродуктивной (в терминах Вюрцбуржской школы мышления) подлинной новизной продукт, «выловленный» с помощью Сети безусловно не обладает. Смысл тяготения жителя Интернета к этой «неподлинности» может быть понят, если принять за мотив сетевой деятельности не мотив общения или познания, а мотив самоактуализации, развития личности через обретение новой произвольности.
- 2) «Условия пробования должны быть "безопасны". Проба возможна лишь при условии, что ее осуществление не разрушит всей ситуации действования, не приведет к невозможности действования вообще...». Безопасность для самооценки жителя Интернета ситуации сетевого общения неоднократно подчеркивалась многими исследователями: анонимность и отсутствие невербальных компонентов в общении действительно создают возможность для «пробующих действий» (а не только для консервации инфантильных установок).

В общем виде эти условия являются проявлением обратимости: «Ситуация пробы возможна лишь как обратимая (воссоздаваемая и повторяемая)». Обратимость в Интернете представлена и на уровне операций (перемещение по страницам и сайтам в обратном порядке, например), и на уровне действий (так, пословица «слово — не воробей...» для сетевого общения утрачивает во многом свою действенность).

Отметим, в завершение, что расцвет поведенческих девиации, протестный «уход» в Сеть, сама «альтернативность» виртуальной жизни в контексте культурно-исторического подхода могут быть проинтерпретированы как специфические условия благополучного прохождения кризиса.

Так, рассматривая сопровождающие кризисы развития капризы ребенка, сопротивление привычным требованиям и установлениям, К. Поливанова предлагает оценивать их как торможение привычных действий, благодаря чему ребенок «как бы прислушивается к себе»: «спорит, выясняя, а стоит ли делать то, что просят, упрямится, оттягивает исполнение...». Используя терминологию П. Я. Гальперина, здесь «мы сталкиваемся с особой ситуацией "вклинивания" ориентировки ... в уже существующее, работающее действие. Парадоксальным образом ребенок опробует привычное действие». Взрослый человек тоже, как известно, время от времени нуждается в таком «опробывании привычного» и сетевая жизнь — наряду с праздничной, походной и т. п. — оказывается пространством «пробы». Виртуальный же характер этой жизни — вне пространства, но «внутри» времени обычной жизни — позволяет Интернету стать почти универсальным средством экспериментирования с собой.

В генетическом плане Интернет выступает как этап внешнеопосредствованного преобразования картины мира. В схеме уровней когнитивных координации Б. М. Величковского [41], развивающей концепцию уровней организации движения Н. А. Бернштейна, на основе анализа результатов, накопленных в когнитивном подходе, дано описание уровня метакогнитивных координации. Задачей интеллектуальных операций этого уровня является преобразование сложившихся у субъекта представлений о мире и о себе. Сама задача же изменения картины мира возникает под влиянием новых личностных смыслов, обретаемых во взаимодействии личности и мира. Можно предположить, что такое чреватое новыми смыслами (буквально — «пере-о-смыслением») взаимодействие актуализируется либо в ситуации резкого изменения мира, либо в ситуации изменения личности. Первая ситуация характерна для всех людей, живущих в постиндустриальном мире, где толерантность к неопределенности, возникающей в результате быстрых качественных изменений в обществе, является залогом психического здоровья [213]. Вторая ситуация возникает в жизни человека всякий раз, когда он занимает личностную позицию, если под личностью, вслед за В. В. Петуховым [164], понимать субъекта ответственного и свободного выбора. Как показали исследования Л. Фестингера и его последователей [205], когнитивный диссонанс возникает в условиях объективного противоречия суждений и действий субъекта только тогда, когда человек чувствует себя свободным в выборе альтернатив и берет на себя ответственность за принятое решение.

Итак, и задачи адаптации к условиям изменяющегося мира, и задачи личностного функционирования требуют от современного человека хорошего владения средствами перестройки концептуальной модели реальности. Овладение этими средствами — как любыми психологическим орудиями, — возможно, по Л. С. Выготскому, только в совместной деятельности и только через этап внешнеопосредованной функции. Всемирная Сеть, наряду с частными развивающими образовательными технологиями (см., например, [195]), создает для человека ту среду, в которой он может

приобрести опыт использования метакогнитивных орудий, осознать их как таковые и присвоить их. В результате интериоризации этих средств функция преобразования модели мира становится высшей психической.

# 1.2. Создание мира: Интернет как условие экстериоризации

Проблема психологического содержания виртуального мира, созданного Интернетом, может быть рассмотрена и с другой стороны — как проблема экстериоризации (см., например, [46]).

Так, Сулер предлагая рассматривать киберпространство как продолжение интрапсихического мира индивида, выделив характерные особенности киберпространства (редукция ощущений; вербальный характер; свобода идентичности; измененные состояния сознания; равенство; отсутствие пространственных и временных ограничений; социальное разнообразие; фиксация (запись) контактов), обращает внимание на то, что эти качества киберсреды придают пребыванию в ней сходство со сновидениями. Опираясь на эти соображения, автор предлагает рассматривать киберпространство как продолжение интрапсихического мира индивида [470].

Одним из первых, кто обратил внимание на особое психологическое пространство, возникающее в человеко-машинном диалоге, был Вейценбаум. Его знаменитая система «Элиза», поддерживающая фатический диалог (под фатикой в лингвистике понимается коммуникация, имеющую целью само общение [62]) с пользователем неизменно превращалась для человека в партнера по общению, причем происходило это независимо от квалификации пользователя и от его познаний в области программирования (похоже, что избежать анимизации программы смог только сам разработчик «Элизы»). Таким образом, использованный Вейценбаумом простой прием «проговаривания» программой вслед за человеком его рассуждений оказался эффективным средством создания виртуального партнера. Представляется, что психологическим механизмом порождения такого «партнера» является описанный Е.Ю.Артемьевой [10]механизм «встречи» субъекта с исследуемым объектом в особом субъективном пространстве, где объект, наделенный субъектной активностью, проявляет свои дотоле скрытые свойства в партнерском взаимодействии. С этой точки зрения, «Элиза» — это экстриоризированное, т. е. воплощенное в предметности компьютерной среды, alter-ego пользователя. Эта линия развития общения с самим собой продолжена многократно возросшими программными средствами Интернета. Анонимность как одно из важнейших Интернет-среды, свойств являясь результатом «развоплощенности» — и физической и социальной — субъекта Интернет-деятельности, сама становится условием придания

им объективно вполне реальному партнеру по сетевому взаимодействию статуса «виртуального», фактически превращая ситуацию коммуникации в автокоммуникацию, где Я, по выражению Ф. Д. Горбова [61], встречается со Вторым Я, экстериоризированным в знаковую «телесность» Интернетпартнера.

Как и в реальной коммуникации, в сетевом общении информатика и фатика не изолированы; жанры общения делятся на «информативные по преимуществу и фатические по преимуществу, где суть сообщения не столько в передаче информации, сколько в выражении разнообразных нюансов взаимоотношений между участниками коммуникации» [62]. Рассмотрим роль фатической Интернет-коммуникации в развитии личности молодого человека — жителя Интернета.

Согласно теории М. Боуэна, в зависимости от эмоциональной системы семьи формируется два типа личности: дифференцированная (обособленная, независимая от семьи) и недифференцированная (подчиненная, зависимая, сплавленная с семьей). Одной из черт недифференцированной личности является ее преимущественная ориентация на отношения, а не на постановку и достижение собственных целей. Недифференцированного воспроизводится в контактах, при этом для недифференцированного человек, ориентированный на цели, кажется нечутким, а для человека, ориентированного на цели, недифференцированный партнер по общению кажется скучным, наигранным, порой неискренним [77, с. 195-196].

Можно предположить, что слитность является характеристикой личности многих молодых людей. Тогда формирующееся более зрелая «способность» — это дифференцированность. В этом случае фатическое общение, разворачивающееся в Интернете, способствует субъективации способности быть отдельным, иметь свое Я. При этом прогресс субъективации данной способности выражается в Интернете как смещение интереса с преимущественно фатических на преимущественно информационные жанры. Неспособность же субъективировать свою взрослость (дифференцированность) ведет к формированию в Сети ригидных коммуникативных образований, использующих фатические жанры. Отметим, что проведенный анализ позволяет выявить и еще один источник общественных страхов, связанных с Интернетом: становясь более дифференцированными благодаря Интернет-активности, люди теряют в глазах менее дифференцированных окружающих (родных, сверстников, учителей) теплоту и чуткость. Для самих же прогрессирующих жителей Интернета их реальное окружение становится неинтересным. Как отмечается рядом авторов, для многих пользователей Интернета виртуальная география вступает в противоречие с реальной, так как «живое» окружение перестает быть референтной группой, и географическое (связанное с национальным) самоопределение утрачивает значимость для идентичности человека: не место проживания, а адрес или имя в Сети становится компонентом идентичности [403].

Вернемся к вопросу об экстериоризации внутреннего мира жителя Интернета в виртуальный.

Активность по экстериоризации своего внутреннего мира может приобретать статус деятельности, побуждаемой потребностью в самоактуализации и потребностью в творчестве. Во всяком случае именно так можно проинтерпретировать ту роль, которую с точки зрения историков искусства играет в жизни человека его работа по гармонизации своего ближайшего окружения — обустройству своего дома. В психологическом плане «ближайшее окружение» — это компонент образа Я, а именно, — «Мое» по Джемсу. Рассмотрим сетевую активность с точки зрения того, что она может дать для реализации этого структурного образования личности.

Само деление мира на свое, домашнее и общее, чужое, внешнее стало предметом осмысления средствами искусства далеко не сразу. Как указывает И. Е.Данилова, древнегреческому искусству мотив дома и, соответственно, жанр интерьера еще неизвестен [68]. Безусловно, фундаментальная оппозиция «свое — чужое» регулирует жизнь человечества с древнейших времен ([96], например), однако как орудие самосознания, как средство поддержания не групповой, а индивидуальной идентичности, представление о «своем» приобретается в истории, видимо, достаточно поздно. Первой, еще коллективной по способу бытования, но уже присваиваемой формой интерьера становится убранство средневекового храма. Здесь — во фресках — возникает отражение переживания внутреннего мира. «Средневековый человек — это скиталец, его жизнь — лишь временное на земле пребывание, странствие на чужбине в постоянном ожидании жизни потусторонней, вечной. ... Понятие дома связывается не с реальным местом, выделенным из безграничного пространства мира и предназначенным служить убежищем для человека в его телесной ипостаси, но с пространством духовным — внутренним убежищем каждого, домом души, замкнутым от мира внешнего — и открытым Богу. Идеальной моделью такого пространства — предельно закрытого извне и предельно открытого, безграничного внутри — явился раннехристианский храм. Это был образ нового дома, дома для каждого — и одновременно для всех верующих...» [68].

В эпоху Возрождения жанр интерьера и жанр пейзажа закрепляются в искусстве как средства отражения выделенное<sup>ТМ</sup> личности из природы. Дальнейшее развитие жанра интерьера — в картинах «малых голландцев», например, — утверждает возможность самоописания человека через дорогие ему, значимые для него вещи. Таким образом внутренний мир человека обретает «зримые» черты и внутреннее пространство становится, подобно внешнему, трехмерным. Соответственно, дальше возникает возможность ставить задачу преобразования внутреннего мира, «строительства» себя. Так, в XVIII в. внешнее и внутреннее пространства вступают в сложные взаимоотношения: «художник, как бы играя, снимает различия между... интерьером и пейзажем; они словно постоянно меняются местами, выступают в ином, не своем обличий, меняются масками...».

Таким образом, переживание границ своего Я становится предметом осознания, граница личности присваивается субъектом и отношения с миром осмысляются как не раз и навсегда заданные, а подлежащие произвольной регуляции.

Эпоха романтизма демонстрирует уже полное владение средствами формирования личностной идентичности, что дает человеку чувство стабильности и уверенности в определении «своего», в выделении себя как фигуры из фона и обеспечивает перемещение собственного Я в фокус внимания (напомним, что по законам восприятия, установленным гештальтпсихологией, контур, граница принадлежат фигуре и фигура, субъективно перемещаясь на передний план, привлекает к себе фокальное внимание). Эта ситуация, однако, провоцирует желание вырваться за установленные рамки: «в интерьере первых десятилетий XIX века, замкнутом, защищенном стенами, — сохраняется романтическая раскрытость вовне, возможность взгляда вдаль, за пределы...».

XX век характеризуется, как известно (см. также [203]) трагедией отчуждения человека, в частности, — и от своего внутреннего мира. «На протяжении всего столетия продолжается демонтаж интерьера, расчленения его на отдельные части». Окно как главный символ связи с миром, общения претерпевает изменения, указывающие на возникновение тенденции к разрушению внутреннего мира. Это переживание утраты доверия к себе и разрушения контакта с миром оформляется в двух вариантах — полной недоступности, закрытости и полной проницаемости для посторонне-

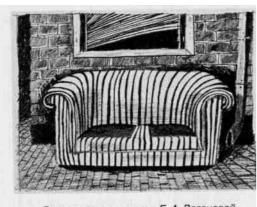


Рисунок предоставлен Е. А. Вагановой

го взора. «Изображение окна как части, обозначающей целое распространенный мотив в живописи. Обычно это окно с видом изнутри комнаты наружу; но в последние десятилетия появляется изображение окна снаружи — пустого разбитого окна, заколоченного крестнакрест досками, окна, за которым ничего нет. лишь темнота разрушенного войной жилища... Или, наоборот, витринопо-добные широкие окна, открывающие

внутреннее пространство взглядам с улицы. Такие насквозь просматриваемые помещения утрачивают признаки Дома как противополагаемого внешней среде. ...Наружное пространство становится все более агрессивным по отношению к пространству интерьера... Рухнувший Дом, выселивший своих обитателей, выбрасывает вслед им вещи, мебель».

Реакция на такое разрушение внутреннего мира и агрессию внешнего в отношении личности может быть разная, но созданная в конце XX века виртуальная реальность Интернета предоставляет новые возможности для построения «своего» мира. Вопрос о границах Я и содержимом «моего» мира легко операционализируется в Сети. Результатом процесса решения задачи поиска себя может явиться как талантливый анализ волнующих человека событий, опубликованный в ЖЖ, так и выкладывание собственных фотографий ню на эксгибиционистском сайте — ценности самого появления нового инструмента конструирования внутреннего мира это не снижает.

Какими свойствами должна обладать среда, чтобы человек мог использовать ее как психологическое орудие формирования внутреннего мира? Проанализируем эти свойства, взяв за основу прецедент, характеризовавший русскую культуру XVIII в. — феномен усадьбы. О.С.Евангулова [76], дав портрет художественной «Вселенной» русской усадьбы, выделила несколько базовых параметров, определивших ту роль, которую усадьба на протяжении двух столетий играла в эмоциональной и интеллектуальной жизни дворянства.

Первый параметр — эклектизм и индивидуализм в архитектуре, внутреннем убранстве и планировке усадьбы. Единственное, что объединяет элементы городской и деревенской жизни, произведения профессиональных художников и любительские работы, специально приобретенные вещи и домашние поделки — то, что превращает всю эту мешанину в непротиворечивое целое — это вкус хозяина. Другими словами, то, что хозяин усадьбы готов выделить как «мое» и представить для взора благожелательного наблюдателя как «свое» служит воплощением его Я. Итак, первое свойство среды развития внутреннего мира взрослого человека — это возможность эгоцентрической позиции. Возможность создать мир «для себя», возможность предельной субъективности в выборе вещей, подход к формированию среды без учета лишь авторитетных взглядов на предмет, а с опорой на свою точку зрения, точку, из которой окружающие вещи видны под вполне определенным, уникальным углом зрения — все это обеспечивает обнаружение того, кому принадлежит этот взгляд, эта точка обзора. Если субъектом деятельности обнаружения является заинтересованный внешний наблюдатель, гость, то он легко по вещам «вычисляет» хозяина. Если сам хозяин вслед за гостем повторит этот путь от одной внешней приметы его индивидуальности к другой, то в конце концов след приведет его к тому, кто породил всю эту среду — к самому себе.

Второй параметр — дилетантизм хозяина усадьбы. Автор создаваемого мира не должен чувствовать себя специалистом в выбранном деле. «Конек» хозяина усадьбы служит выразителем его Я и его судьбы; через свое «занятие» он представляет миру результат осмысления пройденного жизненного пути. Таким образом, становясь в позицию дилетанта человек позволяет себе подчиняться в деле не предметной логике (например, архитектурным требованиям при проектировании дома или литературным

при создании текста), а «авторской» логике, -логике собственных чувств и образов, поскольку в данном случае именно авторское Я оказывается истинным предметом деятельности. Существенно то, что характер выбранного занятия служит человеку знаком его дальнейшего пути, например: «занятия наукой следует рассматривать как стремление сделать себя натурой ищущей».

Третий параметр — эмоциональная амбивалентность центрального образа. Для усадебной жизни таким образом является Покой. Оказывается, что даже при идеальной организации жизнь в усадьбе сама себя исчерпывает, методом «доведения до абсурда» заставляя человека пережить отвращение к собственной мечте: «душевное умиротворение смущается стремлением к бурной деятельной городской жизни», а созерцательные и вольные размышления прерываются хозяйственными хлопотами, череда которых бесконечна. Свободный выбор «среды обитания» позволяет человеку — через фиксацию центрального образа — обнаружить базовые конструкты своей личности. Они, как и предполагает теория Келли, оказываются биполярными, что обеспечивает необходимую энергитезацию дальнейших планов (ср. понятие архетипа у Юнга).

Четвертый параметр — управляемость переживаний. Собственное пространство, как и любая собственность, подлежит рациональному спланированному использованию. Так, в русской усадьбе планируется не только экономическая жизнь различных подсистем хозяйства, но и душевные переживания, возникающие при посещении тех или иных мест. Границы владений специально оформляются, чтобы вызвать чувство уважения к семейному суверенитету и самодостаточности; в садах и парках организуются специальные места для восхищения видами, устанавливаются памятные стеллы для пробуждения определенных воспоминаний; отдельным местам даются имена и названия, призванные возбудить в посетителе определенные — важные с точки зрения хозяина, — эмоциональные состояния. Фактически речь идет о среде, поддерживающей внешнеопосредствованные психические функции.

Отметим под конец еще одно свойство этой среды, которое в неявном виде подразумевается, поскольку является «рамочным» для перечисленных выше. В этой среде человек должен выступать полновластным хозяином, чьи действия ограничены лишь его фантазией, вкусом и желаниями. Так, О. С. Евангулова подчеркивает, что описываемый ею феномен русской усадьбы возникает именно как желаемый, но необязательный образ жизни — дополнительный к полной обязанностей и внешних ограничений городской, служивой и светской жизни. Можно даже считать, что в этом смысле такая среда является пространством игры.

(Ср. с описанием экзистенциальных признаков игры в [176]: • сознательное удвоение мира субъектом, предполагающее признание игры вторым планом бытия, существующим по принципу дополнительности при обязательном наличии настоящего бытия, то - ... >—^. есть, первого плаыа-бытия;

- присутствие фантазийного компонента в создании и осуществлении игровых форм;
- переживание игры свободным бытием, несмотря на наличие строгих правил;
- эмоциональная насыщенность игровых процессов;
- ощущение самодостаточности и самонацеленности игровых процессов, предполагающее поиск смыслов игры в самой игре.)

Итак, среда, которой человек может управлять по своему усмотрению, в которой он позволяет себе выступать как эгоцентрик и дилетант, имеющий амбивалентное отношение к тому, ради чего им поддерживается эта среда, и стремящийся с помощью различных приемов управлять здесь своими чувствами, воспоминаниями и мыслями, — такая среда позволяет человеку работать над своей идентичностью: реконструировать свой образ Я с опорой на «Мое», очерчивать свои границы как границы «фигуры» и — при поддержке взгляда своего гостя («френда» в ЖЖ, например) — решать задачи, находящиеся в зоне ближайшего развития.

Со времен возникновения феномена усадебной жизни подобные условия люди находили в самых разных «пространствах» — от «шести соток» до домашней библиотеки, от тюнинга «шестерки» до посещения лекций общества «Знание». Среда Интернет лишь развила это направление, аккумулировав в себе почти все возможности своих предшественников.

Рассмотрим под конец проблему экстериоризации в виртуальную реальность в содержательном плане. Что именно из своего внутреннего мира человек может вынести в Сеть?

В некотором смысле пространство Интернета является третьим — после внешнего и внутреннего пространств — из известных человеку. В отличие от «пространства» культуры, где любой объект обладает материальным носителем, Интернет-объекты, имея в качестве своего материального

Charcasok Greek

Рисунок предоставлен Е. А. Вагановой

субстрата нечто недоступное органам чувств, представляются сознанию чистыми «кусками» информации (в терминологии Дж. Гибсона) — не-исчерпаемой и каждый раз заново структурируемой. Содержательно эти объекты представляют собой знания, мнения и рассуждения людей. Боаьше всего мир таких объектов похож на третий мир К. Поппера [169] — мир объективного знания.

«Теории, высказывания или предложения — это самые важные языковые объекты третьего мира», а также «пшнп n nmn ктъдрабамги

аргументы и аргументированные исследования, и даже приказы, уговоры, молитвы, договоры и, конечно, поэзия и повествование». «Я полагаю, что можно принимать реальность третьего мира и в то же время признавать, что третий мир возникает как продукт деятельности человека. ...Третий мир (частью которого является человеческий язык) производится людьми, точно так же как мед производится пчелами. Подобно меду, человеческий язык — и тем самым значительная часть третьего мира — является незапланированным продуктом человеческих действий». И далее: «стоит нам только произвести на свет новые теории, как они тут же создают новые, непреднамеренные и неожиданные проблемы — автономные проблемы, проблемы, которые еще только предстоит открыть. Это объясняет, почему третий мир, который по своему происхождению является нашим продуктом, автономен в том, что можно назвать его онтологическим статусом. Это объясняет, почему мы можем воздействовать на него, пополнять его или способствовать его росту, хотя ни один человек не может овладеть даже маленьким уголком этого мира».

В этом мире онтологическим статусом обладает любое высказывание, кем-либо и когда-либо сделанное — самое уважаемое мнение и самый бессмысленный возглас обретают сетевую жизнь на равных правах — различия могут быть только в «индексе цитируемое<sup>ТМ</sup>». По своему психологическому происхождению объекты с таким статусом личностного суждения составляют смысловой уровень организации знаний [40]. На этом уровне образы и представления выступают как «особые пространства движения мысли субъекта, создающие возможности для действия в модальности "как если бы"». Каждое высказывание в Интернете, представляя собой такое пространство движения мысли, создает возможность для субъекта Интернет-деятельности использования его как собственного субъективного пространства «встречи» с объектом. При этом статус такой встречи для самого субъекта повышается до объективного — т.е. независимого от его сознания — акта, что делает все происходящее в Интернете реальным, не виртуальным. Итак, можно считать, что Интернет — это экстериоризированное в третий мир Поппера ментальное пространство субъекта.

### 1.3. Особенности исследовательской практики

Первая проблема психологических исследований Интернета связана с существованием в психологии двух стратегий в организации исследова тельской практики — в основе первого лежит объектный подход, а в основе второго — принцип субъектности. Первый предполагает формирование экспериментальной и контрольной групп через отнесение к группе на основе объективных характеристик испытуемых, второй формирование группы на основе их самокатегоризации.

Антрополог и лингвист K. Pike предложил для описания двух подходов к изучению культуры термины *etic*  и *emic*, образовав их из прилагательных phon *etic* и phon *emic*. Л. М. Смирнов [183] поясняет эти термины следующим образом: «... опыт кросскультурных исследований ... недвусмысленно показал, что концепции и понятия, разработанные в рамках одной культуры для описания поведения людей, могут оказаться неадекватными для описания поведения в другой культуре, и заставил обратить серьезное внимание на проблему итического (etic) и имического (emic) подходов... при рассмотрении используемого метода надо знать, готовился ли он на базе и при учете специфика отдельной культуры (имический подход) или нацелен на выявление того, что должно быть представлено во всех культурах, и поэтому работа ведется с универсальными конструктами и понятиями (итический подход)».

В исследованиях, посвященных психологическим аспектам сетевой жизни, итический подход хорошо представлен работами К. Янг и большинства исследователей Интернет-аддикции, в которых поведение пользователей Интернета рассматривается как девиация по отношению к поведению, не опосредованному сетевыми ресурсами. Интернет-среда не рассматривается в этом случае как субкультура современного общества и, соответственно, процесс удовлетворения потребностей, построенный на использовании информационных технологий в качестве новых психологических орудий, выступает как патологический, отклоняющийся от норм, сформированных в доинформационную эпоху. Замена одного, ранее выработанного в обществе, способа удовлетворения потребности (например, в общении), на другой, так же социальный по своему происхождению, но менее привычный для носителей субкультуры психиатров (например, общение, опосредствованное чатом), квалифицируется как симптом. Сам же предмет (например, сетевая коммуникация), с помощью которого удовлетворяется данная потребность, выступает далее уже не как один из мотивов (в терминологии А.Н.Леонтьева), оказавшийся в силу еще невыясненных обстоятельств ведущим в структуре личности, а как действующая причина в патогенезе — например, депрессии или аутизма.

Другим примером изучения психологических особенностей пользователей с точки зрения универсальных концептов, разработанных для описания психики на надисторическом и надкультурном уровне, могут служить работы, в которых испытуемые отбираются в экспериментальную и контрольную группы на основе объективных показателей их сетевой активности, в первую очередь, длительности пользовательских сеансов и их частоты. Такие показатели как сформированность сетевой идентичности или место Интернета в структуре деятельности субъекта не учитываются при этом вовсе, а эмоциональная вовлеченность в сетевую жизнь рассматривается скорее как показатель «ухода в виртуальную жизнь», что, в свою очередь, расценивается как вариант «ухода в болезнь». Непринятие во внимание личностных смыслов, участвующих в регуляции сетевого поведения, и фактический отказ от принципа субъектности приводят к интересным и часто неожиданным для самих исследователей результатам.

Так, в работе В. Караваевой, выполненной под нашим руководством, было обнаружено, что среди школьников, много времени проводящих в Сети, девятиклассники отличаются повышенной тревожностью, а школьники! 1-х классов — обладают более высокими коммуникативными навыками, чем их сверстники. Без обращения к «социальной ситуации развития» подростка, освоившего Интернет, объяснение этим фактам найти было довольно трудно.

Общение в чатах называется «вялотекущей и бесконечной» беседой, характеризующейся для постороннего наблюдателя «феерической пустотой» [106, с. 149-151]. Однако, по мнению В. и Е. Нестеровых, впечатление о том, что в чатах нет ничего, кроме перемалывания времени в пустопорожних беседах, объясняется невключенностью исследователей в действие, так как нельзя понять сути чата, не участвуя в нем. С точки же зрения участника, чат — это не клуб знакомств, это реальная жизнь, проживаемая в ином мире; посетители чата не общаются в нем, они в нем живут. Поэтому, считают авторы, «бытийная» функция чата является первичной. В этом смысле виртуальное пространство оказалось не суррогатом, оно не копирует, примитивизируя, реальный мир, а предоставляет человеку уникальные возможности, которые отсутствуют в реальном мире [147].

Вторая проблема изучения Интернета носит уже содержательный характер. В корпусе текстов, посвященных Интернету, отчетливо выделяются своей драматичностью и насыщенностью мрачными предсказаниями две темы — тема хакеров и тема аддикции. Действительно, тема защиты информации от сетевых вандалов и защита личности от формирования зависимости может актуализировать потребность в безопасности у многих людей, безразличных к другим проблемам жизни в Сети.

Первое поколение хакеров создало не только определенную идеологию сетевой жизни, но и само, превратившись уже в легенду, выступает как объект мифотворчества. В мифологическом сюжете, лежащем в основе культуры современного Интернета, в роли героя выступает хакер. Главное свойство героя — это способность совершать поступки, что в мифе означает способность пересекать границы запретов. Таким образом, мифологическим первопредком любого путешествующего по Сети оказывается хакер. К. образу хакера как мало к кому другому в современной жизни может быть отнесено следующее описание мифологического героя, данное Ю. М.Лотманом: он может «как берсерк устремляться в бой, нарушая все его правила: голым или в медвежьей шкуре, воя как зверь и убивая и своих, и чужих. Он может быть благородным разбойником или пиккаро, колдуном, шпионом, сыщиком, террористом или суперменом — существенно, что он способен совершать то, что другим запрещено, и пересекать структурные границы культурного пространства» [130]. Так что каждый, пересекающий границы сайтов на мифологическом уровне воспроизводит «первоначальное», т.е., по М. Элиаде [223], совершенное когда-то в Начале времен и потому основополагающее для существования этого мира, действие — действие культурного героя Интернет-мира — хакера.

Наряду с двойственным образом героя/трикстера культура Интернета и исследовательские гипотезы, включенные в поле действия ее образов. содержат еще одно двусмысленное представление. Это — само представление о коммуникации, связи, всеобщей связанности посредством Всемирной Сети. Главным достоинством Интернета является его способность обеспечить связь пользователя со всем миром; но это же ощущается многими и как главная угроза жизни современного человека. Связь или манипуляция; religio или аддикция — вот «проблемы души современного человека», предсказанные еще К. Г. Юнгом.

М. Элиаде в своей работе «Азиатская алхимия» [222] так описывает эту мифологему связи. «Индийское мышление уяснило, что разбросанность и несвязанность равноценны небытию; что для истинного существования нужны единство и цельность. И наиболее подходящими образами для выражения всего этого были нить, паук, ткань и ткачество. Паутина прекрасно показывала возможность "объединить" пространство...». Но, как известно, архаическое мышление строится на системе оппозиций (см., например, [96]), а архетипический образ, по Юнгу, амбивалентен. В образе нити мы сталкиваемся как раз с такой ситуацией: когда речь идет о «правильных» отношениях возникает образ «связующей нити», в противном случае — о «сковывающих путах». М. Элиаде пишет об этом так. «Образы нити, веревки, обязательства и ткани двусмысленны; они выражают и привилегированное положение (быть прикрепленным к Богу, относиться к космической первопричине) и жалостную, даже трагическую ситуацию (быть обусловленным, закованным, предуказанным и т.д.). В обоих случаях человек не свободен. Но в первом он живет в постоянном общении со своим Создателем; во втором он чувствует себя узником судьбы, связанным "магией" или собственным прошлым». На основе исследований представлений, отраженных и в мифах, и в целительских практиках примитивных народов, и в переживаниях современных европейцев, Элиаде делает следующий вывод: «образы нити постоянно встречаются в воображении и размышлениях человека — что свидетельствует об их соответствии чрезвычайно глубокому опыту, и в конце концов раскрывают человеческую ситуацию, которая кажется непередаваемой другими символами или понятиями».

Итак, страх зависимости, в том числе, страх Интернет-аддикции это разновидность страха смерти как апофеоза несвободы. Действительно, движение ко всеобщей информатизации актуализировало этот ужас перед «скованностью души», мертвенностью информации как совокупности значений, лишенных личностных смыслов (ср.: «Живое знание» В. П. Зинченко). Ж. Бодрийяр на заре компьютерной эпохи так пишет об этом: «смерть теперь уже не там, где думают, — она перестала быть биологической, психологической, метафизической, она даже больше не убивает; ее некрополями являются компьютерные подвалы и залы, белоснежные помещения, куда не проникает никакой людской шум; в этих стеклянных фобах застывает вся стерилизованная память мира, как бы непосредственно данная

вечность знания, квинтэссенция мира...; это криогенизация всего знания для дальнейшего воскрешения, перевод всего знания в бессмертную форму знаковой ценности. Наперекор мечтам о всеутрате и всезабвении мы возводим стену отношений, соединений, информации, густую и запутанную искусственную память — и в ней заживо замуровываем себя, надеясь, что нас, словно ископаемых, однажды обнаружат вновь. Компьютеры — это смерть в миниатюре, которой мы покоряемся в надежде на посмертную жизнь» [28, с. 322]. Невольно всплывают и образы Данте:

Мы были там, — мне страшно этих строк, — Где тени в недрах ледяного слоя Сквозят глубоко, как в стекле сучок. Одни лежат; другие вмерзли стоя, Кто вверх, кто книзу головой застыв; А кто — другой, лицо ступнями кроя.

Бодрийяр выделяет два механизма, ответственных за возникновение в массовом сознании страха смерти в ответ на достижения научнотехнического прогресса. Первый связан с переживанием, возникающим «от рационального управления вещами, от разгоняющихся в разнос целевых установок без цели» [28, с. 323]. Фактически, здесь мы имеем дело с такой специфической чертой человеческой психики как, возможность совершать бессмысленные действия [121]. При этом найти смысл в уже традиционных действиях, например, в действиях загонщика — участника коллективной охоты, все же легче, чем в действиях хакера — участника информационного процесса в условиях глобализации.

Парадоксальным образом, — отмечает К. Касперски, — компьютерные преступники принесли больше пользы, нежели вреда и в экономическом, и в социальном планах. Помимо того, что реальный ущерб, приносимый вандалами, составляет 5-10% от общего числа случаев потери информации (против 50%, приходящихся на ошибки самих пользователей), их существование обеспечивает рабочие места специалистам по компьютерной безопасности [107, с. 27-28].

Сами хакеры также склонны описывать свое поведение как, на первый взгляд, совершенно бессмысленное: «Хакер — это просто тот, кто без устали барабанит по клавишам до тех пор, пока программа не "пойдет". Заставить работать, бежать — это и есть суть хакерства» [231]. Эта характеристика дана известным хакером первого поколения, борца за свободу информации и отмену закрытых баз данных КГБ и ЦРУ. В современном компьютерном мире цели хакеров могут быть уже лишены романтического ореола борьбы Робина Гуда, но тем ярче выступает восторг неофитов хакерства перед овладением операциональной составляющей (см., например, [52], где мотивация потока рассматривается как ведущая для деятельности хакерства). У всех же остальных, оказавшихся за пределами круга увлеченных, такое поведение, не только личностный смысл, но и значение которого остаются совершенно не понятны, актуализирует лишь страх пустоты.

Второй механизм опирается на работу самосознания: «всюду, по словам Беньямина, человечество превратилось для себя в объект созерцания (выделено нами — Н.Ч., Ю. К.) ... неороман — яростное стремление избавиться от смысла в тщательно воссозданной и слепой реальности. Такой "объективный" микроскопизм, доходя до пределов репрезентации ради репрезентации, вызывает головокружение от реальности и смерти» [28]. Когда самосозерцание не включено в контекст деятельности по формированию идентичности, оно выступает как апофеоз бессмыслицы, как доведение возможностей сознания до абсурда, за которым — лишь смерть.

Представляется, что на область Интернета и информационных технологий в целом проецируются главные проблемы и страхи постиндустриального общества. Исследования, посвященные этим проблемам — информационно-психологической безопасности и Интернет-аддикции, — артикулируют тревоги коллективного бессознательного, беря на себя тем самым и часть функций художественной практики («Исследователь аддикции больше, чем исследователь»).



## Интернет как объект научного исследования

#### 2.1. Сам по себе океан

Real life (RL) — реальная жизнь, жизнь вне киберпространства.

Словарь LINGVO 12

Появление и распространение Интернета имеет технологические и социальные предпосылки. К первым относятся развитие научно-технической базы и массовое производство персональных компьютеров, ко вторым — общественные потребности в обеспечении национальной безопасности, интенсификации информационного обмена, развитием специфических виртуальных субкультур [154]. Использование компьютера как вспомогательного инструмента ученого, расширяющего интеллектуальные возможности (то есть по прямому его назначению [187]), в настоящее время несопоставимо мало по сравнению с его участием в опосредовании многочисленных видов профессиональной деятельности, процесса коммуникации, создания и освоения виртуальной реальности, познавательной, творческой, рекреационной деятельности. К 2007 г. количество пользователей Интернета насчитывает приблизительно 400 миллионов человек по всему миру; для России эта цифра составляет 8,8 миллионов человек [56,63]. Российский сектор Интернета характеризуется постоянным ростом числа пользователей, однако положительные сдвиги в этом направлении носят неравномерный характер; на охваченность регионов информационными технологиями все еще влияет их удаленность от центра и крупных городов [187]. В 2000 г. 37-38% аудитории российского Интернета составляли пользователи от 18 до 24 лет, и количество молодежи в Интернете росло быстрее, чем количество представителей других возрастных групп [84].

Присутствие Интернета в повседневной жизни становится все более ощутимым и значимым: для молодежи Интернет стал реальным конкурентом других СМИ, прежде всего телевидения [387]; до 40% немцев пользуется веб-аукционами, 56 % англичан покупает в Сети туристические путевки, а 80 % французов через Интернет любят бронировать отели и резервировать столики в ресторанах. Среднестатистический европеец осенью 2002 года истратил в Интернете \$440, а «усредненный» американец — в 1,2 раза больше [132].

Наблюдаемая систематическая экспансия Сети в обыденной жизни заставляет ожидать, по гротескно заостренной формулировке Н. Н. Нар-

ницына, освоение ею с огромной скоростью не только телевидения (телетекст — это первый шаг в этом направлении), но и пылесосов с чайникам [141]. Такое положение приветствуется далеко не всеми. С самого начала проникновения Интернета в жизнь широких масс поступают сообщения об отрицательных последствиях его использования, проводятся публичные обсуждения и научные исследования связанных с интернетизацией тревожных явлений. По выражению К. Касперски, компьютерный мир из доброго сообщества быстро превратился в подобие нашего социума, где нельзя оставлять ворота незапертыми, а за каждым углом может стоять человек с ножом [107, с. 26]. На интеллектуальной родине Паутины, — свидетельствует Т. De Angelis, — СМИ тиражируют образы мужчин, истекающих слюной над порнографическими сайтами; женщин, покидающих мужей ради виртуальных любовников; людей, проигрывающих в Сети все свои деньги, и характеризуют ситуацию в формулировках типа: «Интернет превращает Америку в страну изгоев» [281] (см. также [305,306,456,457,509,510] и др.).

Однако даже те, для кого Интернет представляет собой нечто пугающее, вынуждены констатировать, что процесс приобщения и «затягивания» новых пользователей неотвратим и необратим. При этом одним из источников неприязни для критиков становится неуправляемость формирования и развития Сети, которая функционирует по своим собственным законам и не подчиняется никому конкретно [322]. Складывается впечатление, что Интернет давно перестал быть средством чего и кого бы то ни было, что он никому и ничему не служит, он «сам по себе океан» [12]. Последнее определение, отсылая нас к образу мыслящего океана Солярис, актуализирует насыщенные эмоциональным и смысловым содержанием ассоциативные и метафорические ряды. Бесконечность, неантропоморфность, безличность при наличии субъектности, возможность и реальная практика контакта, содержание которого люди интерпретируют в соответствии с собственной картиной мира, — эти качества Интернета обладают, по-видимому, не менее мистифицирующим потенциалом, чем описанный Лемом живой океан. Не поэтому ли зачастую мыслителям и исследователям достаточно трудно выдержать бесстрастность, и результаты научного анализа социальных и культурных аспектов существования Сети приобретают, по определению Е. П. Белинской, резко оценочный характер [20]?

Так или иначе, Интернет представляет собой особый предмет исследования. В первом слое его описаний мы встречаем термин виртуальная реальность. Словарь LINGV012 дает следующее определение: Virtual reality (VR) = виртуальная реальность: а) созданная компьютером трехмерная модель какой-либо среды..., позволяющая пользователю ощутить иллюзию реальности происходящего; ...в) разновидность субъективного восприятия... действительности, которая представляет мир как плод воображения (в отличие от признания материального ее начала).

Отметим при этом, что новая (виртуальная) реальность по своему статусу в сознании, по крайней мере части наших современников (в данном

случае — создателей словаря), конкурирует с «реальностью номер один», для определения которой приходится прибегать к виртуальной уже как базовому понятию (см. эпиграф главы).

В создании ВР ведущее значение имеют техническое оборудование, сетевые устройства и VRML (Virtual Reality Modeling Language, то есть язык конструирования виртуальной реальности, позволяющий реализовывать проекты в Сети (Словарь L1NGV012)). Предметной специфике ВР посвящаются многочисленные исследования ([26, 104, 109, 143, 150, 226, 228,279,287, 316, 383, 389,403,424,455,493, 504, 527) и др.). Н. А. Носов выделяет среди свойств психологической виртуальной реальности ее непривыкаемость, спонтанность, фрагментарность, объективность, измененность статуса телесности, сознания, личности, воли 1150, с. 9-15]. В работе В. И.Аршинова, Ю.А.Данилова, В. В.Тарасенко Интернет рассматривается как сложная коммуникативная система, проявляющая качества целостности, единства, сложности, самореферентности и самоорганизации, а также эмержентными свойствами, для описания которой необходимо учитывать теоретические принципы квантовой механики — наблюдаемости и дополнительности 112]. С вариантами определения, типологий, описанием свойств и подходов к изучению ВР можно познакомиться благодаря работам С. В. Коловоротного 1109] и А. Е. Иванова 1951.

Виртуальный мир проявляет свою очевидную специфику, прежде всего, в своих уникальных пространственно-временных характеристиках, к которым относят следующие:

- Виртуальный мир не имеет физических границ; виртуальное пространство нелинейно; его границы, объекты, их взаиморасположение, движение задаются посредством знаковых систем и подчиняются семантическим и синтаксическим закономерностям. Символизирующие пространство знаки определяют «узловые точки» пространственного фрейма, который может быть достроен, наполнен содержанием самими пользователями.
- Виртуальное время не равно физическому, внешнему по отношению к системе; оно определяется интенсивностью и эмоционально-смысловой насыщенностью событий и коммуникацией в данной реальности, имеет событийно-семантическую природу.
- Виртуальный мир содержит в себе совокупность мыследействий над объектами реального мира, и не содержит чувственной представленности этих объектов. Ограниченность сенсорного опыта виртуального мира делает возможным только один способ порождения, хранения и передачи информации семиотический, или знаковый.
- Чувственная ткань образа в виртуальности является самореферент ным знаком, то есть знаком, имеющим в качестве денотата другой знак или самое себя («симулякром»). Возникающие в процессе при своения сознанием саморефлексивного знака новые системные от ношения ведут к приобретению им «денотации второго порядка» —

знак означивает субъективные образы и представления; обретает чувственную ткань, в которой отражаются хранящиеся в опыте субъекта чувственные репрезентации, сенсорно-перцептивные «следы» взаимодействия с предметным миром; наполняется личностным смыслом, связывающим его с мотивами и переживаниями субъекта.

• Виртуальная реальность возникает вследствие соединения «самореферентного» знака с чувственной тканью сознания и личностным смыслом субъекта [26, с. 237-240].



Битва Александра Македонского с индийским царем Пором. Миниатюра из «Истории Александра» Жана Воклина. Фландрия. Вторая половина XV в. Опубликовано в [199].

Обратите внимание на животных, изображенных в правом нижнем углу, — это слоны. Художник знал из словесного описания, что на них помещались особые устройства для передвижения людей, что у них были длинные хоботы и похожие на клыки бивни... Имевшееся в его распоряжении словесное описание художник добросовестно перевел в визуальный образ, использовав имеющиеся в его опыте компоненты

#### Феномен гуманитарного Интернета

28

Огромное число работ, посвященных влиянию Интернета на психику человека и на общество в целом, характеризуется направленностью на чисто технологические особенности Интернет-среды в ущерб социо-культурному контексту [20], в то время как понимание смысла глобального явления, каким является Сеть, может обеспечиваться только включением его в общий контекст мировой культуры [193], раскрытием связей с различными формами и сторонами социальных структур и текущих культурных процессов.

В своей гуманитарной ипостаси Интернет, по мнению А. Е. Войскунского, требует многостороннего рассмотрения, поскольку не может быть адекватно описан в рамках отдельной дисциплины или частного подхода. Действительно, Сеть — это и комплекс распределенных в пространстве технических объектов (что позволяет ставить вопросы о его географии и экономике); и корпус организованных в виде гипертекста текстов (исследуемых с позиций текстологии, архивного дела, журналистики); и объединение активно действующих людей (данному пониманию отвечает социология, психология, политология, педагогика Интернета); и комплексная система (философский и системологический подход); и попытка реализации технических и социальных договоренностей в глобальном смысле (предмет для анализа с правовых и исторических позиций глобалистики). Принцип комплексности необходимо соблюдать и при определении стратегии психологического исследования Интернета, что подразумевает как требование междисциплинарности, так и разработку тем на стыке таких направлений внутри психологической науки, как психология личности, когнитивная, возрастная, социальная, медицинская психология, психология труда [48].

Закономерно в гуманитарных исследованиях Интернета особое внимание уделяется его «социальному» измерению: культурным, языковым и психологическим особенностям взаимодействия, закономерностям формирования и характеристикам функционирования общностей, принципам самовыражения личности и изменению сетевой идентичности, вероятности возникновения зависимости и способам терапии, покупательскому поведению, стереотипам создания и восприятия социальных объектов, стратегиям осуществления познавательной деятельности, перспективам переноса в реальную деятельность приобретенных в виртуальной реальности навыков и умений. При этом, по замечанию А. Е. Войскунского, на настоящий момент по сравнению с социологией, этнографией, исследованиями коммуникативных процессов, вклад психологии относительно невелик; лишь малая доля таких работ выполнена отечественными психологами, а интерес, вызываемый у них перспективными темами и направлениями, связанными с Интернетом, «прискорбно невелик» [48,49].

Представим себе, что существует некий внешний наблюдатель, сам с Интернетом не знакомый, и составляющий свое мнение по описаниям, получаемым в эмпирических и теоретических исследованиях. Нам

кажется, что даже понять, что он имеет дело с описаниями одного и того же явления, ему бы вряд ли удалось. Оценки знака и степени влияния варьируют весьма широко. Например, в результате культурологического анализа текстов Интернета ряд авторов приходит к выводу о том, что виртуальный мир — это смеховой (карнавальный) эквивалент реального мира с его научными, культурными и эстетическими ценностями [147,179] и не представляет собой самостоятельное образование.

На другом полюсе находятся выводы или предположения о том, что появление и развитие Интернета определяют качественно новый этап развития человечества. Для «поколения Net», появившегося на свет в период 1977-1997 гг., компьютеры, виодеоигры и Интернет были частью домашнего быта, и это не может не проявляться в особых свойствах субъекта [387]. Технология Интернета, считает M. Strangelove, формирует новую технику существования (ее основные черты: внечувственность, доступность, интерактивность, массовость коммуникации), новую форму сознания и новый тип Я — асенсорное Я [467]. D. Hakken указывает, что в информационном обществе возникают новые качество и функции знания (оно становятся капиталом); фокус технологии знания смещается с содержания про процессуальные аспекты [312]. Возникает принципиально новая для европейской культуры парадигма мышления [177], пересматриваются такие базовые понятия, как «живое», «идентичность», «знать» [497]. Е.Е.Пронина постулирует возникновение специфического Net-мышления, отличного от других типов не только по своим операциональным характеристикам, но и по критериям истинности продукта [173]. Она же считает, что в связи развитием Интернет-технологий мы наблюдаем возникновение нового типа социума [173, с. 255], и предлагает следующую модель влияния Сети на жизнь общества.

Культурное значение Интернета определяется содержанием переживаемого в глобальном масштабе процесса крушения квазирелигиозных идеологий XX века и связанных с ним переменами в значении свободы личности. Приобретающие в данном контексте особую индивидуальную и общественную ценность свойства активного субъекта получают благодаря Интернету «резонатор-усилитель необычайной мощности, в полном смысле синхрофазотрон, разгоняющий индивидуальные интенции до всепроникающих скоростей и всемирных масштабов» [173, с. 249]. С другой стороны, Интернет становится средством достижения новой стадии антропогенеза, связанной с формированием аутентичной, сохраняющей себя индивидуальности, когда решается задача интеграции внутриличностных структур на новом уровне их понимания и овладения. В силу принципиальной коллективности психики человека такая интеграция недостижима в границах отдельной личности; она возможна только как подвижное равновесие между индивидуальными и макропсихическими (массовидными) процессами. Сеть становится стимулом и прообразом искомой интеграции: она активизирует коллективные процессы унификации, синхронизации, группового давления и в то же время увеличивает степени

свободы индивида, дает непосредственный доступ к коллективному интеллекту, непосредственный выход в надличностное пространство символов, убеждений, коллективных чувств. Индивидуальность в эпоху Интернета становится и целью и средством развертывания глобальных процессов в экономике, культуре, массовой коммуникации [173, с. 317-318].

Значимость (актуальная или потенциальная) Сети для процессов социального развития определяет выделение в качестве предметов рефлексии социальных наук таких сторон интернетизации, как соотношение с традиционными государственно-политическими [233,244,344,379,388, 399,454], национальными [240,288,296,395,439], социально-культурными [17,37, 118, 138, 154, 177,236,383,408,418,419,447,466,503,505,523], экономическими [390, 483] структурами. В самой Сети имеется множество порталов и сайтов, посвященных культурным аспектам Интернета, данным конкретных исследований и мнениям специалистов в сфере антропологии, социологии, экономики, политологии и т.д.: [253,254,269, 270,275,276,294,350,351,360,407,436,460,463, 507]. Функции, особенности, последствия интернетизации в России также становятся предметом эмпирических и концептуальных исследований [17,56, 160, 188].

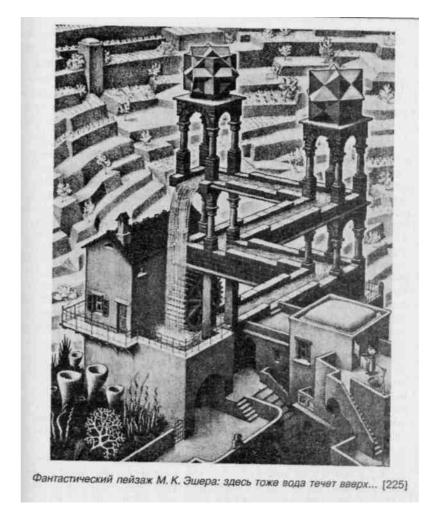
# 2.2. Жизнь в киберсреде: условия, география, история, антропология

Среда, поддерживающая существование Интернета, называется *ки- берпространством*. Термин «суberspace», введенный в 1984 г. У. Гибсоном, после возникновения всемирной телекоммуникационной Сети стал обозначать создаваемое ею пространство [226].

Основополагающим качеством киберпространства является зависимость его формальных характеристик от представлений и склонностей его создателей (их знания и умения, профессиональные навыки и привычки, уровень интеллектуального развития, этические взгляды и эстетические потребности, формы и способы взаимного общения в рамках сообщества профессионалов-кибернетчиков и за его пределами [38)), что, по мнению некоторых исследователей, создает повышенную ответственность специалистов за последствия применения их разработок [15].

Хотя оно может использоваться для моделирования «естественного» мира, киберпространство имеет совершенно особые качества: беспространственность (существование *нигде*) и прекращение действия физических законов. По выражению S. Mizrach, здесь реки текут вверх и растут хрустальные деревья [403].

Киберпространство обладает своими географией, историей, этнографией, идеологией. *Географическое* описание пространства Интернета представлено, например, в имеющихся «картах» (см., например, [13]) и исследованиях культурной географии Сети [403,467].



Исторический аспект выделяется при рассмотрении культурного Интернета, или феномена киберкультуры. Теоретик J. Macek [392] описывает киберкультуру как широкое социальное и культурное движение, связанное с развитием информационных и коммуникационных технологий Нарративную суть киберкультуры определяют представления об отношении между технологией, с одной стороны, и свободой, властью формированием новых границ (тема киберэкспансии), достоверностью (тема релятивизации опыта) - с другой. Типологизируя подходы к описанию Феномена, J. Macek выделяет утопические, информационные, антропологические и эпистемологические концепции. История киберкультуры по определению автора, - это история «колонизации мира ICТ» (информационных и коммуникационных технологий), его освоения и означения

с помощью культурных практик, а ее историческая периодизация опирается на изменении отношения к лидирующим тенденциям социальной и культурной жизни глобального общества. Ј. Масек пишет о том, что со второй половины 1990-х киберкультура, ранее находившаяся в оппозиции, становится лидирующим явлением собственно культуры [391]; одним из манифестов «новой культуры» является опубликованная в 1997 г. статья J. Кат под говорящим названием «Рождение государства Интернет» [365].

Десять лет назад J. Katz воочию наблюдал процессы «умирания существующей политической системы» и «возникновения постполитического Виртуального государства», создающего новый социальный класс. Его граждане тогда, в 1997 г., были молоды, более образованны и богаче, чем средний гражданин, среди них было больше мужчин и представителей белой расы, чем в целом в популяции. Они жили повсюду, но их было больше в технологически развитых районах. Они работали в университетах, компьютерных компаниях и телекомах, в СМИ, банках и финансовых корпорациях. У них не было недостатка в свободном времени. Они учились в элитных заведениях и продолжали учиться постоянно; им были доступны почти все мировые информационные ресурсы. Поэтому их ценности, в отличие от ригидной политической идеологии, постоянно эволюционировали. Однако некоторые из их наиболее общих ценностей казались совершенно отчетливыми: это свобода, материализм, толерантность, рационализм, технологичность, отказ от традиционных противопоставлений левые/правые, республиканцы/демократы, либералы/консерваторы. Они отвергали требования политкорректности, отрицали догмы, считая, что проблемы надо решать адекватно реальности, предпочитали дискугировать, а не принимать программы. Отказываясь от устаревших догматических систем, постполитическая идеология вычленяла из них то, что представлялось действительно ценным: гуманизм из либерализма, экономические возможности из консерватизма, объединяя их с отчетливым осознанием личной ответственности и страстным стремлением к свободе.

Новая культура, предсказывал Ј. Катz, будет основана на этике индивидуальности, а не лидерства: системы, в которых информация распространяется нерегулируемо, не поддерживают производство лидеров.

Единственной доминирующей этической идеей нового сообщества явится свобода информации, против которой с разной степенью настойчивости выступают правительство, корпорации, религиозные организации, образовательные учреждения и, наконец, родители.

Граждане страны Интернет смогут, если захотят, создать более цивилизованное общество, новую политику, основанную на рационализме, свободе информации и стремлении к истине, новые формы общности. Если они решат сформировать политическое движение, то в какой-то момент они сумеет перевернуть мир. Если они выберут путь, связанный с влиянием на систему ценностей общества, они сумеют сделать этот мир лучше [365].

Надо признать, что ожидания не всегда имеют положительный знак; Интернет как наднациональное образование вызывает сравнение с Вавилонской башней, он угрожает человечеству своим интеллектуальным превосходством и может поднимать человека на борьбу за свою прежнюю природу и «возврат назад», то есть, вероятно, в доинтернетное состояние [54].

Как показала реальная история развития Интернета, изменения, связанные с его воздействием на социальную жизнь, имеют не такой революционный и драматический характер, как ожидалось; они вполне вписываются в устоявшиеся практики существования и поддерживают сложившиеся структурные отношения в обществе [523]. Вероятно, возможности, открывавшиеся по мере развития Интернета, обусловили интерес его создателей к построению виртуального мира, в котором возможны самые радикальные исправления человеческой природы — как индивидуальной, так и общественной, что нашло свое отражение в киберидеологии. В связи с этим по крайней мере часть потенциальных реформаторов, чьи амбиции связаны с решением глобальных задач, направляет свои усилия не на «реальный», а на «виртуальный» мир. Снижается ли при этом мера воздействия Интернет-культуры на «первую реальность», можно будет оценить, вероятно, только по прошествии определенного времени.

В предсказательных теориях информационного общества появление глобальной информационной сети связывалось с выравниванием информационной среды, однако современные исследователи констатируют, что на современном этапе развития Интернета имеет место прямо противоположная тенденция. Поскольку количество подключений зависит от уровня технико-экономического развития региона, этот уровень определяет позицию страны или региона в глобальном информационном пространстве; поэтому в показателях развития Интернета отражается общественное, экономическое и техническое неравенство [154]. В строящемся информационном социуме возникает также новое социальное неравенство, основой которого является не уровень знания, а характер отношения (в том числе доступ) к информации; на смену идее о грядущей интеллектуальной рациональности человека информационного века пришло утверждение его принципиальной иррациональности, незавершенности, неопределенности [20].

Оправдала Сеть чьи-то ожидания или нет, но право иметь статус полноценной субкультуры, без сомнения, к настоящему моменту времени завоевала. Л. О. Пережогин констатирует присутствие практически полного набора необходимых признаков, позволяющих констатировать формирование самостоятельной Интернет-культуры: собственный сленг, внутренняя иерархия, набор устоявшихся идей, составляющих мировоззренческую позицию членов субкультуры, определенные этические нормамы, достаточное количество формальных и неформальных лидеров, формирующих вокруг себя устойчивые сообщества пользователей и осуществляющих в них идейное предводительство. Как всякая субкультура, Интернет объединяет большие группы населения, формирует круг интересов и общения, стимулирует развитие межличностных отношений и имеет свои положительные и отрицательные факторы влияния на индивидуальную сферу психической деятельности своих членов [159].

В этнографическом отношении Интернет представлен в киберантропологических исследованиях [293,311,312,392,395,401,402]. Киберантропология — это научное направление, изучающее людей в виртуальных сообществах и сетевой среде. Основанием для выделения данного направления послужила идея о том, что новые виртуальные сообщества не могут быть определены по своим географическим или семиотическим (этическим. религиозным, лингвистическим) границам. Формирующиеся в ки-берсреде на основе взаимных интересов сообщества не имеют классовых, национальных, расовых, гендерных, языковых критериев отбора [267,268]. Перед киберантропологией стоят следующие вопросы: для какого рода виртуальной активности киберпространство предоставляет возможности; какого рода социальные отношения возникают здесь; как власть воздействует на природу киберпространства и получаемый в нем опыт; каковы определяющие новую реальность системы ценностей и убеждений; как люди ориентируются в киберпространстве и как их пребывание здесь приобретает культурное содержание; является ли киберпространство отражение этноцентризма и культурных приоритетов тех, кто стоял у истоков его формирования [403]. Одним из аспектов антропологического описания демографии Интернета, выделение групп его населения [90], общим названием которых может служить термин cybercitizens, или netizens — нетизены, сетиянины [116, 191], а также образуемых ими сетевых сообществ [286,313,513,522].

В широком смысле, Интернет-сообшество — это группа людей, участвующих в социальном взаимодействии посредством виртуального общения, находящихся в каких-либо связях между собой в едином пространственно-временном промежутке, заданном веб-сайтом, и осознающих себя как членов данного сообщества [116]. Как любое сообщество, киберсообщество обладает своими собственными мифологией, языком, набором этических норм и ценностей, эстетических установок, потребностей, вкусов, предпочтений, стандартов, символов, усваиваемыми отдельными пользователями [38,59]. Примерами Интернет-сообществ являются: компьютерные фирмы и организации, а также неформальные группы и группировки: Википедия, ЖЖ-комьюнити, "Yahoo Groups", веб-форумы, чаты, сетевые игры и т.п. [38,519].

Так как еще относительно недавно приобщение к киберкультуре требовало от новых членов достаточно высокого образовательного и имущественного ценза, это оказывало формирующее воздействие на особый общий и профессиональный стиль кибернетчиков; в основном, люди, имевшие отношение к Сети, «много и хорошо» учились, стремились иметь высокие заработки; по определению И. Васюкова, среди кибернетчиков редко можно было встретить человека, полностью недовольного жизнью [38]. Однако, как явствует из сопоставлений прежнего и современного состояния еще одного вида киберсообществ — хакеров, — в настоящее время «цензы» стали гораздо более либеральными, а стилевая специфика постепенно размывается.

Являясь полноценным сообществом [366], объединение нетизенов становится объектом социологического изучения. Так, С. Кремлева на основе проведенного в 2001 г. on-line социологического исследования русскоязычного чата «Сибирские Партизаны» знакомит читателя с демографическими характеристиками «населения», его динамикой, группированием, сменой поколений, критериями, служащими для самоидентификации, формирующимися там отношениями и т.д. [116]. Этика, традиции, ритуалы, условия возникновения и этапы развития группы, динамика отношений между членами группы, ролевая структура и функции группы в отношении сообществ хакеров раскрываются в исследовании Е. В. Обуховой [153].

Исторический аспект Интернет-сообществ связан и с процессом развития Сети как таковой, и с развитием самих сообществ [19]. Выделяя долговременное Интернет-сообщество в качестве специфической общности, И.М.Чернов [211] определяет его как замкнутую самоорганизующуюся и самовоспроизводящуюся группу ников, проявляющуюся в создании и воспроизводстве гипертекстовой системы. Следствия функционирования и развития такой системы — социальные и психологические изменения субъектов.

Основным моментом развития Интернет-сообществ является вхождение в него новых членов, идентифицируемых никами. Отдельный индивид может иметь несколько ников, под одним ником может скрываться несколько индивидов. Совокупность ников образует коллективный субъект сообщества. Существование сформировавшегося сообщества от отдельных ников не зависит. Ник характеризуется временем своего существования, активностью в форуме или чате, а также своей ролью в форуме, и значением форума для них. По этим критериям все ники можно разделить на группы новичков и ветеранов.

С психологической точки зрения характеристика Интернет-сообщества определяется через 4 состояния (чуждость, новизна, удовольствие, равнодушие) и через 3 фазы перехода состояний. Первое состояние — чуждость, и первая фаза — преодоление отчуждения и переход от чтения контента к сотворчеству, — занимающая от нескольких дней до нескольких месяцев самоидентификация в сообществе. Второе состояние — новизна; эта фаза длится до 2 лет и сопровождается изменением отношений, самооценок и самоощущений, развитием новых механизмов творчества и общения. Затем новички переходят в разряд ветеранов, чье состояние — удовольствие от участия в форуме, без дополнительных приобретений, с ощущением, что с ними это уже было. Переход в состояние равнодушия приводит к выходу из форума. Долговременные форумы характеризуются равновесием пополнения и выбытия, и количественным ростом основных групп субъектов [211].

В. Нестеров отмечает нестабильность обычных сетевых сообществ, указывая, что средняя продолжительность их существования в относительно стабильном составе не превышает одного-двух лет. Анализ персонального состава пользователей чата «Отель у Максима» показал, что

даже в самых устойчивых больших виртуальных коллективах за год персональный состав этих социумов обновляется как минимум на 50-60%, то есть средний срок жизни конкретного человека в этой форме социумов также не более 1,5-2 года. Описывая внутри- и межпоколенческие отношения, В. Нестеров указывает, что при каждом ресурсе существует группа «долгожителей», переживающая не только свое, но и несколько следующих поколений; именно они часто определяют нормы и правила социума и служат носителями его традиций. Однако, так как их численность не превышает 2-7 % от общего количества участников, нормы и традиции социума с каждым «обновлением состава» видоизменяются, иногда до полной противоположности [144].

А. Е. Жичкина предлагает различать сетевые сообщества, характеристики которых приближаются к реальным (закрытые, со стабильным составом и четкими границами, ясными нормами), и специфически интернетные (с нестабильным составом, неопределенными границами и нормами). В первом случае члены сообщества идентифицируемы друг для друга, во втором — практически нет, так как в сообществах второго типа существуют выраженные трудности осуществления социальной категоризации из-за отсутствия индикаторов социальных ролей. Поэтому единственной формой категоризации оказывается категоризация партнера как «человека вообще», а основную роль играет прошлый опыт субъекта, а не признаки объекта, то есть задействуются атрибутивные процессы — проекция (приписывание собственных черт объекту восприятия), идеализация (наделения объекта чертами идеала я) и т.д. [86].

Особым направлением исследований населения Сети является изучение коммуникации как основы существования в киберпространстве [413,438]. Сформировалось представление о том, что коммуникативные процессы в таких сложноорганизованных системах, к каким относится Интернет, принципиально отличаются от процессов в системах с малым количеством элементов, и для их объяснения таки х понятий, как обмен информацией, кодирование/декодирование, хранение информации, уже недостаточно. Предлагается использовать такие понятия, как «самоорганизация коммуникативного процесса», «сложноорганизованная структура согласованности коммуникаций» [26, с. 242].

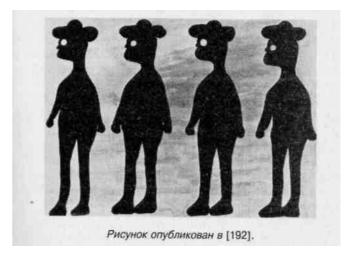
К наиболее очевидным особенностям сетевого общения относятся его вербальность и внетелесность; при расширении списка в него вносят нематериальность, текстуальность, условность, мифологичность, анонимность [179]и т.д. Особое мнение высказывает С. Выгонский, по мнению которого в информационной среде образы и изображения начинают преобладать над текстами, наблюдается «резкий сброс антитекстовой информации», в чем автор видит своеобразную компенсацию развития людей как исключительно «текстовых существ» [54].

В исследованиях лингвистических особенностей Сети речь идет об особых языковых явленииях, их влиянии на поведение коммуникантов,

об определенных коммуникативных стратегиях и их реализации в пространстве Интернета [69, 172,186, 187, 189, 197] и др.

Интернет-дискурс, то есть зафиксированная посредством электронных технологий речь, рассматривается как своеобразный лингвистический феномен, новый функциональный подстиль: с одной стороны, он обладает многими характеристиками разговорной речи (спонтанность, линейный характер, непосредственный характер речевого акта, контекстная обусловленность и др.), с другой — имеет письменную форму фиксации. В методологической статье И. М. Богдановская, Н.Н.Королева, В. Х. Манеров, Ю. Л. Проект, С. И. Смирнов обосновывают необходимость при исследовании данной разновидности дискурса использовать совокупность приемов лексико-семанического, морфологического, синтаксического, социолингвистического, прагмалингвистического, герменевтического анализа [26, с. 227-229].

В настоящее время ведутся исследования лингвистических особенностей русскоязычного Интернета [66,69,186, 197]. Выделим среди работ, выполненных в данном направлении, исследования сетевого (виртуального) фольклора, в котором находит свое отражение самосознание сетевых сообществ [147, 179], и компьютерного жаргонизма [186], наличие которых, на наш взгляд, свидетельствует о целостности и самодостаточности киберкультуры.



Один окулист по имени Зрачков ввел все свои личные данные 8 международную сеть «Интернет» и лег спать. Ночью данные были украдены. Воры унесли все: рост, вес, пол, сексуальные предпочтения, профессию, родной язык и даже девичью фамилию матери.

Зрачков проснулся и сел на кровати.

— Агу! — сказал он и пополз на четвереньках к яркому предмету — ночной лампе  $^{\rm c}$  желтым абажуром [53, с. 60]

Киберидеология в узком смысле, как ее описывает И. Васюков, — это система понятий и представлений, которая складывается в групповом сознании кибернетчиков, мотивирует, оправдывает и определяет весь образ и стиль их жизни, выстраивает линию поведения, заставляет брать на себя те или иные обязательства. Господствующие в ней идеи технократизма, владычества компьютерщиков и интернетчиков над другим «внешним» миром в зависимости от возраста профессионала могут либо толкать к погружению в специальные дисциплины или в мир компьютерных игр, либо служить основанием целых политических идеологий, порой полностью отрицающих гуманитарное знание и гуманность как таковую.

Также актуальными для киберидеологии являются, с одной стороны, идеи индивидуализма, индивидуальных достижений и индивидуального успеха, с другой — корпоративизма и клановости, порождаемых коллективным и массовым характером компьютерной индустрии. И. Васюков считает, что существует определенная изолированность кибернетчиков, кибернетической культуры от остальных субкультур общества, объясняя это замкнутостью характера компьютерщиков, элитарностью их образования и спецификой деятельности [38].

В широком смысле под киберидеологией понимаются этические аспекты киберкультуры вообще [312].

В виртуальной «свободной энциклопедии» Wikipedia можно обнаружить несколько необычных терминов, обозначающих специфически сетевые идеологические системы:

- Сингуларишарианизм морально-философское течение, основанное на представлении о возможности и желательности технологического совершенства как продукта деятельности более эффективного, чем человеческий, разума.
- Трансгуманизм интернациональное культурное движение, выдвигающее задачу применения научных и технологических достижений в целях расширения когнитивных и физических возможностей человека и преодоления таких условий человеческого существования, как болезнь, старость и смерть. Такое преобразованное существо достойно наименования «постчеловека». Wikipedia указывает, что в США можно наблюдать начало формирования трансгуманистического движения.
- В противоположность информационной энтропии постулируется экстропия, достигаемая благодаря непрерывному совершенствованию человеческой природы. Экстропизм концептуально обосновывает трансгуманизм, выдвигая идеи сознательной, активной, самоуправляемой эволюции человека, составной частью которой могут быть изменения, связанные с прогрессом биомедицинских технологий [519].

Для России особо идеологически значимой оказывается возможность «великой романтической Интернетовской Свободы», однако в русскоязычной, как и во всемирной Сети, киберидеология включает в себя ряд

осознанных ограничивающих правил поведения, кодекс поведения, или сетевой этикет [184].

Косвенным отражением идеологических приоритетов можно считать количество имеющихся в доступе ссылок по той или иной теме, связанной с использованием Сети. Например, в поисковой системе Google в ответ на запрос "Internet psychology" обнаруживается 19 ссылок, объединяемых термином «аддикция», темой «культура киберпространства» — 67, темой «взаимодействие человека и компьютера» — 482, темой «преследования online» — 828 (данные на начало 2007 г.).

#### Психологические исследования Интернета

Одним из аспектов идеологической составляющей Сети является психология киберпространства. В данной теме можно выделить такие составляющие, как психологические особенности Интернета как среды деятельности и психология различных видов деятельности, опосредованной Интернетом. В качестве особого предмета выделяются также формы патологического использования Интернета. Разнообразные материалы представлены на сайтах: flogiston.ru, cyberpsy.ru, cyberpsychology.report.ru, psynet.b55.ru, CyberPsychology and Behavior [272], CyberStudies WebRing [277], Deviance on the Internet [284], Journal of Computer-Mediated Communication [362], Journal of Online Behavior [363], Psychology and the Internet [431], The information Society [478], The Journal of MUD Research [480], The Psychology of Cyberspace [484] и др.

Е. П. Белинская, описывая «проблемное поле» психологических исследований Интернета, выделяет следующие перспективные направления: изучение отдельных видов деятельности человека в Интернет-среде (познавательной, коммуникативной, игровой); изучение следствий этих видов деятельности на уровни личности (особенности мотивации пользователей, структура их Я-концепции, специфика ценностных ориентации, возникновение тех или иных вариантов поведенческой зависимости); изучение Интернет-коммуникации как нового средства традиционных социальных практик (в качестве СМИ, средства образования, пространства политического выбора, способа психотерапевтической помощи). К основным социально-психологическим направлениям прикладных исследований Интернет-коммуникации автор относит изучение специфики компьютерно-опосредованного общения (особенностей электронного дискурса, закономерностей нормообразования в Сети, характеристик атрибутивных процессов); изучение характера влияния Интернет-коммуникации на личность пользователя (особенностей его мотивационной сферы, самопрезентаций и идентификационных структур); изучение специфической поведенческой феноменологии (в основном Интернет-аддикции); новые возможности убеждения и влияния, трансформация механизмов межличностного восприятия и взаимодействия, особенности норм и ьравил общения, его влияние на личностные диспозиции коммуникатора [20].

А. Жичкина анализирует основные направления социально-психологического подхода к исследованию феномена Интернета. К началу 90-х годов относятся работы, посвященные обоснованию возможности изучения Интернета не только с технической, но и с психологической точки зрения, содержащие определения виртуальной реальности и описание особенностей коммуникации посредством Интернета по сравнению с реальной коммуникацией. Тогда же выделилось социокультурное направление исследования сетевых сообществ, в которых Интернет выступает как система сообществ, обладающих своими особенностями языка, норм коммуникации и социальной иерархии участников. Наличие этих особенностей позволяет говорить об Интернете как о социальной среде, которая делает возможным формирование новых оснований социальной самокатегоризации, и тем самым может вносить вклад в формирование нового содержания идентичности пользователя [85).

Отечественные психологические исследования Интернета традиционно базируются на теории развития высших психических функций Л. С. Выготского, с точки зрения которой Сеть рассматривается как сложные психологические орудия, опосредующие разнообразные виды деятельности (познавательной, коммуникативной, игровой). Описываются эффекты применения Интернета, отражающиеся на преобразовании личности и деятельности человека, конкретные механизмы развития и трансформации личности [48,49].

Наиболее специфичным для Сети среди описанных эффектов является так называемый опыт потока, возникающий вне зависимости от характера осуществляемой деятельности, и детерминируемый следующими параметрами:

- высокий уровень умений, относящихся к работе в Интернете, и контроля;
- высокий уровень возбуждения и мобилизованности: работа в Интернете воспринимается как вызов способностям и умениям;
- фокусированность (высокая концентрация) внимания;
- интерактивность (скорость работы компьютера) и «телеприсутствие» (способность забываться, погружаться в «киберпространство» и воспринимать его как реальность) [50].

Применение информационных технологий ведет к развитию и преобразованию деятельности, опосредованной Интернетом: возникают новые навыки, операции и способы выполнения действий, новые целевые и мотивационно-смысловые структуры, новые формы опосредствования и новые виды деятельности [190]. С другой стороны, основным типам деятельности в Сети ставятся в соответствие формы негативного изменения личности: хакерство, игровая «зависимость» и Интернет-аддикция [14.43.50].

В течение 1992-1998 гг. группой исследователей [8]было предпринято изучение мотивационной регуляции деятельности в Интернете с помо-

шью рассылавшихся добровольцам по Сети опросников, имевших целью выявить: мотивы, побуждающие деятельность пользователей Интернета; реальные формы реализации мотивов в деятельности пользователя Интернета; измененения мотивации по мере развития Интернета в нашей стране. Выявлено, что в основе полимотивированной деятельности пользователей Интернета лежат следующие виды мотивов:

- деловая мотивация;
- познавательная мотивация;
- мотивация сотрудничества;
- мотивация самореализации;
- рекреационная и игровая мотивация;
- аффилиативная мотивация;
- мотивация самоутверждения;
- коммуникативная мотивация.

Эти виды мотивации проявляются в различных видах направленности деятельности пользователя Интернета: познание, сотрудничество, помощь другим пользователям, интеллектуальная и творческая самореализация, поиск единомышленников, стремление найти свой круг обшения, социальное самовыражение.

К основным сферам проявления мотивационной регуляции в деятельности пользователя Интернета были отнесены: содержательная направленность интересов пользователей, реализуемая в форме обращения к различным типам информационных источников; оценка психологических последствий работы в Интернете; оценка пользователями значимости Интернета и характера его воздействия на собственную личность и деятельность; осознанное представление пользователей о собственных мотивах.

Широкое внедрение информационных технологий приводит к тому, что веса мотивов делового и профессионального характера в деятельности пользователей Интернета уменьшается, а мотивы коммуникативного, корпоративного и креативного содержания, мотивы личностного общения приобретают все большую представленность в системе мотивационной регуляции [8].

Перейдем к описанию основных видов деятельности, опосредованных Интернетом, и к наблюдающимся искажениям данных видов деятельности, связываемых с нарушениями личностного развития пользователей.

## 2.3. Что мы делаем в Интернете?

#### Интернет и профессиональная деятельность

Отношение к Сети как к сфере профессиональной Деятельности возникает не только у профессионалов-компьютерщиков, разработчиков программ, интерфейсов и т.д. Высокая адресность информации, возможность

моментальной обратной связи, невысокая стоимость делают эффективность информационного воздействия по компьютерным сетям в некоторых аспектах существенно выше, чем при использовании других способов и каналов [1]. Поэтому в мировом киберпространстве люди получают консультации специалистов самых разных профессий [209,265,314,374, 376,420-423,450,458,461,473,491]. По выражению авторов одного сайта, Сеть, как живой организм, находит в своих недрах людей, которые могут обеспечить ей нормальное существование и комфорт [322].

Среди прочих направлений выделим близкую нам проблематику развитие сетевой психотерапии. На сайтах Internet Psychology Index [349], Online Psychotherapy [409], Psybemet [428], Psychotherapy Meets Google [433], Thee Journal of Technology in Counseling [482], The Psychology of Virtual Communities [486] и др. публикуются статьи и очерки, посвященные виртуальной терапии, деятельности он-лайновых групп самопомощи. Англоязычных сайтов, посвященных консультированию он-лайн, насчитывается больше 15 тысяч [114]. В России такая работа только начинается; в качестве примера можно сослаться на организацию при клиническом отделении детской и подростковой наркологии НИИ наркологии Минздрава России профилактического антинаркотического сайта http://www.postman.ru/~narkonet/. На его страницах размещена информация, рассчитанная как на профессионалов, так и на молодежную среду и направленная на формирование отрицательного отношения к наркотикам [1]. Список русскоязычных сайтов, на которых можно получить психологическую консультацию, находится по адресу: http://school61.perm.ru/ intemet/s4.htm.

О. Мартынова к перечню проблем, по поводу которых обращаются за виртуальной психологической консультацией, относит семейные проблемы, депрессию, тревогу, страхи, зависимости от вредных веществ, гомосексуализм. Чаще всего посетители консультируются по поводу семейных, супружеских проблем, проблем в межличностных отношениях. Автор оценивает эффективность сетевого психологического консультирования, определяемую по обратной связи от клиента, как приблизительно 40-50 % успешность. Трудности процесса связываются в первую очередь трудности связаны с ограниченным объемом вербальной информации, которую предоставляет клиент, а также отсутствием невербальной информации. Иногда клиент в Интернете предлагает вымышленные проблемы. Форму Интернет-консультации можно считать адекватной в случаях, когда клиент не нуждается в психотерапии, а нуждается в оперативном профессиональном совете по поводу конкретной житейской ситуации [324] (см. также [429]).

Примером профессиональной групповой психотерапии в Сети является описанный М.Н.Огzack, А. С. Voluse, D. Wolf, J. Hennen, шестнадцатинедельный курс, в рамках которых применялась комбинация когнитивно-бихевиоральной психотерапии (СВТ) с техниками готовности к изменениям (RtC) и мотивационного интервью (МІ). В группе участ-

вовали 35 мужчин, средний возраст которых составил 44,5 лет. По результатам контрольной диагностики выявлен явный прогресс, который проявляется в ощущении улучшения качества жизни и снижении выраженности симптомов депрессии [411].

В связи с развитием Интернета принципиально ставится вопрос о будущем психиатрии [479).

Возможности использования сетевых компьютеров в практической медицине описывает К. Осадчий, впечатленный опытом, который получил при прохождении стажировки в США. Являющиеся основным местом работы врача так называемые сестринские станции оборудованы двумятремя круглосуточно работающими подключенными к сети компьютерами. Блоки интенсивной терапии и реанимации помимо стандартного оснащения дополнительно оборудованы еще одним-тремя компьютерами, телекамерами и телемониторами. В некоторых блоках около каждой койки установлен терминал в виде дисплея и клавиатуры с трекболом, позволяющий персоналу осуществлять доступ к той или иной информации, не отходя от больного. В отличие от российских клиник, лабораторные анализы выполняются за пару часов, и результаты тотчас же заносятся в компьютерную систему: врач в любой момент может, не дожидаясь прихода бланков, получить результаты тестов и сравнить их с предыдущими. Кроме того, в соответствующие разделы заносятся отчеты и протоколы всех инструментальных методов исследования и операций. Благодаря этому создается своеобразный компьютерный образ, или профиль, пациента, позволяющий быстро составить мнение о его состоянии и проводимом лечении [ПО].

Специфической профессиональной деятельностью, опосредованной Интернетом, оказывается *исследовательская практика*, в том числе и психологического содержания. В этих случаях Сеть используется как инструмент исследований [295], обсуждаются возможности и ограничения психологический исследований в Интернете [85].

#### Познавательная деятельность в Сети

Возможности познавательной деятельности в Сети определяется тем, что Интернет изначально представляет собой большой справочник, где представлены самые разные темы. Здесь можно обнаружить свежие новости, материалы газет и журналов, бесплатные объявления, разные базы данных — адреса и телефоны учреждений и граждан, наличие лекарств в аптеках и т.п. [141].

Характеристики Сети как информационной среды для рядового пользователя перечисляются в работе Л. О. Пережогина: безграничность информационных ресурсов частного, научного или общественного характера; возможность получения информации в любой из технически существующих форм — текстовом, аудио, видео и т. д.; возможность для каждого пользователя размещать в Сети и делать доступной для неограниченного числа других пользователей собственную информацию без



Фрагмент гравюры «Кухня толстяков» [156].

Объявление в Сети: Планирование беременности! По адресу http://medicinform. net/plan/ Планировщик беременности онлайн совершенно бесплатно рассчитает дату начала месячных, а также дни, наиболее благоприятные для зачатия. Все прогнозы идут вам на емайл! (Сохранена орфография оригинального объявления)

между пользователем и предоставившим информацию субъектом. Одной из основных проблем получения информации в Интернете является ее достоверность. Оценить качество получаемых сведений отчасти позволяет присутствие в Сети имеющих хорошую репутацию систем доступа к информации (газет, телевидения, издательств, радиоканалов), в виде создаваемых ими on-line версий, отчасти — работа администраторов поисковых систем, но в большей степени определение достоверности информации является задачей, решаемой самим пользователем [159].

Становясь орудием познания, киберсреда оказывает влияние на протекание интеллектуальных процессов, формируя особое, адекватное своим свойствам, мышление.

Наиболее полную разработку проблемы специфического *Net-мышления* мы встречаем в работе Е. Е. Прониной [173].

Автор рассматривает особый тип мышления как отражение специфики сетевого текста. К наиболее значимым отличиям такого текста относятся: наличие в нем гепертекстовых ссылок («линков»), его своеобразная «ассорти-композиция», специфические темпоритм и стилистика.

- Благодаря «линкам» сетевой текст вписывается в многочисленные и разнообразные контексты, задающие в принципе незамкнутое множество его значений. Кроме того, по мере движения по ссылкам, число которых не лимитировано, мысль читателя может переориентироваться, подчинившись побочным импульсам любопытства, или даже непроизвольно перемениться под влиянием новых данных.
- Композиционная специфика отражает ситуацию кристаллизации смыслов в условиях фундаментальной неопределенности, когда на первый план выдвигаются субъективные основания наделения смыслом. При этом композиция упрощается до простого перечня фактов, мнений, прецедентов, цитат, подробностей, привходящий обстоятельств, персоналей, потому что наличие привычных для других видов текстов сюжетных ходов стеснило бы спонтанность выбора информационных элементов и замедлило бы скорость перебора вариантов формирующейся у субъекта информационной картины.
- К темпоритмическим особенностям автор относит сугубую лаконичность, прерывистость изложения, использование эллипса<sup>1\*</sup> в качестве основной стилистической фигуры, благодаря чему Net-мышление по своим характеристикам сопоставимо с феноменом внутренней речи.
- Стилистически интерактивность сетевого текста выражается в его публичной субъективности, проявляющейся в нарочитой смопрезентации, макароническом словоупотреблении, слэнговой фразеологии, упрощенности и одновременно жеманности синтаксиса, экстравагантности и апломбе суждений как устойчивых типологических признаках. Смыкание «пароксизма публичности... и выплеска субъективности» делает возможным высокоэмоциональное соприкосновение влечений индивидуального бессознательного с архетипами коллективной психики. Элемент самоупоения, характерный для публичной субъективности, раскрепощает сознание: человек мыслит, говорит и действует без оглядки на регламент, субординацию и приличия, следуя собственным интенциям, видя мир в свете личных интересов и ощущая свое прямое воздействие на ситуацию. Его суждения приобретают смелость, прямоту и четкость. Публичная субъективность превращается, тем самым, в универсальный эвристический прием.

Порождаемая перечисленными особенностями текста, специфика новой парадигмы мышления обозначается как его «фрактальность» (фрагментарность). Современный человек, указывает Е. Е. Пронина, — сталкивается с таким количеством разнообразных и часто внешне не связанных фрагментов информации, что у него появляется возможность

Прием пропуска элемента высказывания, легко восстанавливаемого благодаря наличию общего для говорящего и слушающего контекста.

и необходимость отказаться от установления причинно-следственных отношений, и перейти к декодированию сообщений по принципу подобия собственным влечениям и содержащимся в памяти паттернам («фракталам»). Он невольно переходит на мышление фрагментами, когда вывод является не фиксацией однозначного следствия единой причины. а кумулятивным эффектом множества взаимодействующих, накапливающихся и концентрирующихся случайностей. В Net-мышлении кумулятивная причинность становится фундаментальной категорией сознания. При этом объективное и субъективное, рациональное и иррациональное соотносятся на равных. Фрактал как комплекс информации (и единица мышления) представляет собой сообщение и одновременно является компонентом цельной картины; он принципиально незавершен, структурно раскрыт для интерактивного контакта. Для его освоения требуется собственная активность: «додумывание», привлечение дополнительных сведений, личный опыт, сверка с реальностью. Пульсация внугреннего алгоритма задает ритм самоорганизации фрактала, структура которого остается открытой для поступательного развития, так как число итераций в принципе бесконечно [173, с. 271-288].

Поисковое поведение в Сети ранее всех прочих стало интересовать маркетологов, чьи исследования ориентированы на анализ поведения клиента — посетителя или покупателя с целью улучшения «видимости» сайта в результатах выдачи поисковых систем по поисковым запросам. Об актуальности подобных исследований говорит, например, такой факт: к 2002 г. почти половина европейских пользователей предложения работодателей в случае необходимости искала в Сети [132].

Категорией, операционализирующей поисковое поведение пользователя, является глубина интереса пользователя — количество времени, проведенное пользователем на сайте в ходе сессии, и количество страниц, просмотренных пользователем на сайте в ходе сессии [58]. В рамках маркетинговых исследований выявлена склонность 70-90% посетителей Интернета искать определенную информацию с помощью поисковых систем (которые также называют поисковыми машинами), при этом просматривать лишь небольшую часть результатов поиска (2-3 страницы) [167].

С. Sherman, анализируя результаты исследований за несколько лет, приходит к выводу о росте «разборчивости» клиентов: если в 2002 г. 81 % пользователей поисковых машин просматривали первые три страницы выдачи, а 48 % пользователей просматривали сайты только с первой страницы результатов поиска, то к настоящему времени эти цифры составляли соответственно 62 % и 90%. 41 % пользователей, из тех, которые продолжают поиски, если не находят удовлетворительного ответа на первой странице, используют другие поисковики или переформулируют запрос; четыре года назад так поступало лишь 28 %. С другой стороны, выявляется рост лояльности: в случае неудачного поиска 82 % делают повторный запрос через тот же поисковик, видоизменяя искомое словосочетание, а в 2002 г. такую лояльность поисковой системе проявляло лишь 68% пользователей.

Из опрошенных британцев, как показало исследование маркетинговой фирмы Harvest Digital, только 24% используют одну поисковую систему, 20% пользуется четырьмя и более поисковиками. Британские пользователи полагаются на поисковые системы как важный источник информации, но в то же время не доверяют полученным результатам. Только 22 % уверено в том, что они всегда получают необходимую информацию. При этом пользователи считают, что это происходит по их вине. Только 8 % заявило, что проблема заключается в плохой работе поисковых машин. Гораздо больше опрошенных считают, что они вводят некорректные запросы (36%) или ищут слишком специализированную информацию (32%). Оставшиеся 24% обвиняют рекламодателей. Для 17 % основным фактором выбора сайта является выдача сайта на первой позиции; 36% пользователей уверено, что те компании, чьи сайты выдаются на верхних позициях, являются лучшими в своей области [148].

Таким образом, маркетологические исследования не только демонстрируют необходимость учета психологических особенностей пользователей для эффективной организации поискового продвижения сайтов, но и выявляют различия отношения посетителей поисковых систем к этим средствам.

Теоретический анализ поискового поведения пользователей Япс1ех'а предпринял Н. Бузикашвили. Автор вводит такие категории описания феномена, как логическая структура и пространство физической реализации поиска, типы отображений (реализаций) логической структуры, типы сессий как проекции реализации на подпространства пространства реализации. Им высказано предположение об ограничениях на реализацию, вытекающих из ограниченности кратковременной памяти; построена процедура автоматического выявления логических сессий и проверены гипотезы об их чередовании; получены стандартные характеристики поискового поведения пользователя русскоязычного Веба [32].

При эмпирических исследованиях внешне измеряемая глубина интереса дополняется такими внутренними переменными, как восприятие сложности поисковой задачи, критерии успешности поиска, основания прекращения поисковой активности [304]. Исследуются объективные и субъективные факторы, определяющие сетевое поисковое поведение.

К группе объективных детерминант можно отнести различия в форме предоставления информации [234,396]. В частности, при использовании наиболее распространенных иерархических поисковых систем пользователь должен обладать достаточно развитыми навыками, которые оказываются базовыми: владение клавиатурой, орфографическая грамотность, установление логических отношений между понятиями в границах логики Буля с целью выделения ключевых слов (что практически определяет возрастной порог доступности таких поисковых систем) [242]. Исследуется также влияние принципа неопределенности [380] и устройства используемых поисковых систем. Так, исследование J. R. Griffiths и Р. ВгорМу выявио, что коммерческие сетевые проекты определяют поисковые стратегии, спользуемые студентами британских университетов: если систему Google

используют в качестве первичного источника информации 45 % опрошенных, то каталоги университетских библиотек привлекают в том же качестве только 10% [304].

Глава 2. Интернет как объект научного исследования

Субъективный фактор описывается как сфера пересечения особенностей субъекта и объекта (пользователя и поисковой задачи) [445]. В качестве важнейшей детерминанты направленного на поиск информации поведения рассматривается задача, стоящая перед пользователем [237, 243, 249,250,310,368,394,502,515]. Оказывается целесообразным выделение типов задач: поиск фактов (информации), интерпретация или исследование; среди параметров, влияние которых на поисковое поведение наиболее значимо, указывается трудность задачи, которая может быть объективной и субъективной; последняя делится в свою очередь на ожидаемую и действительную [368].

Так, в работе J.Gwizdka и l.Spence исследуются связи между операциональными показателями поискового поведения в Интернете, объективной сложностью и субъективно воспринимаемой сложностью выполненного задания. Оказалось, что объективными предикторами субъективных характеристик решаемых в Интернете поисковых задач являются: количество просмотренных для решения веб-страниц, время, затраченное на каждую страницу, степень отклонения от оптимального пути поиска и линейность этого пути [310].

Предметом исследования J. Кіт явилась сложность поисковой задачи, связанная с особенностями процессов восприятия и оценивания пользователя; чем больше (судя по времени и количеству затрачиваемых усилий) пользователь вовлечен в решение, тем более сложной представляется ему задача [365].

Обширное общеевропейское исследование спонтанно (в отсутствие специального обучения) формирующихся стратегий поиска информации в Сети [488] показало необходимость рассмотрения объективных (типы сайтов) и субъективных (цели, приемы, критерии оценки) фактов. Вебсайты могут быть трех типов: коммерческие порталы (такие, как Yahoo или MSN), поисковые машины (например, Google или AltaVista), тематические (многочисленные сайты, особенности которых определяется тематикой). Субъективно продукт их деятельности оценивается пользователями по числу ответов на запрос, и при этом ценным может оказаться небольшое количество альтернатив: выявлено, что только в трех случаях из пятидесяти пользователь переходит ко второй странице списка результатов поиска.

По данным опроса пользователей, наиболее важными характеристиками, на основе которых производится выбор поисковых систем, являются: надежность, скорость, качество информации, дизайнерские качества сайта, гарантии конфиденциальности, понятные оформление и язык, возможность использования местных идиом, очевидная связь с решаемой проблемой, отсутствие необходимости предоставлять личную информацию, отзывы других пользователей, друзей или СМИ.

По тому, что является содержанием и итогом поисковой деятельности, исследователями были выделены три группы пользователей:

- использующие пассивную стратегию поиска обращаются к Интернету часто, предпочитают популярные вебсайты (преимущественно коммерческие порталы), просматривают тексты на родном языке. При отборе информации они руководствуются соображениями прямого отношения к запросу. Они доверяют простым и понятным интерфейсам. При отсутствии ответа на запрос они считают, что в Сети такой информации нет;
- использующие стратегию отбора наиболее типичные посетители Интернета. Обычно они обращаются к вебсайту, когда уже что-либо знают по интересующему их вопросу. Просматривая результаты поиска, они принимают во внимание количество альтернатив, удобна ли навигация и т.д. Отбирая содержание, они предпочитают информацию, представленную в прямой и понятной форме. Они ищут сайты, на которых можно найти исчерпывающую информацию о знакомых предметах;
- использующим динамическую стратегию Интернет предоставляет широкие возможности. Техническая компетентность таких пользователей позволяет им обращаться к разным вебсайтам в зависимости от задачи поиска. Их собственное знание о предмете поиска помогает получать релевантную информацию в более эффективном режиме. Просматривая результаты поиска, они принимают в расчет такие параметры, как количество альтернатив, время и скорость, используемые языки, возможность использования родного языка и удобство интерфейса. При отборе информации учитываются все релевантные факторы: надежность, конфиденциальность, соответствие информации запросу, простота и ясность ее формы и достоверность ее содержания. Такие пользователи достигают наилучших результатов [235,488].

При описании субъектных особенностей пользователей внимание исследователей привлекают такие характеристики, как возраст [242, 261, 309] и пол [381], локализация доступа к Сети (рабочее место или дом) [323], индивидуальные различия [298,364,447], мотивационные и эмоциональные особенности [369,398,464], специфика представлений (организации знаний) [319,370] и поисковые стратегии [309] пользователей; вербальные навыки [321], наличие опыта решения поисковых задач [319,385,405], индивидуальные особенности поискового поведения в физической среде [367] и т. д.

Возрастные особенности пользователей, и прежде всего, связанные с ними естественные ограничения, требуют учета как при решении задачи создания системы эффективной поддержки перевода образования на высокотехнологичную основу [242], так и при обучении пользованию Интернетом людей пожилого возраста [261,473].

Лол: судя по данным наблюдения за поисковым поведением школьников, проведенного канадскими исследователями, можно говорить о том,

что мальчики формулируют относительно более короткие запросы, тратят меньше времени на частные страницы, просматривают больше гипертекстовых ссылок и, в общем, более активны в Сети по сравнению с девочками [381].

Глава 2. Интернет как объект научного исследования

Локализация доступа приобретает значимость в связи с развитием домашнего Интернета. «Диванный» пользователь, как правило, не ищет информацию, связанную с его работой или учебой, он интересуется чемто совершенно личным. Проведенное американскими учеными исследование, в рамках которого пользователи вели специальный дневник, показало, что домашний поиск отличается от аналогичной активности на рабочем месте: ищут чаще, короче, менее широко и более разнообразную информацию [323]. Пользователи, имеющие домашний доступ к Интернету, характеризуются по результатам европейского исследования как более опытные и более искушенные в поисковой деятельности [488]. С другой стороны, при использовании Интернета оказывается возможным пренебрегать требованиями дисциплины на рабочем месте: судя по опросам европейских пользователей, треть анкетированных признала, что во время работы пользуется услугами Интернет-магазинов или занимается поиском туристических предложений [132].

Опыт: D. Nahl и C. Тепоріг использовали при обучении новичков программу, которая постоянно призывала учащихся озвучивать свои мысли; благодаря этому была собрана информация о характеристиках субъектов (цели, мотивация, удовлетворенность поиском), а также возникающих у них в течение обучения вопросах. Среди спонтанных высказываний выделены имеющие отношение к аффективной, когнитивной и сенсомоторной сторонам поисковой активности. Показано, что в основном поиск направлен на информацию, необходимую для работы; при обнаружении релевантных текстов новички стремятся их сохранить или распечатать, а не прочитать или просмотреть; как правило, результатами поиска они удовлетворены [405]. В связи с этим представляет особый интерес замечание С. Holscher и G. Strube. о том, что для опытного пользователя поиск релевантной информации часто является трудоемким и фрустрирующим занятием [319].

Аффективные особенности: в работе К.-S. Кіт, посвященной исследованию связей когнитивных и аффективных характеристик (когнитивные стили и стили разрешения проблем) и поисковых стратегий пользователей, показано, что при факторизации выделяются факторы фокуса контроля и эмоционального контроля. Первый фактор определяет навигационную активность, в том числе, движение по ссылкам и возврат, а второй влияет на поисковую активность, включая поиск по ключевым словам, а также производительность поиска, измеряемую по его точности и тщательности [369]. Любопытно, что R. White и S. M. Drucker выделяют среди пользователей «навигаторов» и «исследователей», указывая на значительные различия в поисковом поведении представителей этих «классов» [515], что может быть связано со специфической траекторией личностного развития пользователей, обладающих определенными аффективными и когнитивными характеристиками.

Информацию о текущих исследованиях интеллектуальных и семантически-ориентированных поисковых системах можно получать на научнообразовательном портале «Лингвистика в России: ресурсы для исследователей» [125].

Обучение как реализация познавательной потребности в Интернете привлекает внимание прежде всего специалистов в сфере среднего, высшего и последипломного образования; исследуются проблемы, связанные с техникой и содержанием образования, влиянием опосредованного Сетью учения на личность и межличностные отношения [37, 252, 290, 348, 373, 384, 386, 398,441,443,444,492, 538].

В русле подобных исследований рассматриваются вопросы, связанные с влиянием увлечения Интернетом на школьную успеваемость, ІО, развитие воображения, чтение в детском и подростковом возрасте. В целом исследования показывают, что такие факторы, как внутрисемейная атмосфера и особенно детско-родительские отношения оказываются более сильными факторами, определяющими развитие интеллектуальных функций [106]. Показано, что пребывание в Интернете может положительно влиять на зрительно-пространственную функцию [469], развитие индуктивного мышления, двигательные функции и способность к концентрации<sup>2</sup> [106, с. 234], школьную успеваемость [355]. Продемонстрированы возможности использования в образовательных системах технологий Интернета, способствующих развитию мыслительных, мнемических, аттенционных, имажитивных, сенсорно-перцептивных действий [35]. Использование обучающих Интернет-технологий может решить проблему индивидуализации обучения [134], обеспечения профессионализации при получении высшего образования [528] и профессионального роста после обучения [142].

Одним из примеров использования потенциала Сети в целях образования является проект «Интернет-школа "Просвещение.ги"» [174]. Приоритетным направлением деятельности Телешколы стали открытое образование, развитие системы дистанционного образования, разработка специализированных сетевых учебных курсов и их использование в учебном процессе в образовательных учреждениях, в системе подготовки, переподготовки и повышения квалификации педагогических работников. Образовательный ресурс Интернет-школы включает в себя разработанные специалистами Телешколы программы по предметам базисного учебного плана для учащихся III ступени общеобразовательных учреждений, банки разноуровневых тестов, заданий тренажера, контрольных и домашних работ, лабораторный практикум удаленного доступа, различные творческие задания и проекты. Образовательный ресурс Интернет-школы позволяет решать задачи дистанционного обучения участников проекта. проживающих как в различных регионах России.

<sup>«</sup>Люди, играющие постоянно (в видеоигры), похоже, развивают способности к концентрации и в особенности ментальное состояние, прежде регистрируемое лишь у атлетов высшей лиги» [ 106, c.46].

так и за рубежом, организации сетевого взаимодействия школ, внутришкольной профилизации при профильном обучении старшеклассников на основе индивидуальных учебных планов, подготовки к единому государственному экзамену.

В связи с широким внедрением Интернета в повседневную жизнь и в практику школьного обучения, совершенствованию его потребительских качеств и ориентации большой части сетевых ресурсов на молодежь возникает эффект преобразования среды обучения: в быту взрослые пользователи (родители и учителя, не использующие Интернет-технологии) уступают детям. Своеобразным следствием интернатизации становится обновление формы старой проблемы отцов и детей, разделяемых теперь отношением к Интернету и вообще современным информационным технологиям [106,366,472,505,521]. Поколение Net быстрее овладевает и эффективнее пользуется ресурсами Сети, нежели взрослые. Исследования показывают, что это связано преимущественно с двумя факторами: большей пластичностью метальных структур ребенка по сравнению со взрослым и предпочтение детьми индуктивного способа обучения в то время как взрослые придерживаются дедуктивного способа, менее эффективного в работе с компьютером 1106,490].

На стыке проблематики поискового поведения и обучения (как приобретения знаний) исследуются факторы и особенности деятельности по поиску информации, связанной со здоровьем [300-302,461,489,508]; некоторые авторы выдвигают задачу формирования эффективных и безопасных стратегий поиска медицинской информации [400,522].

Реализация в Сети познавательной деятельности ближе всего соответствует функциям, изначально определявшим развитие высокотехнологичных информационных устройств. Однако по мере приспособления к нуждам и вкусам широкой публики Интернет приобрел такую толерантность по отношению к совершаемым в нем действиям, что в среднем ни поисковая активность, ни обучение, ни получение консультаций не является, по-видимому, на настоящий момент ведущими формами Интернет-поведения. Даже в тех случаях, когда, судя по внешним условиям деятельности, она должна быть связана с получением в Сети информации, прагматика отступает на задний план: студенты вместо того, чтобы искать необходимые справки и сведения, болтают в чатах, что ведет к снижению академической успеваемости [385]; в какой-то фирме выяснили, что лишь 23 % трафика с рабочих мест приходится на работу [227]; подсчитано, что в среднем организации вынуждены тратить до 6 % от общих расходов на оплату бесполезного блуждания по Сети своих сотрудников, или серфинг ([239], другое название — стемминг [299]).

## **Хакерство как вариант познавательной деятельности в Интернете**

Другим видом искажения познавательной активности, опосредованной Интернетом, является *хакерство*, которое, с одной стороны, предстает как яркий пример творческой одаренности в сфере применения информационных технологий, а с другой — как увлечение познанием в сфере информационных технологий, выходящее за рамки профессиональной или учебной деятельности и необходимости [5,14]. Существуют и гораздо более жесткие определения: в литературе часто встречается представления о том, что хакерство — это связанная с компьютерами и Интернетом преступная деятельность [119, 139,435]. М. Вершинин считает, что «из-за своей децентрализованности и отсутствия единой идеологии, отдельные группы движения хакеров всегда будут являться частью терроризма, криминального мира, радикальных обществ и деструктивных культов» [43].

Однако такой эксперт в сфере борьбы с компьютерной преступностью, как К. Касперски, отмечает: парадоксально, но компьютерные преступники принесли больше пользы, нежели вреда и в экономическом, и в социальном планах. Помимо того, что реальный ущерб, приносимый вандалами, составляет 5-10% от общего числа случаев потери информации (против 50 %, приходящихся на ошибки самих пользователей), их существование обеспечивает рабочие места специалистам по компьютерной безопасности [107, с. 27-28]. Вообще явление хакерства, как можно видеть из излагаемого материала, вызывает противоречивое отношение как в специальной литературе, так и на уровне обыденного сознания.

Термин «хакер» менял свое содержание с течением времени. Если изначально он ассоциировался с деятельностью выдающихся программистов, занимающихся компьютерами на научном уровне [256,490], то в настоящее время критерием хакерства становится удачная или неудачная попытка получить несанкционированный доступ или несанкционированное использование компьютерных систем. Считается, что термин не описывает гомогенную группу; скорее, он служит обозначением, объединяющим субгруппы, различающиеся мотивами и целями [425]. Например, среди крэкеров — людей, которые исследуют компьютерную систему и наносят ей урон, выделяют категории информационных брокеров, метахакеров, darksider'оВ, киберпанков [226].

В исследовании деятельности хакеров М. Вершинин [43] выделяет три подхода.

- Первый из них на основе критерия несанкционированного вторжения в информационную систему отождествляет хакерство с преступной деятельностью, классифицируя ее по целям («шутники», «фрикеры», «сетевые хакеры», «взломщики-профессионалы», «вандалы»), средствам (хакеры "software", «сетевые», «почтальоны», «вирусописатели», «вербовщики»), типам мотивации хакерской деятельности (материальная заинтересованность, политические, религиозные мотивы, поиск информации о конкурентах, желание отомстить, стремление доказать свое мастерство).
- Второй подход опирается на критерий мотивации при оценке деятельности хакеров: хакер — человек подсматривающий и ищущий, может быть корыстным взломщиком — кракером (в другой транс-

крипции — крэкером), или разрушителем-кибертеррористом, киберпанком, хактивистом.

 В рамках третьего подхода хакерство рассматривается как истори ческий и социокультурный феномен, имеющий собственные спе цифические признаки на различных этапах своего развития.

Описывая национально (или культурно) специфичные особенности хакерства как субкультурного явления, М. Вершинин дает портреты американского, европейского, азиатского «типа хакера».

Российский тип хакеров отражает, по мнению автора, обшие особенности национальной ментальное<sup>тм</sup> (неопределенностьсамосознания и поиском культурной идентичности; бинарный характер существования и развития культуры; коллективизм сознания, отрицающего иерархию; отношение к власти и законам как внешнему, чуждому элементу и т. п.); к его характеристикам относятся следующие черты:

- это подросток или мужчина в возрасте от 15 до 45 лет, как правило, не привлекавшийся к уголовной ответственности;
- владеет компьютером в диапазоне от начального до высокопрофессионального уровня;
- добросовестный работник, но с завышенной самооценкой, нетерпимый к насмешкам, потере социального статуса;
- отличается ярко выраженной индивидуальностью, обычно скрытен, любит уединенную работу, мало общителен;
- в большей степени предрасположен к идеологическому обоснованию взломов, чем его собратья за рубежом [43].

В историческом плане хакерство как социокультурный феномен эволюционировало настолько значительно, что некоторые авторы считают некорректным применять самый термин в отношении современных компьютерных подпольщиков, которых следует считать просто компьютерными террористами или представителями делинквентной молодежи [402].

Схематично выделяют раннее и современное хакерство.

В момент свое го зарождения, по мнению С.Дрейфус [74], движение хакеров служило выражением ряда нерешенных социальных и психологических проблем. Характерными особенностями представителей хакерской субкультуры были бунтарское отношение к любым проявлениям власти; высокий интеллект (в основном, технической направленности); семейное неблагополучие; школьная дезадаптированность, развивавшаяся по вине недалеких учителей, «угнетавших» способных детей; наличие признаков душевной болезни или таких симптомов, как одержимость, зависимость, неуравновешенность; отсутствие выраженной алкогольной, а тем более, наркотической зависимости («это противоречило бы сжигающему их желанию знать, притупило бы остроту их восприятия»).

Хакерами первых поколений двигали такие мотивы, как принадлежность к динамичному современному виду деятельности; потребность в уважении и восхищении, которая удовлетворялась благодаря успешно проведенным «операциям»; общение с себе подобными — блестящими, но странными и замкнутыми людьми, интересующимися тонкими техническими компьютерными проблемами; стремление к обретению

индивидуальности, построенной на основе технической подкованности, а не возраста, внешности или социального статуса, что было шансом для тех, кто чувствовал себя изгоем в реальной жизни, не имел «нормальных» друзей в школах и университетах, не смог избавиться от своей подростковой неловкости.

Свойственное юности стремление ко всему новому и неизведанному, сталкиваясь с наличием, с одной стороны, технических и финансовых ограничений, с другой — нерациональным, с точки зрения хакеров, использованием мощных ресурсов, имевшихся у государственных и коммерческих структур, порождало антиавторитарную и антиправительственную направленность идеологии компьютерного андеграунда, в которой, однако, «не было ожесточенности». Золотыми правилами раннего компьютерного андеграунда были следующие: не наносить вреда компьютерным системам, которые ты взламываешь (не говоря уже об их уничтожении); не изменять информации в этих системах (за исключением регистрации, чтобы замести следы); делиться информацией с другими.

S. Levy дает описание «этики настоящих хакеров»: доступ к компьютеру — и всему, что обучает, — должен быть неограниченным и всеобщим; вся информация должна быть свободной; недоверие к власти, провозглашение децентрализации; хакер — это его достижения, а не образование, возраст, раса или социальное положение; компьютер — средство искусства; компьютер изменяет жизнь к лучшему; компьютер дает возможность самому определять правила игры [388].

Организованный по принципу «королевского двора, населенного аристократами и придворными с различными степенями старшинства и духом соперничества» [74], мир хакеров предоставлял возможность «карьеры», продвижения в иерархии, основанной на уважении к «мастерству». Постепенно, однако, основным занятием андеграунда становится фрикинг (взлом телефонных систем) и кардинг (кража номеров телефонных карт и кредитных карт с целью использования для оплаты личных счетов), то есть лишенные флера «аристократизма» откровенно воровские действия. В итоге сообщество распадается, так как стремление к обогащению не может служить идеологической основой для формирования партнерских отношений [74].

Современный хакер может довольно плохо представлять себе, как действуют используемые им технические средства, но это не мешает ему быть достаточно эффективным и заслуживать уважение в своей среде [102]. Возможность имитации хакерской деятельности, воспроизведения чужих находок и приемов ведет к тому, что помимо специалистов высокого уровня к сообществу принадлежат так называемые wannabee («хочу быть как») [14].

Еще одной исторической особенностью современного состояния субкультуры хакеров является тенденция к усилению «андеграундности» и сращению (в частности, работа по найму) групп хакеров с различными криминальными, радикальными и террористическими организациями; на основе такого объединения возникают явления, получившие названия «кибершпионаж», «кибертеррор», «киберпреступление» [43].

Согласно определению G. Weimann, кибертеррористы проникают в государственные и частные компьютерные системы, нанося ущерб военному, финансовому и инфраструктурному секторам развитых экономик. Автор прослеживает историю термина и обсуждает обоснованность объединения разнообразных явлений, наблюдаемых в киберпространстве, под настолько эмоциогенным названием. По его мнению, необходимо различать кибертерроризм и хактивизм, означающий объединение хакерства и политической активности. В отличие от хакеров, не интересующихся политикой, хактивисты используют виртуальные блокады, e-mail атаки, внедрение и разрушение компьютерных программ, компьютерные вирусы В политических целях [512].

Для общественного мнения при формировании образа хакера мифология, созданная усилиями журналистов, является гораздо более значимым материалом, чем реальные поступки и особенности личности [256]. В СМИ и подростковой субкультуре на смену одержимым программистам пришли новые типичные образы: мстительный составитель компьютерных вирусов, любознательный подросток, удачливый жулик, благородный Робин Гуд, гениальный злодей и т.д. [14].

Массовая культура создает образ подростка, который, не выходя из своей комнаты, со своего компьютера может совершить «подвиг», о котором будут говорить все, и тогда он «отомстит» обществу взрослых и покажет ему свою индивидуальность и подростковую независимость. Большая часть начинающих и неопытных хакеров подхватывают данный «масс-медийный образ» и пытается его воплотить в реальность, что в итоге приводит к еще более сильному давлению на хакерское сообщество в целом государственными контролирующими органами. Давление приводит к усилению внешнего закрытия субкультуры, конспирации и многим другим процессам, которые объединяют это движение с другими подпольщиками [43]. При всем этом в российском обществе, — отмечает М. Вершинин, наблюдается двоякое отношение к хакерам, — с одной стороны, отождествление их с преступниками, с другой — стремление увидеть у начинающих хакеров творческий импульс, требующий государственной и общественной поддержки [43]. Такая амбивалентность, «общественное признание» прав хакеров на существование определяет возможность социализирующей роли принадлежности к этой специфической субкультуре: она становится для некоторой части подростков основой формирования культурной социализации и самоидентификации [153].

Одним из обыденных стереотипов является представление о мрачной мизантропии и крайнем индивидуализме хакеров, делающих невозможными никакие формы социальной общности. Однако реальные факты наличия среди них «гениев общения», эффективно применяющих манипулятивные техники, активная социальная жизнь внутри хакерских сооб-

ществ, активное желание воздействовать на направление общественного развития противоречат тезису об асоциальное<sup>тм</sup> хакеров [14].

О социальной структуре сообществ хакеров известно, что она отличается иерархичностью, четкостью, сложностью и стабильностью характеристик. В сообществах действуют такие механизмы социального контроля, как статусные конфликты, пренебрежительное оценивание, игнорирование, изгнание отдельных лиц из рядов группы. Положение в данной структуре определяется достижениями человека, которые, как уже говорилось, отнюдь не всегда связаны с техническими способностями или даже технической грамотностью хакера. Высокий интеллект, способность к нестандартному мышлению, неординарный уровень специальных знаний были непременными атрибутами и условиями хакерства первых поколений. Современные хакеры могут быть технически безграмотными или даже не понимать принципа действия инструментов, которыми пользуются, но при этом достигают «поразительных результатов» [102]. Как полагают исследователи, нелостаточное развитие у части хакеров интеллектуальной сферы компенсируется высокой мотивацией заслужить признание и завоевать высокий статус, а также волей: менее способные хакеры добиваются желаемого результата, действуя «в лоб», для чего требуются воля, терпение и настойчивость [14, 102].

М. Вершинин [43] находит общее между хакерской субкультурой и культами.

Рассматри вая явление с точки зрения модели «контроля сознания» Р. Дж. Лифтона, автор обнаруживает, что из восьми элементов, приводящих к изменению сознания, по крайней мере пять часто отмечаются в сообществе хакеров:

- Контроль окружающей обстановки (среды): жесткое структурирование окружения, в котором общение регулируется, а допуск к информации строго контролируется. Каждая ячейка группы знает только информацию, предназначенную для нее, и не знает весь план в целом.
- Требование чистоты: резкое деление мира на «хороших» хакеров и «плохих» всех остальных, к которым относятся «ламеры», корпорации, государство, общество потребления и т.д.
- «Святая наука»: объявление своей догмы абсолютной, полной и вечной истиной. Любая информация, которая противоречит этой абсолютной истине, считается ложной, т. е. идея хакерского движения истинна, а все остальное навеяно обществом потребления, контролируемого транснациональными корпорациями.
- Нагруженный культовым смыслом язык: создание специального клишированного словаря внутригруппового общения. Словарь у «хакеров» связан со спецификой программирования и организации сетей и часто состоит из нового хакерского сленга.
- Доктрина выше личности: доктрина более реальна и истинна, чем личность и ее индивидуальный опыт. Характерно для хакерских групп азиатского региона, где цель группы, ее идеология является важнее личного опыта индивидуальности.

Еще одной популярной темой является агрессивность хакеров, выражением которой становятся Интернет-преступления. Девиантное поведение в Сети может объясняться тем, что здесь люди выражают агрессивные тенденции, которые в принципе для них характерны, и которым особенности виртуальной реальности (анонимность и физическая недоступность) просто позволяют проявиться [86, 266]. Альтернативный взгляд основан на теории социального научения, согласно которому особенности вовлечения и формирования устойчивой склонности к преступному поведению в компьютерной среде могут усваиваться непосредственно в Сети, то есть являются ее порождением [442].

Мотивационная основа хакерской деятельности часто становится предметом психологических исследований; их результаты не позволяют говорить о ярко выраженной специфике мотивационной сферы, об изначально девиантной направленности личности пользователей, принадлежащих или причисляющих себя к сообществу хакеров.

П. Тэйлор выделяет в качестве основных мотивов хакерской деятельности любопытство, скуку, удовольствие, получаемое от ощущения силы, «узнавание в среде таких же, как и ты», борьбу за свободу информации, зависимость от компьютеров. Выделенные виды мотивов объединяются в более общие группы в зависимости от направленности потребности (познавательной и социальной), и характером конечного результата (внешний и внутренний (примером может являться опыт потока)) [5].

К. Касперски указывает на жажду власти и превосходства как ведущие мотивы компьютерных взломщиков [107, с. 27].

Как показывают опросы самих хакеров, на первом месте среди мотивов они называют познавательный (поработать на более мощном компьютере, посмотреть, как работает та или иная программа, узнать больше о новых операционных системах и т.д.); кроме того, называются: корысть, стремление рассчитаться с работодателем, добиться признания своих способностей, выразить себя, стать лучшим среди хакеров, добиться уважения, проявить себя, добиться от общества то, что оно задолжало, доказать свое превосходство над компьютерами [14].

Анализ дискуссии на сайте Киго5hin выявил, что относящие себя к категории хакеров пользователи чаше выражают познавательную мотивацию, она более развернута, нежели мотивы, связанные с социумом; люди и отношения с ними почти не представлены в анализируемых письмах [5]. В заключение данного раздела отметим одну частную форму Интернетной агрессивности — вербальную агрессивность. Ее поддерживают такие приемы, как варваризация естественного языка пользователя [106, 187,189], создание компьютерных жаргонизмов русской Сети (представляющих собой своеобразные трансформации англоязычных выражений, основой для обыгрывания которых выступает обсценная и ненормативная лексика [186]), использование эсхрофемизма (фигура речи, в которой любое слово паронимически или парасемически может быть преобразовано в сквернословие [66]), использование таких агрессивных коммуни-

кативных стратегий, как флейм, флуд и спам [186]. Есть сведения о том, что наиболее заинтересованная в психологической безопасности часть пользователей, ищущих в Сети общения, к вербальной агрессивности относится как к препятствующему коммуникации фактору, и предпринимает организованные усилия по ее снижению в местах своего обитания [186].

#### Коммуникация в Сети

О том, какое место в повседневной жизни современного человека играет общение, опосредованное Интернетом, говорят следующие факты.

К 2002 г. каждый второй европеец договаривается о встречах (деловых, вечеринках, свиданиях) с использованием электронной почты. Ответ вроде «Я потерял твой адрес...» стал типичной формой пресечения нежелательных контактов. В странах Западной Европы почти каждый пользователь Интернета общается с членами семьи и знакомыми с помощью электронной почты. Очень часто с помощью Интернета восстанавливаются потерянные связи — часто для людей, видевшиеся последний раз несколько десятков лет назад, сетевые поисковые системы являются единственно возможным способом разрешения проблемы. Около половины респондентов получает и отправляет приглашения на различные торжества исключительно е-таПами. Каждый третий при знакомстве дает свой электронный адрес, при этом номер телефона новому человеку дает только 19% анкетированных [132].

По результатам онлайнового опроса, проведенного исследовательской компанией Gallup Organization, 97 % респондентов считают, что e-mail сделал их жизнь лучше, а 96 % — что Интернет в целом улучшил их жизнь [341].

Использование Интернета в качестве средства общения существенно влияет на функции и структуру коммуникации: наряду с сохранением информационной, эмотивной, регуляторной функций актуализируются функции презентации и самовыражения, возникает особая тенденция выстраивания жизненного контекста, моделирующего условия естественного мира: социальная стратификация и идентификация, множественная идентичность, игровой и карнавальный характер общения, социальные ритуалы, особая мифология, благодаря чему можно говорить о специфической функции мирообразования Интернет-коммуникации [26, с. 223-224, 236].

По мнению П. Вайль, в Интернете формируется новый тип общения, характеризующийся как «легкая социальность»: особая форма отношений, которая ни к чему не обязывает и не имеет никаких последствий; Ф. Бретон видит в распространении такого рода отношений заложена перспектива исчезновения конфронтации между людьми: уменьшение личных контактов равно укреплению социального спокойствия [106, с. 35]. Похожую позицию занимает С. Выгонский: он считает, благодаря тому, что виртуализация (которая не является прерогативой исключительно Интернета — то же можно говорить о масс-медиа в целом) как бы гасит физическую активность людей, они меньше друг другу мешают [54].

Среди *причин* обращения к Интернету как инструменту общения называются неудовлетворенность общением в жизни; неудовлетворенность реальной социальной идентичностью и желание избавиться от нее; возможность реализации качеств личности, проигрывания ролей, переживания эмоций, по тем или иным причинам недостижимым в жизни (200,209].

Актуальными *личностными смыслами* использования Интернет-общения являются; поиск друзей, знакомства, эмоциональная поддержка, сотрудничество, самореализация, работа 126,415,416]; увеличивается количество людей, ищущих в Интернете сексуальных партнеров [100,229].

По отношению к перечисленным потребностям пользователей Интернет является дружественной средой, так как общение в нем обладает рядом особых *характеристик*: массовость наряду с относительной анонимностью, возможность объединения по интересам и ценностям, поддержка стремления к самовыражению, взаимодействию и соревнованию [106].

Н. Д. Чеботарева расширяет и комментирует список свойств Интернета как коммуникативной среды:

- Анонимность побуждает к игре с личностной самопрезентацией и предоставляет возможность управлять впечатлением о себе, «убежать из собственного тела», способствует психологической раскрепощенности, ненормативности, в проявлении большей свободы высказываний и поступков, в проигрывании нереализуемых в деятельности вне сети, неограниченных социальными нормами ролей и сценариев.
- Своеобразие протекания процессов межличностного восприятия: территориальная доступность и физическая привлекательность утрачивают свое регулирующее значение и общение строится благодаря сходству установок, убеждений и ценностей.
- Добровольность и желательность контактов, возможность их прерывания в любой момент.
- Затрудненность эмоционального компонента общения и, в то же вре мя, стойкое стремление к эмоциональному наполнению текста [209].

Свойству анонимности уделяется большое внимание в исследованиях Интернет-коммуникации. Как указывает А. Е. Жичкина, данная характеристика имеет несколько граней: вследствие физического отсутствия участников в акте коммуникации можно выражать чувства, скрывать их, а также выражать чувства, которые человек в данный момент не испытывает; теряет свое значение ряд барьеров общения, обусловленных полом, возрастом, социальным статусом, внешней привлекательностью или непривлекательностью, а также невербальной составляющей коммуникативной компетентности партнеров; возникает возможность создавать о себе любое впечатление по своему выбору, при этом обогащаются возможности не только самораскрытия человека, но и конструирования образа по своему выбору [87]. Следствием анонимности и защищенности от оценок является субъективная безопасность Интернета [106].

Разумеется, чувство анонимности иллюзорно — практически любое действие в Интернете может быть отслежено. Но даже если человек знает, что за ним наблюдают, виртуальный мир представляется ему анонимым, поскольку это наблюдение не визуально. Поэтому возможность говорить от лица другого человека ведет к возникновению чувства анонимности, ощущению одиночества в толпе. Вместе с анонимностью приходит и состояние, обозначаемое как «расторможенность» [106]. Л. О. Пережогин указывает, что в условиях отсутствия внешних ограничений, регулирующих поведение в реальном социальном мире, — материальных ограничений, моральной цензуры, художественной критики, политических и конъюнктурных влияний, — практически беспрепятственно могут реализовываться разного рода патологические идеи (например, создаваться «художественные» произведения или опробываться транссексуальная идентичность) [159].

Другим свойством сетевого общения, привлекающим внимание исследователей, является своеобразный статус, занимаемый в нем эмоциями. С одной стороны, способ общения — письменные сообщения, — делает невозможным передачу и считывание естественных эмоциональных сигналов, формирующихся в сфере невербального поведения. Однако при более тщательном рассмотрении вопроса оказывается, что объявлять Сеть средой эмоционально ущербной некорректно. В ней для компенсации отсутствующих невербальных средств общения используются графические символы (смайлики) и особенности написания (графика — например, письмо большими буквами («капе», трактуется как повышение голоса) или курсивом, многоточия, специальные приемы — как, например, повторение буквы), а также специальные кодовые обозначения определенных эмоциональных состояний [147], [106, с. 176].

В. Нестеров полагает даже, что особенностью доверительного общения в Сети по сравнению с реальным является именно эмоциональная окрашенность, которая, по выражению автора, «прямо провоцируется» анонимностью. В условиях субъективной безопасности, во-первых, исчезает детерминированность поступков, человек делает не то, что должен, а то, что хочет; во-вторых, образ партнера приобретает таинственность, непонятное же всегда притягивает, и если человек открывается, то это придает отношениям определенную интимность; в-третьих, отсутствие ответственности, случайность встреч и всегда существующая возможность в любой момент прервать связь и навсегда исчезнуть в не имеющей границ Сети позволяет людям быть более откровенными, чем в реальности [146]. А. Е. Жичкина также указывает на то, что благодаря анонимности для опосредованного компьютером взаимодействия часто характерна даже большая, чем в реальном общении, эмоциональность контактов, меньший негативизм и большее внимание к межличностной проблематике, что ведет к снижению значения социальной категоризации и к повышению Интимности общения [86]. Таким образом, психологически два свойства

Интернета как среды общения — анонимность и эмоциональность, - оказываются связанными как причина и следствие.

Параллельно с условиями исследуются последствия общения, опосредованного Интернетом. В литературе можно обнаружить достаточно резкие высказываний о негативном влиянии сетевой коммуникации. Речь может идти о регрессе, доказательством чему являются такие черты Интернет-пользователей, как болтливость, чрезмерная щедрость и открытость<sup>3</sup> [186], или о том, что разговоры в Интернете зачастую носят клеветнический характер, могут быть угрожающими или запугивающими, обнародовать конфиденциальную информацию или содержать оскорбительные, вульгарные или унижающие кого-либо комментарии [520]. Такие опасности побуждают создавать своеобразные лоции, предупреждающие об опасных местах Интернета (или, в терминах L. J. Magid, правила поведения на информационном хайвее [393]). Например, М. A. Peycliers в ряде материалов, размещенных в Сети, дает рекомендации по безопасному общению: для этого требуются определенные навыки по выбору группы общения, преодолению барьеров общения и произвольному выходу из коммуникации [420-423].

Однако более распространенной является взвешенная позиция, подразумевающая возможность противоречивого воздействия Интернет-среды. Так, данные исследований общения в Сети детей и подростков в плане его интенсивности и влияния на внесетевую коммуникацию [283,354-356, 377,391,393] показывают, что влияние Интернета на социальные связи не имеет универсальных параметров и выраженности и определяется личностными и ситуационными факторами. Проблемы социального и коммуникативного характера возникают у пользователей Интернета, которые испытывают их и в реальном мире [106].

В отношении к формам Интернета, которые непосредственно связанны с общением (почта, чаты, форумы), говорится о социализирующей функции [14]. Сетевое общение описывается как единственная возможность для некоторых пользователей строить отношения (например, обсуждать свои проблемы в Интернете для пациентов с физическими недостатками оказывается легче, чем в реальной группе поддержки) [106,209,211]. Благодаря сетевому общению

- преодолевается коммуникативный дефицит, формируется широкий круг общения, повышается информированность в обсуждаемых вопросах;
- расширяется психологический опыт, развивается социальная компетентность, способность к обмену ситуативными эмоциональными состояниями и настроениями, вырабатываются средства зашиты от грубых манипулятивных воздействий;

- реализуется как желание выделиться из толпы, так и стремление присоединиться к референтной группе, разделить групповые ценности и почувствовать себя защищенным;
- возникает возможность компенсировать действительные или мнимые недостатки внешности, речи, некоторые свойства характера (например, застенчивость) или психические заболевания (например, аутизм) [14].

Важным для исследования Интернет-коммуникации является вопрос выделения и описания отдельных ее видов.

Они могут выделяться по категориям пользователей (например, «женский» или «детский» Интернет [83, 283, 320]), а также по используемым формам [112, 123, 127,413,476].

Ю. Д. Бабаева, А. Е. Войскунский, О. В. Смыслова предлагают следующие основания классификации видов сетевого общения: количество собеседников (один/много); режим общения (в реальном времени/отсроченное); открытость/закрытость сообщества; наличие/отсутствие внутригруппового контроля; вербальность/мультимедийность; степень анонимности [14]. Варианты сочетания данных параметров определяют специфику того или иного вида общения в Интернете.

А. Жичкина выделяет такие формы общения в Интернете, как телеконференция, чат (IRC-Internet Relay Chat), переписка по e-mail и MUDs (относя, таким образом, разновидность сетевых игр MUD к коммуникации). Описание данных форм проводится по нескольким параметрам: степень интерактивности (наиболее интерактивными считаются чаты и MUDs, наименее интерактивными — e-mail и телеконференции), временные характеристики (режим off-line в телеконференции и e-mail on-line — в случаях чата и MUDs), заданность тематики общения (обсуждение определенного предмета в конференции и отсутствие темы в чате, хотя есть и некоторые «тематические» чаты) [87].

Согласно прочувствованному определению А. Носика, *чаты* — это целый отдельный мир, ждущий своего летописца и исследователя; несмотря на имеющиеся работы, выполненные психологами, социологами и кибернетчиками, автор считает, что по-настояшему до сих пор в широких неинтернетовских кругах эта система остается малоизвестной [149].

О ее количественных характеристиках свидетельствуют следующие факты. Общая численность каналов IRC в любой отдельно взятый момент колеблется вокруг двухтысячной отметки (когда американские участники дискуссии засыпают или уходят на работу, в разговор вступают Европа и Азия) [149]. Поданным «топ-рейтинга» русскоязычного Rambler'a, который базируется на подсчете количества обращений к тем или иным сайтам, чаты являются третьей по популярности группой сайтов в русском Интернете после порно-сайтов и сайтов с «фриварными» (бесплатно распространяемыми) программами; на популярном чате «Отель "У Максима"» число зарегистрированных пользователем обычно превышает 8 тысяч, за день его посещают, в среднем, около 1000 человек, а одномоментно в чате иногда находится более сотни [147].

<sup>&#</sup>x27; Отнесение щедрости и открытости к признакам регресса, как и вопрос о границах их «чрезмерности» нам представляются довольно спорными.

Содержание общения на IRC весьма разнообразно и отражает настроения его участников. Например, на каналах #мокрыйсекс, #лесбиан или #садомазо не стоит ожидать разговоров об изящной словесности там люди заняты делом и не отвлекаются на пустяки. На канале #windows или #os2 обсуждаются соответствующие операционные системы; несколько каналов #warez (в большинстве своем — закрытых для постороннего вторжения) посвящены дискуссии о различных программных продуктах. На канале Sinitgame идет круглосуточно игра в угадывание имен знаменитых людей по их инициалам. На канале #гонконг обсуждается жизнь британской колонии, причем разговор идет в основном на китайском языке. На каналах «романтика и «одиночество завязыванотся знакомства. Получается, что по разнообразию тематики 1RC может сравниться только с реальной жизнью, с тем исключением, что в невиртуальном пространстве гораздо трудней найти в любой отдельно взятый момент собеседника, который мог бы компетентно обсуждать именно ту тему, которая вам сейчас интересна [149].

В. Нестеров выделяет особенности общения в чате, которые не характерны для Интернета в целом: свобода творения образа, пространства и предмета коммуникации [146].

Программа *ICQ* разработана в 1996 г. израильской фирмой Mirabilis и представляет собой Интернет-пэйджер, с помощью которого общение проходит в режиме реального времени. Число пользователей программы, по данным русскоязычного Интернета, составляет более сорока миллионов человек. В 2005 г. компанией Rambler создана первая официальная русскоязычная версия программы. Пользователей привлекают возможности программы: легкость пользования, совместимость с почтовыми программами, при наличии на компьютере полнодуплексной звуковой карты и установке на компьютер соответствующего программного обеспечения, можно в прямом смысле слова разговаривать с собеседником. Программа может быть использована и в режиме чата; она поддерживает сетевые игры; 1СО бесплатна. Поэтому программа, по оценке авторов циритуемых материалов пользуется просто феноменальным успехом, а индетификационный номер пользователя (UIN) стало принято указывать на визитных карточках [112, 127,212,519]. Для пользователей основными мотивами общения посредством 1СО являются: развлечение, отдых и социальные контакты [260].

Общение в рамках Интернет-форума, или телеконференции, по описанию Н.Д. Чеботаревой, имеет специфичные характеристики пространства, времени, ответственности и эмоциональности процесса. Мотивационную составляющую определяют такие темы обсуждения, как глобальные бытийные вопросы (в том числе религиозные, философские, экзистенциальные) и психологические проблемы реального общения (в том числе «выяснение отношений» между участниками форума); это дает автору основания считать, что «сфера интересов» участников общения может быть охарактеризована как актуальная для психотерапевтических и психодинамических групп и служить предпосылкой для организации

интерактивной групповой терапии. Автор исследует психодинамический процесс в Сети на примере сайта Анатолия Протопопова. По мере возрастания доверительности между участниками дискуссии (которым нисколько не мешали агрессивные высказывания отдельных участников), начали актуализироваться все более глубинные темы. От чисто поведенческих проблем участники стали переходить к обсуждению экзистенциальных страхов, проблем выбора, смысла жизни и пр. Фиксировались позитивные изменения, которые произошли с некоторыми участниками форума: сдвиги в решении личностных проблем (как поведенческого, так и более глубокого характера); изменение мировоззренческих установок (в т. ч. смещение акцентов относительно ценностных параметров); изменение эмоционального фона мировосприятия. Актуализация проблем, связанных с кризисными состояниями (экзистенциальными страхами, ситуациями выбора и пр.), которые не могли быть разрешены в условиях интерактивной группы, привела к тому, что некоторые участники проявили активность в поиске реального специалиста [209].

Л. Тираспольский и В. Новиков уподобляют особую, трансформирующей ее участников среду, которая постепенно складывается в конференции, пространству художественного произведения. Здесь отменяется иерархический уклад и все связанные с ним формы страха, благоговения, пиетета, этикета и т. п., то есть все то, что определяется социальным и всяким иным (в том числе возрастным и физическим) неравенством людей. Иерархия в конференции существует, но она основана на авторитете, определяемом словами и поведением участника, и этот авторитет потенциально уязвим. Это создает ощущение карнавала, веселой относительности всякого иерархического положения, всякого строя и порядка. Несмотря на виртуальный характер Интернет-конференции, переживания участников форума могут быть вполне реальными, если судить по силе эмоций. В психологической плоскости переживания участника виртуальной конференции мало отличаются от эмоций, испытываемых им в жизни, грань между Интернет-конференцией и жизнью размыта. При этом участник всегда ощущает относительную безопасность своего положения. Он может в любой момент безболезненно выйти из ситуации и вернуться в нее вновь под другим именем, в другой роли, не неся на себе груз прошлого, вины и не опасаясь последствий своих поступков. Возможность безопасно выбрать для себя любую роль потенциально может иметь терапевтический эффект, создавая некую виртуальную аналогию психодрамы [193].

Особая форма общения в Сети — LiveJoumal, в русской передаче — *Живой журнал*, Журнал жизни, ЖЖ. Это бесплатный сервис хостинга онлайн-дневников, в котором общаются около 500.000 пользователей.

По описанию авторов сайта arbuz.uz [322], изначально ЖЖ задумывался как личный дневник для каждого желающего. Но кроме самого автора его записи могут прочесть и оставить комментарии другие пользователи журнала, а также обычные посетители; при желании круг читателей может ограничиваться. В ЖЖ есть возможность создать «сообщество по интере-

сам», выбрать так называемых «френдов» (полноценными друзьями они не являются, поэтому авторы не советуют переводить слово на русский язык), обменивающихся записями на специальной странице — «френдоленте» (friends list).

Глава 2. Интернет как объект научного исследования

К настоящему моменту существует несколько моделей ведения дневников в ЖЖ:

- ЖЖ как дневник использование «по прямому назначению». Автор публикует записи, касающиеся его собственной жизни, текущих событий и мыслей, без особой оглядки на реакцию аудитории, резонанс и обсуждение не являются самоцелью.
- ЖЖ как форум: автор помещает свои записи как повод для общения и обсуждения. Записи, как правило, короткие, информативные, иногда провокационные. Часто они бывают адресованы конкретным лицам или группам лиц.
- ЖЖ как место публикаций. В данном сообществе до 40 % литераторов, некоторые из них используют ЖЖ как место для размещения своих произведений.
- ЖЖ как концептуальный проект: автор, как правило, анонимен или виртуален. Произведением в этом случае является «дневник»
- ЖЖ как рекламный носитель: «хозяин» такого дневника часто дает ссылки на какие-нибудь сайты, или рассказывает о магазинах, заведениях, кинотеатрах и проч.
- ЖЖ как сообщество, или форум когда дневник ведут члены сообщества, а не один автор [322].

Еще одна форма общения, опосредованного компьютером, — Фидонет (FIDONet), — международная некоммерческая компьютерная сеть. созданная в 1984 г. для обмена текстовыми сообщениями в пользовательских конференциях (эхоконференциях), а также личными сообщениями (нетмейловыми письмами). Для других целей Фидонет пригоден слабо; в нем нет гипертекстовых сайтов, а передача и рассылка нетекстовых данных существует лишь в качестве побочной возможности. Фидонет не является частью Интернета, однако в Сети есть сайты, на которых можно читать пользовательские эхоконференции Фидонета. В Фидонете, как правило, нет анонимности. Пользователи известны под своими настоящими именами и фамилиями. Большинство эхоконференции модерируется. Максимума своей распространенности Сеть Фидонет достигла в 1995 году, когда она насчитывала около 40 тысяч узлов; с тех пор популярность этой сети падает, и количество ее участников сокращается, что связывается с экспансией Интернета [519].

Основным преимуществом FIDONet является ее открытость и благожелательность для новичков, благодаря которой FIDO часто называют «сетью друзей» [338].

Исследование особенностей общения пользователей Интернета и сети Фидонет показали, что пользователи Интернета, предпочитающие виртуальное общение реальному, в процессе общения с реальной группой

проявляют нечувствительность к собеседнику, не считают необходимым принятие и присоединение к окружению, не боятся отвержения; реальное окружение для них не является ценностью, прилагаются определенные усилия по отделению и защите от него<sup>4</sup>. Для них характерны относительно высокая самоуверенность, внутренний локус контроля, сдержанность, жесткость, высокий уровень волевой регуляции, а также внутренняя конфликтность и сильное желание изменений [26]. Таким образом, утверждается, что рекругирование в пользователи той или другой сети имеет личностные предпосылки.

На основании анализа текстов посланий О. С. Дубовик описывает особенности, характерные для общения в чатах, посредством ІСО и эхоконференции в сети Фидонет. Смыслом общения в чате является общение ради общения; оно очень насыщенно эмоциями и не носит предметный характер; позволяет удовлетворить потребность в принятии и эмоциональном отражении. Общение в ICQ высоко индивидуализировано; в нем наличествует предметная лексика; тема является не целью или принципом общения, а средством для его продолжения; этот вид общения заменяет и дополняет реальное приятельское общение на повседневные бытовые темы. Главным смыслом общения в сети Фидонет является возможность обособиться от окружающего реального мира через свои специфические темы общения и язык; самым важным приобретением является чувство Мы; здесь удовлетворяется потребность в уважении, подкрепляется осознание собственной значимости [75].

В Сети кристаллизуются образования, выполняющие рефлексивную функцию по отношению к процессу киберкоммуникации; например, пользователи могут получить и обсудить информацию о различных аспектах общения в Интернете на сайте Two by Two in Cyberspace [500].

Отдельная тема общения в Интернете — киберсекс. С одной стороны, существуют исследования, доказывающие, что романтические и сексуальные отношения, возникающие в Интернете, ведут к супружеским конфликтам и разводу [535]. С другой стороны, по мнению И. Кона, сексуальное общение в Сети может иметь позитивные эффекты, так как здесь возможны более открытые и индивидуализированные, чем в реальности, формы сексуального просвещения; существующие модерируемые конференции позволяют обмениваются сексуальным опытом; люди находят новых знакомых и проигрывают в общении с ними разнообразные сексуальные роли и ситуации, недоступные в реальной жизни. Однако, как пишет автор, хотя киберсекс — это лучше, чем ничего, но згменить Реальный телесный контакт он не может [111].

Среди людей, занимающихся сексом преимущественное помощью компьютера, Н. Н. Нарницын выделяет четыре группы:

Перечисленные особенности характеризуют личность как поленезависимую.

- «Стеснительные» испытывают потребность «встряхнуть собственное либидо», но стесняются купить кассету или книгу эротического содержания.
- «Человеки в масках» стремятся реализовать свои тайные фантазии, связанные, например, с транссексуальными желаниями или фрустрированным в реальных сексуальных отношениях стремлением почувствовать себя смелым и решительным.
- «Борцы с внешностью», проблема которых заключается в желании, чтобы их никто никогда не видел, так как они уверены, что их внешность отталкивает партнеров и в реальном мире их никто не полюбит.
- «Странные люди» с настолько нестандартным видением мира, что с окружающими они практически никогда не находят общего языка, поэтому уходят в виртуальный мир: они там спят, едят, учатся и отдыхают — где же им тогда заниматься сексом, как не в виртуальной реальности? [141]

Общение в Сети может приобретать патологический характер, перерождаясь в один из видов зависимого поведения.

#### Рекреационная деятельность в Сети

Рекреационная функция Интернета реализуется посредством осуществления в киберсреде разного вида игр, описываемых в специальной литературе с точки зрения их технических характеристик и особенностей влияния, оказываемого на психологическое состояние игрока. Искажением сетевой игровой деятельности является разновидность гэмблинга — виртуальная игровая зависимость.

О массовости использования рекреационной стороны Интернета свидетельствует статистика, приведенная М. С. Ивановым: в ходе анкетирования учащихся 5-7 классов общеобразовательных школ 80% респондентов сообщили о своем увлечении компьютерными играми, причем многие из них к 10-12 годам имеют «игровой опыт» 4-6 лет [97].

Привлекательность компьютерных игр определяется такими факторами, как реализация в них соревновательного [87], эмоционально-эстетического, коллекционно-исследовательского аспектов; возможности приобретения новых возможностей, роста виртуальных умений, получения интеллектуального удовольствия, творчества; игра способствует процессам социализации, обеспечивает проведение досуга, разрядку эмоций, эскапизм [133].

Существует ряд классификаций сетевых игр. М.Сокольская (Сутула) выделяет:

• игры с одним противником, в качестве которого могут выступать игровая программа или удаленный партнер-человек, с которым пользователь вступает в единоборство и набирает «очки», влияющие на внутриклубный статус;

- совместные игры, в которых количество играющих может стать очень большим, а взаимоотношения между игроками не ограничиваются соперничеством либо кооперацией;
- групповые ролевые игры типа MUD, в основе которых лежит продуцирование игроками описаний действий и реплик в жанре fantasy (сказочно-фантастической литературы). MUD, о которых много пишется в психологической литературе, это аббревиатура любого из двух возможных названий: Multi-User Dungeons (Многопользовательское подземелье) или же Multi-User Dimension (Многопользовательское измерение). Распространенной разновидностью многопользовательских игр являются МОО объектно-орентированные МUD, включающие дополнительные программные способы конструирования виртуальных объектов (например, персонажей, помещений, предметов). Одной из таких игр является LambdaMOO<sup>51</sup> [190].

М.С. Иванов классифицирует игры по психологическим механизмам и последствиям для играющих (вообще описания и исследования сетевых игр, как правило, содержат оценки оказываемого ими воздействия на состояние и развитие игроков, особенно когда речь идет об игроках детского и подросткового возраста): 1) ролевые компьютерные игры: игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя; игры с видом извне на «своего» компьютерного героя; руководительские игры; 2) неролевые компьютерные игры: логические игры (шахматы и т.д.), игры на быстроту реакции и сообразительность (Tetris, Arcanoid, Bomberman и т.п.), карточные игры (разного рода пасьянсы, покеры и т. п.), игры-имитаторы игровых автоматов, аркадные игры — разного рода «бегалки» и «стрелялки» (Aladdin, Cool Spot, Super Mario, Raptor и т.п.). [98,99].

М. С. Иванов выделяет особенности *ролевых игр*, отличающих их от неролевых: 1) ролевая игра должна располагать играющего к «вхождению» в роль компьютерного персонажа и «атмосферу» игры посредством своих сюжетных и мультимедийных (графическое и звуковое оформление) особенностей; 2) ролевая игра должна быть построена таким образом, чтобы не вызывать у играющего мотивации, основанной на азарге — накопить больше очков, побив тем самым чей-то рекорд, перейти на следующий уровень и т.д. Хотя и в любой компьютерной игре есть элемент азарта, но в ролевой игре этот фактор не имеет первостепенного значения [98,99].

В. Гудимов [65] указывает на то, что в игре создается вне-телесная реальность с обратимым ходом событий, с определяемым противником, с готовыми Миссией и идентификационными установками, с готовым к использованию потенциалом действия — сочетание свойств, позвэляющее говорить о специфической «игровой реальности». Геймер (игрок)

'Данные об истории, «географии», демографии, особенностях общения в LambdaMOO, отличающих ее от других типов игр, приводятся в работе J. Serpentelli |451 |.

Таблица 1

Параметры	Материальное Я	Виртуальное Я
Каналы репрезентации	Визуально-аудиально- кинестетический	Визуально-аудиальный
Свойства я- субстанции	Природная амбивалентность, многозначность	Однозначность
Качественное отличие	Наличие соматической области Я-неопределенности и внутренних переживаний, связанных с экзистенциальными моментами (печаль, тревога, одиночество, тоска и пр.).	Я определенно и выражено в цифрах, эмоции — в аудио-визуальных картинках и эффектах. Чаше всего представлено позитивно и понятно.
Система ценностей	Этическая (что делать с переживанием)	Эстетическая (что делать с картинкой и результатом)
Скорость процессов	Медленная	Быстрая
Область референции	Отношения с окружающей средой	Отношение с фантазией
Управляемость	Не всегда	Почти всегда

Таблица опубликована в [65].

«проигрывает» свою фантазию, проверяет ее на «жизнеспособность» в безопасной для тела виртуальной среде. В результате создается виртуальный образ Я, который обладает сублимированной энергией материального Я. Автор сопоставляет свойства материального и виртуального Я, результаты сравнения представлены в Табл. 1.

Игровая матрица и психика игрока в соединении своем порождают циклическую фантазийную реальность, в которой персона игрока трансформируется в Героя посредством сосредоточения внимания на активных действиях по отношению к игровым персонажам и изменению репрезентативного кода [65].

Возможное противопоставление в ролевых компьютерных играх «Я виртуального» «Я реальному», которое М. С. Иванов называет «Эго-распадом», становится причиной формирования игровой зависимости, характеризуемой усилением дезадаптации и нарушениями в сфере психических состояний 198).

Рассматривая различные аспекты такой разновидности ролевых игр, как МИД, М.Сокольская (Сутула) [190] указывает на отсутствие в них правил, ограничивающих развитие сюжета, поэтому играющий субъект в лице своего персонажа как бы живет еще одной жизнью, приобретая дополнительный психологический опыт, что определяет кардинальное различие между МUD-ами и прочими ролевыми — гораздо более глубокую вживаемость в персонажа. Другой отличительной чертой MUD является их высокая эмоциональность: подсчет показал, что в среднем каждые полминуты игроки продуцируют «эмоциональные» слова («улыбаться», «вздыхать», «хихикать», «целовать», «кивать головой», «грустно», «дружески», «страстно», «злобно» и др.), а типичный игрок 18 раз в день «улыбается» и четырежды в день «обнимает» других игроков. Сообщество игроков состоит из 4-х отличных друг от друга типов участников: «победители» (achievers, ориентированы на достижения — преодоление в рамках своей роли большого числа препятствий, накопление множества виртуальных сокровищ и т. п.); «исследователи» (explorers, которых интересует познание топологии пространства MUD, испытание разнообразных направлений перемещения в нем); «коллективисты» (socializes, использующие игру для завязывания и поддержания межчеловеческих контактов) и «убийцы» (killers, испытывают радость, препятствуя достижениям других игроков, вплоть до применения против них допускаемого правилами игры оружия). Среди малоисследованных психологических проблем автор выделяет лидерство и групповую динамику в MUD, проявления игроками альтруизма и агрессии, степень близости игрового персонажа психологическому портрету игрока, особенности распределения внимания игрока в ходе одновременно протекающих взаимодействий с другими [190].

Е. Ю. Зубарев описывает специфику игр-квестов, сюжеты которых, по мнению автора, воспроизводят основные этапы жизненного цикла человека: призыв к путешествию; путешествие по «древу мира» (или по лабиринту) — поиски смысла жизни; трудные задачи и элементы состязания; драконоборство — борьба со злом; свадьба. Благодаря этому квесты организуют социальное познание, обеспечивая восприятие социальной информации, обучение социальным моделям поведения и познание социально-культурных норм, ценностей и идеалов. В игре задействована также сфера нравственных чувств, так как защита добра от зла невозможна без нравственного выбора; ребенок не просто знакомится со сказкой и мифом, как при чтении книги и изучении в рамках уроков литературы, но проигрывает ее; при работе с психологом работа со сказкой становится разновидностью экзистенциальной терапии, то есть усвоения жизненно важных ценностей и моделей поведения. Таким образом, участие в квестах обеспечивает: а) скоординированное взаимодействие различных гидов мышления — логического, наглядно-образного и наглядно-действенного; умение быстро принимать решение; б) взаимодействие различных сфер психики — эмоций, чувств и мышления; в) социальное познание и накопление опыта. Квесты открывают новые возможности для профессиональной психокоррекции таких эмоциональных и поведенческих искажений, как агрессивность, депрессия, замкнутость и страхи (94].

Помимо содержательного, социализирующим эффектом обладает и чисто организационный аспект сетевых игр: современные видеоигры настолько сложны, что для успеха в них необходимо, предварительно отыскав товарищей по игре и установив с ними контакт, обмениваться СD, способами решения задач, специальными журналами, военными хитростями и т.д. [106, с.25].

Вопросы социального познания, осуществляемого в процессе киберигр, исследовались в работе D. Jacobson. Испытуемые знакомились с игроками МОО по их репликам, а затем в реальности; автор описывает и анализирует особенности Интернет-общения, влияющие на создание образа партнера, а также демонстрирует возможности применения теории прототипов к описанию Интернет-эффектов общения 1357].

Разнообразные материалы, посвященные психологическим аспектам сетевых игр, размещаются на специализированном сайте The Journal of MUD Research [480].

## 2.4. Что делает с нами Интернет?

## Интернет и личность

Сквозными темами *психологических исследований* характера и последствий разного рода сетевой активности являются: психология Я в Интернете, проблемы идентичности и, конечно же, проблемы Интернет-зависимости.

Киберантропология рассматривает компьютер как отражение Я [267]. По мнению многих авторов, в Сети создаются принципиально новые возможности для актуализации личности, в связи с чем выделяется отдельное направление — психология Я в Интернете [467]. Отмечавшиеся уже невидимость субъекта коммуникации, анонимность, разнообразие сред общения, видов деятельности и способов самопрезентации благоприятствуют проявлению в поведении индивидуальных различий [84].

Относительно характеристики Интернет-активности с точки зрения ее регламентированности имеются противоречивые мнения. Так, А. Жичкина относит большинство социальных ситуаций в Интернете как «слабые», то есть такие, в которых внешние воздействия оказывают слабое влияние на поведение [84], что также способствует реализации личностных особенностей. Однако это мнение не поддерживают другие авторы: указывается, что в чатах для борьбы с нарушителями практикуется выделение одной или нескольких групп, на которые возлагается функция социального контроля [116,147] и реализация жесткой системы управления, имеющей целью подавление энтропийных тенденций [145], а игроки МUD требуют применения «чрезмерно строгих» санкций за возможные либо мнимые нарушения установленных правил взаимодействия [190]. По-видимому, в такой двойственности отражается гибкость Сети при создании

комфортных (и, следовательно, соответствующих индивидуальным особенностям пользователей) условий активности: получить желаемое здесь могут как стремящиеся к регламентации, так и отвергающие ее.

Проявления индивидуальности в Интернете можно рассматривать как особенности, влияющие на сетевую активность и ее параметры. Среди осо*бенностей-предпосылок* сетевой активности выделяют: пол пользователя<sup>6</sup>\* [434,437,445,451, 474, 475,497]; возраст [317, 320,440,494]; уровень доходов [354]; степень интереса и удовольствия от работы, уверенность в своих возможностях [248,474]; уровень развития познавательной сферы [238]; для русскоязычных пользователей — уровень владения английским языком как языком системных сообщений, инструментарием программирования, технической документации [189]; наличие определенных знаний о доступных информационных ресурсах и стратегиях поиска необходимой информации [25] и т.д. Важным направлением психологического рассмотрения являются мотивационные аспекты деятельности в Интернете [9,133,181,285,499]. Примером комплексного изучения субъектных предпосылок использования ресурсов Сети (демографические показатели, особенности личности, характеристики, когнитивные стили) является исследование, проведенное в рамках проекта HomeNetToo [356].

Индивидуальные особенности реализуются также в особенностях протекания сетевой активности, определяя, в частности, предпочтение того или иного вида деятельности в Интернете [451], выбор пароля для электронной почты [7], свойства аватаров [14,109], количество и содержательные характеристики ников в форумах и самооописаний в МUD [209,211], особенности личных домашних страничек [106,202,526]. При этом на самопрезентацию в Сети влияют четыре фактора: опыт взаимодействия с компьютером и опосредованного компьютером общения; аудитория; степень самосознания владельца; идентификация с определенной социальной группой/категорией пользователей компьютера (социальная идентичность) [202]. А. Жичкина указывает, что в особенностях предъявляемых «виртуальных личностей» могут отражаться особенности, связанные с протеканием процессов самоопределения, самоверификации, изменения структуры идентичности человека, выражающие тенденцию к множественности идентичности [87]. Индивидуальный стиль поведения, переживания и аффективного реагирования в значимых или конфликтных ситуациях реальной жизни индивида, неосознаваемые аспекты личности проявляются в таких характеристиках игровой деятельности в Сети, как направленность и динамика игры, способы действия в различных игровых ситуациях [ 140].

Считается, что женщины относятся к технологии вообще как к средству, мужчины — как к оружию; женщинам она нужна для того, чтобы что-то делать, мужчинам — для того, чтобы стать сильнее; женщины требуют от технологии удобства, мужчины — скорости; Для женщин это возможность присоединиться, для мужчин — отстоять свою автономию; разработчики, ориентируясь на гендерные различия, создают условия для их углубления [434].

Личность в Сети не только актуализируется, но и развивается, в связи с чем Л. О. Пережогин говорит об Интернете как метаперсонифици-рующей среде [159]. Ю.Д.Бабаева, А. Е. Войскунский, О.В.Смыслова считают, что процесс преобразования личности в Интернете приобретает свойства активности, целенаправленности и произвольности [14]. Сеть предоставляет субъекту возможность осмысления мотивационных ориентиров собственной деятельности и свойствах идеального Я, в связи с чем складываются условия осознания «составных частей» своей личности и приобретения навыков управления ими [20, 106, 209]. Поэтому Н.Д. Чеботарева полагает, что множественность и изменчивость идентичности в виртуальной коммуникации отражает развертывание структуры собственной личности и исследование породивших их потребностей [209]. Другой важной темой психологической рефлексии является проблема идентичности в Сети [273], поскольку активность в киберсреде предполагает в качестве необходимого условия решение задачи самоопределения и поиска идентичности [20]. По выражению Е. Е. Прониной, отработка субличностей является имманентным свойством человеческой психики и механизмом ее развития, который предельно актуализируется в современных условиях. Если в середине XX века считалось, что стойкая моноидентификация является необходимым условием психического здоровья и жизненного успеха, то к его концу стал очевидным адаптивный потенциал так называемого «протеического»<sup>7\*</sup> стиля поведения. В этом смысле Интернет становится инкубатором личности, приспособленной к жизни в стохастическом, «текучем», стремительно меняющемся мире [173, с. 253-255]. Продуктом, выращиваемым в этом инкубаторе, становится виртуальная личность, обладающая виртуальной идентичностью, в связи с чем появляется комплекс проблем, связанных с факторами, определяющими ее параметры, с соотношением виртуальной и «реальной» идентичности, в том числе, их возможным взаимным влиянием.

М. Bogdanowicz, L. Beslay рассматривают виртуальную идентичность как состоящую из двух аспектов: «перевод на компьютерный» набора существующих представлений о собственной индивидуальности и поиск в компьютерной среде таких данных [241].

Согласно данным А. Жичкиной, влияние Интернет-коммуникации на идентичность пользователей исследуется в рамках двух направлений: исследования влияния Интернет-коммуникации на социальную идентичность пользователя и исследования причин создания «виртуальных личностей». Автор выделяет две группы причин: мотивационные (удовлетворение уже имеющихся желаний) и «поисковые» (желание испытать новый опыт как некоторая самостоятельная ценность). В первом случае создание виртуальной личности выступает как компенсация недостатков реальной социализации. Такая виртуальная личность может существовать как «для

себя», осуществляя идеал я или, наоборот, реализуя деструктивные тенденции пользователя, так и «для других», с целью произвести определенное впечатление на окружающих. Во втором случае виртуальная личность создается для расширения уже имеющихся возможностей реальной социализации, получения нового опыта [84].

#### Проблема Интернет-аддикции: описания и сомнения

Без преувеличения можно сказать, что основным предметом психологических исследований, посвященных эффектам интернетизации, является формирующиеся в условиях киберсреды новые виды зависимости, или Интернет-аддиции.

В самом Интернете имеется множество чатов и сайтов, содержащих предостережения и антирекламу. Так, по адресу <a href="http://www.netaddiction.com/clinic.htm">http://www.netaddiction.com/clinic.htm</a> можно найти онлайновую виртуальную клинику К. Янгдля страдающих Интернет-аддикцией Center for On-Line Addiction (COLA), а обратившись на адрес <a href="http://www.psywww.com/resource/bytopic/internet.html">http://www.psywww.com/resource/bytopic/internet.html</a> у специалистов Internet Addiction Google Directory — получить консультацию по поводу негативных психологических последствий использования Интернета, а также многочисленные ссылки на материалы исследований таких последствий (по замечанию одного из комментаторов, это похоже на то, как табачные компании дают ссылки на сайты по борьбе с курением; другой иронизирует: «То же самое, что лечить алкоголиков в баре»).

М. А. Shotton в 1989 г. ввела понятие Интернет-аддикции по отношению к особой группе людей, занимавшихся разработкой компьютерной техники и программного обеспечения; сходство с другими видами аддиктивного поведения прослеживалось в полной поглощенностью предметом аддикции и пренебрежением такими сторонами жизни, как семья или дружеские связи [462].

В 1996 году 1. Goldberg использовал термин для описания патологической непреодолимой тяги к использованию Интернета. Диагностические критерии расстройства в целом соответствуют критериям DSM-IV/u<sup>тм</sup> нехимических зависимостей: использование компьютера вызывает дистресс; использование компьютера причиняет ущерб физическому, психологическому, межличностному, семейному, экономическому или социальному статусу [297].

В литературе можно встретить утверждения о том, что по степени доминирующего в сознании стремления к уходу от реальности, Интернетаддикция сопоставима с патологическим влечением при алкоголизме, наркомании, тяге к азартным играм и других нехимических аддикциях; при остром течении патология может проявляться полиморфными соматическими, вегетативными расстройствами, а также приводить к социальной Дезадаптации [67].

Негативное влияние Интернета разными авторами может называться «Интернет-аддикция», «Зависимость от Интернета», «Патологическое

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> От имени Протея — древнегреческого божества, обладавшего способностью принимать любой облик [101, с. 272].

использование Интернета», «Проблематичное использование Интернета» [303]. В многочисленных работах фиксируется появление и перечисляются признаки данного вида аддикции [6, 115, 129,227,232,246,247, 262,280,289,291,292,297,303,346,352,411,432,456,518,530-532,536] и др. В Сети доступны многочисленные информационные и консультационные ресурсы по Интернет-зависимости [255,326,332,334,339,342,343,347,353, 397,426,477,485,487,506] и пр.; сайт Net Behavior & Usage [406] на начало 2007 г. содержал 673 ссылки на источники, посвященный данной проблеме. Тексты на русском языке можно найти на сайте [325].

Несмотря на отсутствие официального признания проблемы (она не вошла в классификатор психических расстройств DSM-V ни под одним из названий [64]), Интернет-зависимость уже принимается в расчет во многих странах мира при принятии решений в социальной сфере: например, в Финляндии молодым людям с Интернет-зависимостью предоставляют отсрочку от армии [519].

Исследования Интернет-зависимости организуются, как правило, путем on-line опросов ([33,246,291] и др.) и исследования «целевых групп» ([230,456] и др.). Применяемые диагностические средства соответствуют представлениям авторов о природе сетевой зависимости, которые становятся основой для разработки опросников и формирования тестовых батарей.

Популярными темами исследований сетевой аддикциия являются: симптомы, распространенность, типология, факторы формирования, последствия.

Симптомы Интернет-аддикции. Согласно определению, данному К. S. Young, под Интернет-аддикцией предлагается понимать имеющее выраженные социальные, психологические и профессиональные последствия использование Интернета, длительность которого за неделю превышает 38 часов, а содержание не имеет отношения к учебе или работе. При этом у учащихся снижается успеваемость, у работающих — страдает карьера, нарушаются супружеские отношения. Перечисленные проявления отсутствуют у лиц, чье пребывание в Интернете не превышает 8 часов в неделю [531]. Однако более корректно, вслед за автором, говорить о том, что показателем наличия аддикции является не количество ежесуточных Интернет-часов, а сумма потерь во внесетевой жизни [534]. К свидетельствам таких потерь А. Е. Войскунский относит: сообщения об убийствах, самоубийствах, смертях из-за хронического недосыпания, побегах подростков из дому, бракоразводных процессах, осуждении родителей за неадекватный уход за детьми, эмоциональных расстройствах, депрессиях и стрессах, вызванных потерей доступа к Интернету или содержанием полученных сообщений [51].

Повышение толерантности (постепенное увеличение времени, посвящаемого Интернету), компульсивность (осознание проблемы не ведет к ее решению) и синдром отмены (недоступность компьютера вызывает раздражение и тревогу) представляют собой существенные признаки зависимости. Показательным для диагностики аддикции K.Anderson считает трехдневный срок развития абстиненции [230]; М.Огzack сообщает о пациентах, для которых он составляет несколько часов [411]. Из пациентов К. Янг 54% не хотят уменьшить время, проводимое в он-лайн. Часть из них считают себя окончательно «подсевшими» на Интернете и неспособными бросить эту привычку. Оставшиеся 46 % совершили несколько безуспешных попыток избавиться от зависимости [277].

К общим с другими видами зависимости J. Suler относит такие признаки Интернет-аддикции, как пренебрежение важными жизненными вопросами; разрушение отношений аддикта со значимыми людьми; чувство вины, скрытность или раздражительность как реакция на критику; безуспешные попытки сократить это поведение [470].

Согласованного представления о перечне критических признаков Интернет-аддикции на настоящий момент не существует; показательно в этом отношении расхождение в количестве перечисляемых критериев: K.S. Young называет 4 признака, D. Th. Gill — 5, J. R. Ferris — 7, J. Fearing — 10, T. L. Stone - 12, S. Kershaw - 15 [247].

Четыре симптома Интернет-зависимости, перечисляемые К. S.Young, включают в себя:

- навязчивое желание проверить e-mail;
- постоянное ожидание следующего выхода в Интернет;
- жалобы окружающих на то, что человек проводит слишком много времени в Интернет;
- жалобы окружающих на то, что человек тратит слишком много денег на Интернет [533].

И. Голдберг приводит более развернутую систему критериев; при наличии трех и более признаков из перечисленных можно констатировать Интернет-зависимость:

- В отсутствие сетевой деятельности проявление двух или более из следующих симптомов: психомоторное возбуждение; тревога; навязчивые размышления о том, что сейчас происходит в Интернете; фантазии или мечты об Интернете; произвольные или непроизвольные движения пальцами, напоминающие печатание на клавиатуре. Использование Интернета приводит к исчезновению симптомов.
- Интернет часто используется в течение большего количества времени или чаще, чем было задумано.
- Огромное количество времени тратится на деятельность, связанную с использованием Интернета (покупку книг про Интернет, поиск новых браузеров, поиск провайдеров, организация найденных в Интернете файлов).
- Значимая социальная, профессиональная деятельность, отдых редуцируются или прекращаются в связи с использованием Интернета.

Использование Интернета продолжается, несмотря на знание об имеющихся периодических или постоянных физических, социальных, профессиональных или психологических проблемах, которые вызываются использованием Интернет (недосыпание, семейные (супружеские) проблемы, опоздания на назначенные встречи, пренебрежение профессиональными обязанностями или чувство оставленности значимыми другими).

• Постоянное желание или безуспешные попытки прекратить или на чать контролировать использование Интернета [59].

М. H.Orzack делит симптомы на две группы: Психологические признаки:

- Хорошее самочувствие или эйфория за компьютером
- Невозможность остановиться
- Увеличение количества времени, проводимого за компьютером
- Пренебрежение семьей и друзьями
- Ощущения пустоты, депрессии, раздражения не за компьютером
- Ложь работодателям или членам семьи о своей деятельности
- Проблемы с работой или учебой

Физические симптомы:

- Синдром карпального канала (туннельное поражение нервных стволов руки, связанное с длительным перенапряжением мышц)
- Сухость в глазах
- Головные боли по типу мигрени
- Боли в спине
- Нерегулярное питание, пропуск приемов пиши
- Пренебрежение личной гигиеной
- Расстройства сна, изменение режима сна [411]

Специалисты National Institute on Media and the Family [525] составили списки признаков компьютерной аддикции, обобщающие представления таких авторов, как V. Brenner, J. C. Dvorak, M. R. Hauge & D. A. Gentile. M. Orzack, D. J. Yang, K. S. Young, и сгруппировали их в соответствии с возрастом пользователя.

Аддикция диагносцируется, если ребенок:

- Большую часть внешкольного времени проводит за компьютером или видеоиграми.
- Засыпает в школе.
- Не выполняет заланий.
- Получает отметки ниже, чем раньше.
- Лжет по поводу использования компьютера или игр.
- Компьютер или игры предпочитает общению с друзьями.

- Прекращает посещать места общения со сверстниками.
- Испытывает раздражение, когда не занят компьютером или игрой.
- Аддикция диагносцируется, если взрослый:
- Занимаясь компьютером или видеоигрой, испытывает интенсивные переживания удовольствия и вины.
- Думает только о компьютере, даже когда не занят им.
- Проводит за компьютером или игрой все больше времени, и это разрушительно действует на семью, социальную и профессиональную жизнь.
- Лжет по поводу использования компьютера или игр.
- Вне занятий компьютером или игрой чувствует отчуждение, раздражение или депрессию.
- Тратит за пребывание в Сети значительные суммы.
- Не может контролировать занятия компьютером или игру.
- Фантазии о жизни в Сети заменяют эмоциональный контакт с реальным партнером.
- Возможно проявление физических симптомов (см. перечень, предложенный М. H.Orzack).

В отечественной литературе сводный список признаков сетевой зависимости представил А. Е. Войскунский [51].

Статистические данные *о распространении* заболевания разноречивы. Т. De Angelis, ссылаясь на данные многих исследований приводит диапазон от 6 % до 14% от числа всех пользователей [281]. По сообщению Lenta.ru в 2005 г. до 10% американских интернетчиков страдали компьютерной зависимостью; такой же уровень заболевания, но уже для выборки пользователей всего мира, констатируют авторы Википедии. Этот же источник сообщает, что в нашей стране доля аддиктов среди пользователей составляет 4-6%; С. Э. Давтян называет цифру 2-6% [67]. На новозеландском русскоязычном форуме высказано мнение о том, что Интернетзависимостью страдает каждый второй посетитель Сети [428]. Как мы увидим, несогласованность данных о распространении Интернет-адцикции отражает несогласованность представлений о ее природе и проявлениях и вытекающее из этого положения отсутствие общепринятых критериев ее определения и средств ее диагностики.

С этой точки зрения особый интерес для нас представляет позиция D. N. Greenfield. При опросе 18 тысяч пользователей Сети он выявил, что 6% респондентов дали ответы, соответствующие строгим критериям компульсивного использования Интернета, 4-6% регулярно «злоупотребляют» им, а еще около 29 % сообщили о том, что систематически используют Сеть как средство улучшения настроения или бегства от реальности. Таким образом, при изменении критериев аддикции мы получаем данные о ее распространенности, различающиеся едва не на порядок [303].

В литературе упоминается 5 *типов* Интернет-зависимости [50,106,519]:

- Навязчивый веб-серфинг бесконечные путешествия по Интернету, поиск информации, неспособность ограничить просмотр предоставляемых ссылок. Получение информации при этом является только мотивировкой для присутствия в Сети [54]. Как показывают наблюдения, люди, страдающие веб-серфингом, проводят там до 30 часов в неделю, причем на серфинг уходит в 10 раз больше, чем на занятие более конструктивными видами деятельности работу или учебу [328] (см. также [239,299,359,361,471]).
- Киберсексуальная зависимость навязчивое влечение к посещению порносайтов и занятию киберсексом (см. также [264,274,448, 465,535]).
- Пристрастие к виртуальному общению и виртуальным знакомствам большие объемы переписки, постоянное участие в чатах, веб-форумах, избыточность знакомых и друзей в Сети [33,245,257,260].
- Навязчивая финансовая потребность игра в Сети в азартные игры, ненужные покупки в Интернет-магазинах или постоянные участия в Интернет-аукционах.
- Игровая зависимость навязчивое увлечение компьютерными играми в Сети (вопросам соотношения зависимого поведения в Интернете и собственно игровой зависимости (гэмблинга) посвящены работы [97,99, 305,307, 315,371,452,509] и др.).

По мнению авторов Википедии, для России пока не актуальны такие формы Интернет-зависимости как навязчивая игра на бирже, участие в онлайновых аукционах и бесконтрольные покупки в Интернет-магазинах. Остальные же у нас получают распространение, пожалуй, быстрее, чем на Западе, так как в российских условиях сильнее проявляет себя фактор бегства от реальной жизни [519]. Благодаря этому замечанию мы получаем возможность перейти к рассмотрению того, как в литературе представлена проблема условий формирования сетевой зависимости. Их можно разделить на факторы, связанные со свойствами киберсреды, и предпосылки, имеющие субъектный характер, в том числе, психологические особенности пользователей.

К группе *объектных* условий относится, например, выраженность «притягательности» ([378]) разных форм предоставляемых Сетью услуг; если количество всех Интернет-аддиктов принять за 100 %, то частота возникновения зависимости распределяется следующим образом:

- чаты 37 %
- многопользовательские игры 28 %
- телеконференции в Сети 15%
- электронная почта 13%
- сайты 7 %
- иные сетевые протоколы (ftp, gopher и пр.) 2% [519].

По оценке авторов сайта [330], наибольшую опасность развития зависимости представляют компьютерные игры, в силу сложности, выраженной динамики и непрерывности процесса, что препятствует выхода из киберсреды для выполнения каких-либо социальных обязательств в реальной жизни. Соответственно в потоке литературы, посвященной Интернет-засисимости, значительное место занимают работы по исследованию сетевого гэмблинга, который рассматривается с точки зрения биологических, личностных, академических, когнитивных и коммуникативных предпосылок и последствий (к числе последних, в частности, относятся особенности детско-родительских и семейных отношений) [410]. Из общего количества игроков в Сети, по оценке М. С. Иванова, 10-14 % являются «заядлыми», то есть предположительно находятся на стадии психологической зависимости от компьютерных игр [99].

Будущего аддикта в игре привлекает:

- наличие собственного (интимного) мира, в который нет доступа никому, кроме него самого;
- отсутствие ответственности;
- реалистичность процессов и полное абстрагирование от окружающего мира;
- возможность исправить любую ошибку, путем многократных попыток;
- возможность самостоятельно принимать любые (в рамках игры) решения, вне зависимости от того, к чему они могут привести [330].

По оценке J. B. Gray, N. D. Gray, зависимостью в форме серфинга (стемминга) страдают до 10% пользователей Сети [299].

С помощью контент-анализа K.S.Young были выявлены три области подкрепления, присущие интерактивным аспектам Интернета, и способные вызывать зависимость — социальная поддержка, сексуальное удовлетворение и «создание персоны» [113]. Согласно предложенной ею же модели ACE (Accessibility, Control, and Excitement), главные роли в развитии Интернет-зависимости играют:

- 1. Доступность информации, интерактивных зон и порнографических изображений.
- 2. Персональный контроль и анонимность передаваемой информации.
- 3. Внутренние чувства, которые на подсознательном уровне устанавливают больший уровень доверия общению в он-лайн.

Дополнительным фактором является снижение стоимости пользования, что ведет к росту времени пребывания в Интернете [227]. К. S. Young предложен опросник, реализующий представления автора [340]; имеете: <sup>е</sup>го русскоязычная версия под названием «Тест Интернет-зависимости» и доступный на многочисленных сайтах российского Интернета:

1. Вы используете Интернет, чтобы уйти от проблем или избавиться от плохого настроения.

83

- 2. Вы не можете контролировать использование Интернета.
- 3. Вы чувствуете необходимость находиться в Интернете все дольше и дольше для того, чтобы достичь удовлетворения.
- Каждый раз вы проводите в Интернете больше времени, чем планировали.
- После излишней траты денег на оплату соединения вы на следующий день начинаете все сначала.
- 6. Вы обманываете членов семьи и друзей, скрывая, сколько времени вы проводите в Интернете и степень вашей увлеченности им.
- 7. Вы чувствуете беспокойство или раздражение, когда вас отрывают от Интернета.
- 8. Вы думаете об Интернете, когда находитесь вне сети.
- 9. Находясь вне сети, вы испытываете подавленность или беспокойство.
- Вы рискуете лишиться важных взаимоотношений, потерять место работы или учебы из-за Интернета.

Если вы честно ответили «да» более чем на 4 вопроса и ваше увлечение длится более года, вам необходима психологическая помощь.

Примером исследования распространенности сетевой зависимости с использованием данной методики является работа норвежских авторов. В Норвегии из 3,237 опрошенных представителей молодежи не пользуются Интернетом 4,9 %, 35,8 % пользуются им эпизодически, 49,6 % — постоянно, проводя в нем в среднем 4,3 часа в неделю. Из них 1,98% (среди юношей — 2,42%, среди девушек — 1,51 %) по результатам опросника Янг могут быть отнесены к категории зависимых от Сети, а 8,68 % — к категории склонных к зависимости; то есть вообще опасность аддикции возникает приблизительно у 11 % молодых людей. Из числа постоянных пользователей 4,02 % обнаруживают выраженность 5 симптомов зависимости, 17,66% — 3-4 симптомов; следовательно, проблемное использование Интернета наблюдается у 21,68% пользователей. По отдельным пунктам получены разные доли положительных ответов (от 0,4% to 27,9%) [358].

D. Greenfield в 1998 г. провел исследование 18 тысяч пользователей Интернета. Треть из них сообщили, что для них Интернет является средством ухода от действительности или улучшения настроения. При этом «Интернет-аддикты» гораздо более склонны переживать ощущение утраты контроля за своими поступками в Интернете, чем «нонаддикты». Автор полагает, что потеря контроля — это одно из проявлений психоактивного потенциала Интернета, среди других он называет искажение времени, форсирование интимности и ослабление торможения. Так, среди тех, кто соответствует признакам аддиктивной личности, 83 % описывают свое состояние как «выход за рамки»; 75 % сообщают о достижении интимности в отношении с партнером по Интернету; 62% регулярно посещают порносайты; 37,5% мастурбируют, находясь он-лайн [281].

При исследовании *субъектных* предпосылок формирования сетевой аддикции выявляются закономерности, связанные с возрастом, полом.

профессией пользователей [230,417]. Наиболее распространено представление о том, что по демографическим характеристикам в группу риска входят мужчины 16-35 лет, не имеющие семьи и детей, которые когдалибо сталкивались с проблемой дезадаптации в обществе, имели сексуальные проблемы и легкое пристрастие к аткоголю или наркотикам [330]; аддиктов меньше среди женщин [106,437], а дети вообще не попадают в зависимость [97], [106, с. 237-238]. В исследовании опытных Интернетигроков С.-Н. Ко, J.-Ү. Yen, С.-С. Chen et al. благодаря применению метода множественной регрессии выявлены доказательства гендерной специфики связей между выраженностью аддиктивности и поведенческих характеристик, а также таких параметров повседневной жизни, как уровень стрессогенности и уровень удовлетворенности. В частности, у испытуемых мужского пола больший возраст, низкая самооценка и низкий уровень удовлетворенности жизнью коррелируют с более выраженной аддикцией, а у испытуемых женского пола такая связь не выявляется [375]. Большая склонность к Интернет-аддикции наблюдается у специалистов высокой категории в нетехнических или высокотехнологичных сферах [534].

С другой стороны, можно встретить данные, свидетельствующие о том, что Интернет-зависимым может стать человек вне зависимости от возраста и пола, социального положения, уровня образования и интеллектуального развития. К. S. Young, описывает «ломающий стереотпы» случай киберзависимости 43-летней домохозяйки [532]. М. R. Hauge, D. A. Gentile исследуют влияние, оказываемое увлечением виртуальными играми, на развитие в подростковом возрасте [315]. На русскоязычном психологическом сайте утверждается, что в последнее время особенно много зависимых среди семейных образованных 30-40-летних мужчин; Интернет-зависимость помолодела и 12-летний постоянный посетитель Интернет-клуба, готовый таскать деньги у родителей, прогуливать школу, мыть полы в том же клубе, лишь бы получить доступ в Сеть — уже давно не редкость [330]. По данным L. Leung, среди представителей «поколения Net» наибольшую склонность к аддикции проявляют девушки-студентки [387].

Эмпирические исследования Интернет-аддикции, — считают L. Widyanto, M. Griffiths, — могут принадлежать к одному из условных типов: 1) сравнительные опросы аддиктов и нон-аддиктов; 2) опросы, направленные на выявление групп риска развития зависимости, проводимые преимущественно среди студентов; 3) поиск психометрических характеристик аддиктивности; 4) анализ случаев зависимости и их лечения; 5) корреляционные исследования, направленные на выявление связей проблемного использования Интернета с другими проявлениями (психиатрические проблемы, депрессивность, самооценка и пр.) [517].

Разработка проблемы *психологических* предпосылок развития Интернет-аддикции подразумевает наличие базовых объяснительных конструктов, задающих логику научного поиска и определяющих выбор или создание исследовательских процедур и средств. Однако, как показывает практика, данное общенаучное требование не всегда выполняется при

изучении феномена Интернет-аддикции, поэтому в литературе широко представлены результаты концептуально и методологически разрозненных исследований, ознакомление с которыми оставляет ощущение случайности и волюнтаризма [308]. При таком подходе исследуются связи факта или степени сетевой зависимости и отдельных психологических особенностей пользователя, и с помощью перечисления различий создаются контрастные психологические портреты «аддиктов» и «нонаддиктов». По сравнению с такими работами концептуально выдержанными выглядят исследования, которые ориентированы на клинические модели описания Интернет-аддикции как варианта зависимости вообще.

К обширной группе исследований сравнительного характера относятся, например, работы одного из авторов идеи Интернет-аддикции К.S. Young. Так, поданным одного из проведенных К. S. Young, R. C. Rodgers исследования, аддикты отличаются высоким уровнем абстрактного мышления, индивидуализмом с тенденцией к нонконформизму, упрямством. В реальной жизни сетевые зависимые часто сами сознательно провоцируют окружающих на конфликт. Нередко зависимый от Интернета человек испытывал в прошлом компьютерофобию; теперь же, овладев несложными навыками программирования и HTML, или же просто научившись быстрому вебсерфингу, он чувствует себя «компьютерным гением» [534].

Поданным исследования 699 молодых людей в возрасте 16-24 лет выявлено, что для молодежи наиболее значимыми предикторами проблемного использования Интернета являются: эмоциональная открытость в Сети и приверженность ICQ; удовольствие от возможности контроля в ходе онлайн игр. При этом играх, чатах и ICQ аддиктов привлекает возможность получения удовольствия и ухода от реальности, а нон-аддиктов — приобретение информации [387].

В Корее в 2003 г. по результатам проведенного он-лайн опроса с использованием модифицированного опросника Янг 13,588 пользователей (7,878 мужчин, 5,710 женщин). Интернет-аддикиия была диагностирована у 3.5%, склонность к аддикции — у 18,4%, остальные вошли а группу нонаддиктов. Значимые связи получены для аддиктивности и дисфунцкиональным социальным поведением: уходом из реальности, ощущением одиночества, деперссивными проявлениями и компульсивностью, чувствительностью в сфере межличностных отношений, открытостью в общении с посторонними [514].

Ниже помещена таблица (Табл.2), в которой отражена информация о некоторых работах, посвященных проблеме выявления особенностей, характеризующих сетевых аддиктов в отличие от пользователей без признаков данного нарушения.

Глобальная личностная неудовлетворенность жизнью вне Сети [247], [258,510], а также отдельные показатели дезадаптированности, прежде всего, социальной, часто рассматриваются как факторы развития Интернетаддикции. Типичным является следующее рассуждение: Интернет-зависимость возникает тогда, когда людям необходима социальная поддержка,

 Таблица 2

 Сведения о некоторых исследованиях в области психологии сетевой зависимости

Авторы	Методики и показатели	Испытуемые и схема	Полученные результаты
K. S. Young,	Опросник депрессии Бека (Beck	Он-лайн опрос 259 добро-	Значимая связь между уровнем депрессии
R. C. Rodgers [534]	Depression Inventory, BDI); показатели DSM-IV (American Psychiatric Association) для выявления игровой аддикции; Шестнадцатифакторный личностный опросник: Шкала поиска ощущений Цукермана (Zuckerman's Sensation Seeking Scale)	вольцев, ответивших на по- слания сетевых групп под- держки или искавших ин- формацию с использовани- ем ключевых слов «Интер- нет» или «аддикция» в поис- ковых системах типа Yahoo. Выделение группы аддик- тов на основании соответ- ствия показателям DSM-IV.	и развитием Интернет-аддикции. Для зависимых выявлены значимые связи с чувствительностью, подозрительностью и независимостью.
В. Голованев-	Репертуарный тест ролевых кон-	49 десятиклассников.	У нон-аддиктов выше стремление к само-
ская [59]	структов Дж. Келли (объекты: «Идеал Я», «Возможный Я»); авторский опросник на представление о возможности реализации «Идеала Я» (диагностируемые показатели: стремление к реализации Идеала Я; достижение Идеала Я (реальное-нереальное); способ достижения Идеала Я (активностьпассивность)); опросник на выявление Интернетаддикции А. Жичкиной	Группа аддиктов выделена на основании данных опросника А. Жичкиной	изменению, выявляется фактор «активная и успешная жизненная позиция», фактор «социальной успешности», большая значимость отражающих коммуникативные качества конструктов; у аддиктов менее благоприятное соотношение компонентов Идеальное Я и Возможное Я.

## Продолжение Таблицы 2

Авторы	Методики и показатели	Испытуемые и схема	Полученные результаты
J. Morahan-	Авторский опросник на выявление	283 студента колледжа, изу-	«Патологические» пользователи про-
Martin, Ph. Schumaker [206]	патологического использования, приводящие к возникновению личностных проблем, абстинентного синдрома и перепадов настроения; кроме того. использовалась одиночества Loneliness Scale (UCLA)	чавших курсы с использованием Интернета. Выделение группы аддиктов по результатам авторского опросника.	водят в Сети в среднем в неделю 8,5 ч., люди с ограниченным набором признаков патологического использования — в среднем 3,2 ч., люди без подобных признаков — 2.4 ч. «Патологическое» использование связано со значительно более выраженным ощущением одиночества, предпочтением общению в чатах игр on-line и стремлением использовать технически сложные ресурсы Интернета.
R. La Rose,	Показатели социальной вовлечен-	171 студент колледжа	Переживание стресса в Интернете корре-
M. S. Eastin, J.Gregg [382]	ности и психологического благополучия (методика Kraut et al.); стресса в Интернете (методика Charney & Greenberg); депрессии (шкала CES-D); затруднений (методика Kanneretal.); оценки межличностной поддержки (методика ISEL); самооценки в Интернете (методика Eastin, LaRose); авторский список вопросов о трудностях использования компьютера; фиксировалось количество отправленных и полученных каждым испытуемым по e-mail писем.		лирует с ощущением затруднений, а по- следнее — с показателем депрессии

# Продолжение Таблицы 2

Авторы	Методики и показатели	Испытуемые и схема	Полученные результаты
F Cao, L. Su [251]	Опросник Янг (Diagnostic Question- naire for Internet Addiction, YDQ); детский вариант личностно- го опросника Айзенка (Eysenck Personality Questionnaire, EPQ); шкала контроля времени (Time Management Disposition Scale, TMDS);	Из выборки 2620 старше- классников 12-18 лет вы- делены на основе данных опросника Янг 64 аддикта и 64 нон-аддикта (контроль- ная группа)	По сравнению с контрольной группой алдикты имеют значимо более высокие показатели невротизма, психотизма и лжи. выраженности эмоциональных симптомов, поведенческих проблем, гиперактивности, обшей проболемности и ниже — показатели просоциального поведения; меньше ценят
*	опросник возможностей и затруднений (Strengths and Difficulties Questionnaire, SDQ)		и хуже контролируют и неэффективно тратят время
H.J. Yoo, S. C. Cho, J. Ha et al.  529]	Дети заполняли опросник Янг (YDQ), взрослые — шкалу оценки внимания и геперактивности (DuPaul's attention deficit hyperactivity disorder, ADHD) и Карту поведения детей (Child Behavior Checklists).	535 школьников 10-12 лет (264 мальчиков, 271 девочек); группы склонных и не склонных к аддикции выделены поданным опросника Янг; группы с нарушениями и без нарушений внимания — поданным методики ADHD. Родители и учителя школьников	Аддиктивность связана с относительно более высоким уровнем гиперактивности, невнимательности и поведенческих проблем.

## Продолжение Таблицы 2

Авторы	Методики и показатели	Испытуемые и схема	Полученные результаты
А. Е. Жичкина	Авторский опросник поведения	175 пользователей 15-21 лет.	Для аддиктов «Я в Интернете» не яапяет-
[84]	в Интернете (шкалы: «активность в восприятии альтернатив», «активность в действии», Интернет-зависимость); тест Куна—Макпартленда «Двадцать Я», семантический дифференциал (выявлявший особенности структуры идентичности; объекты оценивания: я, «идеальное Я», «Я в Интернете», «Я глазами сверстников», «Я глазами взрослых»; шкалы: наиболее часто употребляемые для описания себя вообшеи себя в Интернете прилагательные)		ся реализацией идеала я. Аддикты демонстрируют повышенную чувствительность к социальным требованиям и ограничениям и стремление их избежать, нон-аддикты предпочитают ситуации, в которых присутствует регламентация поведения. Выявлено наличие у аддиктов потребности в эмоциональной поддержке и восприятие Интернета как среды, которая может удовлетворить эту потребность.
Э. В. Губенко	Русскоязычный вариант теста	80 пользователей со стажем	Склонные к Интернет-зависимости обла-
[64].	К. Янг (адаптация В. А. Буровой); русскоязычный вариант Торонт- ской шкалы алекситимии — TAS (адаптирован Психоневрологиче- ском институте им. В. М. Бехтере- ва); Тест уверенности В. Г. Ромека	от 3 мес. до 5 лет. По данным поросника Янг выделялись группы склонных и не склонных к Интернет-зависимости	дают меньшей уверенностью в себе и меньшей социальной смелостью. Полнота владения вербальными и невербальными средствами осуществления контакта не связана с Интернет-зависимостью. Склонные к Интернет-зависимости не характеризуются более высокой алекситимичностью

## Окончание Таблицы 2

Авторы	Методики и показатели	Испытуемые и схема	Полученные результаты
H. Petrie, D.Gunn [417]	Авторский список из 27 вопросов, выявляющих отношение к Интернету, вызываемых им чувств и представлений, в том числе вопрос о том, считает ли респондент себя «зависимым»; опросник Бека (BDI); шкала Айзенка (Eysenck Introversion/Extroversion Scale)	Он-лайн опрос 445 пользователей. Выделение группы аддиктов на основании самооценки.	Интернет-аддиктивность положительно связана с интроверсией и депрессивными переживаниями
Ю. Кленова [108]	Шкала Интернет-зависимости из опросника «Поведение в Интернете» А. Жичкиной; опросник Г. Айзенка ЕРІ (адаптация А. Г. Шмелева, стандартизированная версия для тестирования в Интернете Д. Сатина и В. Ромека); методика диагностики коммуникативной установки В. Бойко	Он-лайновое исследование 31 пользователя; средний стаж — 31,8 месяца.	Склонность к Интернет-зависимости коррелирует с интроверсией и негативной коммуникативной установкой.
Е. Раевская [175]	Опросник К. Янг; опросник «Самооценки тревожности, фрустрированности, агрессивности и ригидности» О. Елисеева; дополнительные вопросы о поле, возрасте и образовании респондента	Сетевой опрос добровольцев. Из приславших ответы были отобраны 100 мужчин 20-30 лет, половина из которых была отнесена к склонным, а другая — к не склонным к Интернетзависимости.	Результаты Интернет-зависимых статистически выше по уровню тревожности, фрустрированности, ригидности и агрессивности.

91

которой им недостает в реальной жизни. Такое может произойти, если человек испытывает трудности в установлении взаимоотношений с другими людьми: например, его/ее охватывает непреодолимая робость в общении с представителями противоположного пола; он/она не может правильно преподнести себя, знакомясь с новыми людьми; у него/нее имеются такие нарушения речи (например, заикание), которые делают общение затруднительным; наконец, трудность установления «живого» контакта может быть обусловлена заниженной самооценкой личности. Кроме того, люди начинают предпочитать общение через Интернет, когда они не получают эмоционального одобрения в семье или когда их семейная жизнь рушится, поэтому возрастание числа разводов и Интернет-зависимость взаимосвязаны. Более других испытывая страх отвержения и нуждаясь в социальной поддержке, к посредничеству Интернета прибегают депрессивные больные, которым он помогает преодолеть трудности межличностного взаимодействия в реальности. Таким образом, можно заключить, что Интернетзависимость возникает при различных формах дезадаптации человека в реальной жизни [59,322].

Глава 2. Интернет как объект научного исследования

Аддиктивное стремление к «новой реальности» может усиливаться и вызванным разочарованием в реальном мире предпочтением правил, норм, предписаний «новой реальности» [104].

В работе K.S. Young указывается, что в то время как Интернет-независимые пользуются преимущественно теми аспектами Сети, которые позволяют им собирать информацию и поддерживать ранее установленные знакомства, Интернет-зависимых привлекают возможности сетевых встреч и обмена идеями с новыми людьми в высокоинтерактивной среде, что позволяет говорить о процессе специфической сетевой социализации [533].

M. Griffiths делит Интернет-зависимых на аддиктов первого и второго порядков. Первые из них порядка чувствуют себя в приподнятом настроении во время игры. Они любят играть группами в сети, получают позитивное подкрепление со стороны группы, когда становятся победителями и именно это является для них главным. Компьютер для них средство получить социальное вознаграждение. Аддикты второго порядка используют компьютер для бегства от чего-либо в своей жизни и их привязанность к машине — симптом более глубоких проблем (например, физические недостатки, низкое самоуважение и т.д.) [307].

Исследуя такие факторы формирования сетевой зависимости у лиц студенческого возраста, как уровень самооценки, притязаний, саморегуляции, социальной поддержки и депрессии, S. Cline et al. выявили высокую корреляцию аддиктивности с выраженностью депрессии и дефектов самоконтроля. В статье показано, что связи депрессии и Интернет-аддикции прослеживаются в трех аспектах: депрессия как фактор неспособности к построению доверительных отношений в реальности; депрессия как проявление затруднений в осуществлении самоконтроля и саморегуляции; депрессия и чувство одиночества как следствие использования Интернета [262]. Последняя связь является предметом специального рассмотрения в подходе, получившим название «парадокс Интернета» ([378] и др.).

Е. А. Павлова сообщает о том, что среди учащихся старших классов школ существует «группа риска» Интернет-зависимости. К характеристикам подверженных аддикции относятся: относительно высокий интеллект, интровертированность, необщительность и/или отсутствие коммуникативных навыков. Автор перечисляет также поведенческие предикторы Интернет-зависимости: потенциальные аддикты погружены в себя, много фантазируют, держатся в стороне от одноклассников, иногда не успевают по предметам. «Индивидуальная внутрипсихологическая способность» и умение преодолевать стрессовые ситуации, трансформируя их в различного рода поисковую активность, являются факторами, снижающими риск зависимости [157].

Эстра- интроверсия может становиться фактором, опосредующим формирование вида Интернет-аддикции: интроверты стремятся получать информацию (подписываются на рассылки, задают вопросы на специализированных сайта и форумах), экстраверты предпочитают «свободный серфинг», переходя по многочисленным ссылкам с сайта на сайт, попутно меняя цель поиска, охотно участвуют в обсуждениях [330]. Еще одной чертой, влияющей на склонность к формированию информационной зависимости — серфинга, — Г. Павловский называет склонность к «эскапизму», то есть преобладание стратегии избегания проблем [322].

Клиническое направление исследований Интернет-аддикции основано на представлении о ней как о виде аддикции вообще, и поэтому вносит в эмпирические представления некоторую методологическую целостность, определяемую, в частности, наличием общих схем описания подобного рода заболеваний. К таким обобщающим идеям относится представление о наличии патологии в анамнезе, полиаддиктивности и характерности неспецифических аддиктивных проявлений.

При таком подходе в большинстве случаев сетевую аддикцию удается рассмотреть как один из симптомов психического заболевания, которое, таким образом, занимает место фактора формирования зависимости ([59, 372], [106, с. 237-238], и др.). Так, по результатам исследований добровольцев, проведенных группой под руководством N. Shapira, было выявлено, что у испытуемых, описывающих себя как интернетоманов, как правило, проявляется пять сопутствующих психических отклонений: маниакально-депрессивный психоз, депрессия, алкоголизм, нарушение управления импульсами [330].

Среди людей с психической патологией разной степени выраженности предпочтение аддиктивным реализациям в нехимической форме (в том числе — сетевой зависимости) отдают лица с пограничными расстройства ми. Из типов акцентуации наиболее подвержены риску развития виртуальной аддикции неустойчивый и шизоидный, реже другие типы [103].

С. Э. Давтян выделяет в качестве предпосылок риска формирования Интернет-аддикции патологические особенности личности (прежде всего,

шизоидные, неустойчивые и сензитивные черты) и наличие средовых психотравмирующих факторов; в качестве ведущего фактора, лежащего в основе формирования зависимости, называется эмоциональная депривация [67].

Эмпрически показано, что Интернет-аддикция на личностном уровне проявляется в виде известных аддиктивных навыков, стратегий и систем психологических защит. Среди характерных признаков патологических проявлений называются: полиаддиктивность, сочетание химических (алкоголь, наркотики) и нехимических (компьютерный гэмблинг, сексуальная аддикция) аддиктивных реализаций, дереализация, сочетание аддикции с эпизодами депрессий различного регистра и активация аутодеструктивного драйва вплоть до суицидальных тенденций [129], [518]. Перечисленные признаки свидетельствуют о том, что Интернет, предоставляя альтернативные возможности проявления психопатологии, становится новым фактором выражения соответствующих симптомов [465], но не создает их. С точки зрения психиатрии, для подавляющего большинства алдиктов киберзависимость является «оппортунистическим синдромом», который ложится на уже существующие проблемы: большая часть из «попавших в Сеть» сидела на героине, употребляла стимуляторы, была одержима сексом или игрой. Психологическими факторами риска являются: неуверенность в себе, наличие психологических проблем, социальная и коммуникативная фрустрированность [106, с. 188].

Дополнительным аргументом в пользу «клиничности» сетевой зависимости являются сообщения о том, что коррекция патологического использования Интернета достигается как косвенный результат эффективного снятия психиатрических симптомов [534].

А.С.Андреев, А. В. Анцыборов рассматривают Интернет-аддикцию как одну из форм зависимого болезни зависимого поведения (БЗП), развивающуюся по стереотипу большого наркоманического синдрома (БНС). Согласно данным авторам, БЗП — хроническое психогенное непсихотическое психическое расстройство, заключающееся в этапном патологическом развитии личности, которое приводит к возникновению, закреплению и трансформации патологической потребности в совершении повторных трудно- или неконтролируемых поведенческих актов (эпизоды непреодолимой тяги). Авторы рассматривают связь между факторами биологической предиспозиции и структурно-динамическими особенностями Интернет-аддикции как БЗП [6].

В рамках концепции болезни зависимого поведения выделяются особенности, характерные для так называемого зависимого типа личности, что является фактором риска развития психологической зависимости вообще и Интернет-зависимости в частности:

 крайняя несамостоятельность, неумение отказывать, чувствительность к критике, нежелание брать на себя ответственность и принимать решения, и, как следствие, сильное подчинение значимым людям;

- страх одиночества (быть покинутым);
- социальная дезадаптация, которая характеризуется узким кругом общения (возможно общение со многими людьми, но очень поверхностное), неумением поделиться своими переживаниями с окружающими, недостатком близких отношений, импульсивностью, неумением планировать свое время, добиваться поставленных целей (как следствие возможно отсутствие постоянной работы);
- частые вынужденные отказы от намеченных целей и, как следствие, состояние депрессии [44].

Благодаря применению общей модели болезни зависимого поведения появляется возможность описания динамики Интернет-аддикции<sup>8</sup> и стадий ее развития, аналогичные этапам формирования зависимости вообще: предиспозиционный этап БЗП, доклинический этап БЗП, клинический этап развития БЗП [6,67]. Предпринимаются также попытки с помощью факторного анализа описать структуру симптомов сетевой зависимости, выделив центральную и периферическую группы критериев [259].

А.С.Андреев, А. В. Анцыборов провели клинико-психопатологический и структурно-динамический анализ Интернет-зависимости, использовав клинико-психопатологический метод (описание и типирование Интернет-аддикции по стандартизированным шкалам и опросникам) и метод клинического интервью. Клиническое исследование 18 больных мужского пола в возрасте от 14 до 29 лет проводилось на базе стационарного отделения городского психоневрологического диспансера; из принявших участие в исследовании самостоятельно обратились за помощью 6 человек, остальные — следуя уговорам родственников и близких. Данные исследования позволили отнести к значимым факторам предиспозиции родовую травму, 34МТ, акцентуации характера по неустойчивому и сензитивно-шизоидным типам, алкоголизацию. Развитие клинической стадии у большинства больных проходило в два этапа. Первый этап характеризовался навязчивым желанием выйти в Интернет и потребностью в психическом комфорте при использовании электронной почты, telneta, программ для виртуального общения. Одновременно росла «сетевая толерантность», которая достигала у некоторых до 10 часов сутки, усиливалась социо-трудовая дезадаптация и (у больных имеющих семьи) падала сексуальность. На этапе сформировавшегося расстройства наблюдаются такие симптомы болезни зависимого поведения, как искаженное восприятие собственной личности и объективной реальности, что обязательно приводит к социально-трудовой дезадаптации, а также перенос полюса коммуникативной активности из реальных условий социума в Сеть с неизбежной аутизацией больного [6].

<sup>&#</sup>x27; Нужно заметить, что попытки выявить динамические закономерности сетевой зависимости предпринимаются и в рамках других моделей. Например, К. S. Young сообщает о том, что, поданным он-лайн опроса, у 25% аддикция возникла за полгода активно? жизни в Сети, 58% стати аддиктами в течение второго полугодия, около 17% респондентов получили зависимость спустя год и более [534].

R. A. Davis предложил целостную когнитивно-бихевиоральную модель проблемного использования Интернета (ПИИ), согласно которой в данном феномене выделяются: специфическое ПИИ (чрезмерная активность, связанная с какой-либо одной стороной Интернета, например, увлечение он-лайн порнографией или азартными играми) и генерализованное ПИИ (проявляется в компульсивном стремлении находиться онлайн и общаться с другими пользователями). При этом в соответствии с общими положениями когнитивно-бихевиоральной концепции о роли дисфункциональных убеждений когнитивные симптомы ПИИ рассматриваются как причина аффективных или поведенческих симптомов. Дисфункциональные убеждения могут касаться самого субъекта (например: «Я хорош только в Интернете», «Я ничего не стою в реальном мире, но в Интернете я что-то из себя представляю», «Вне Интернета я неудачник») и окружающего мира (например: «Интернет — единственное место, где меня уважают», «Никто не любит меня вне Интернета», «Интернет — мой единственный друг», «Вне Интернета люди думают обо мне плохо»). Дисфункциональные убеждения, таким образом, связаны с неуверенностью в себе, низким саморуководством, негативной самооценкой; Интернет используется для достижения более позитивных реакций от значимых других безопасным способом. Кроме того, в модели R. A. Davis предполагается наличие основной психопатологии, которая сама по себе не приводит к возникновению симптомов ПИИ, но является важным элементом в его этиологии; она должна существовать или возникнуть до появления симптомов ПИИ. В развитии Интернет-аддикции такую роль играют депрессия, социальная тревога и субстанциональная зависимость. Существенное значение для развития ПИИ играет также подкрепление, получаемое в киберсреде. Когда субъект осваивает Интернет, соединяемые с положительными переживаниями признаки ситуации (это может быть звук компьютерного соединения с он-лайновыми сервисам, тактильные ощущения, возникающие при работе с клавиатурой, и даже запах того места, где он пользуется Интернетом) способствуют формированию и закреплению условной реакции [280]. В соответствии с описанной моделью R. A. Davis, G. L. Flett, A. Besser разработали методику "Scale for measuring problematic Internet use" [63].

На ее основе Э. Губенко разработан русскоязычный вариант — опросник установок по отношению к Интернету, выявляющий такие параметры использования Интернета, как социальный комфорт, одиночество/депрессия, сниженный самоконтроль, отвлечение. Применив его вместе с Тестом-опросником самоотношения В. В. Сталина, Шкалой депрессии Т. И. Балашовой, Тестом на определение Интернет-зависимости К. Янг, Тестом уверенности В. Г. Ромека, Опросником уровня субъективного контроля Дж. Роттера (модификация Е. Ф. Бажина с соавт.), Э. Губенко выявила, что повышение уровня зависимости от Интернета и склонности к проблемному использованию Интернета (ПИИ) связан с повышением уровня депрессии, застенчивости и робости в социальных контактах, об-

щей экстернальности и экстернальности в сфере достижений, семейных, межличностных и производственных отношений; одновременно снижаются показатели по интегральной шкале ОСО, ниже уровень самоуважения и уверенности в собственных силах. Выраженность ПИИ не связана с полом и семейным положением, с опытом работы в Интернете и средним количеством времени, проводимым в Интернете [63].

Выполненное в русле когнитивно-бихевиоральной концепции исследование S. E. Chaplan позволило выявить, что склонны предпочитать сетевые взаимоотношения «живому» общению субъекты с дефектами навыков самопрезентации, а участие в сетевой коммуникации способно провоцировать компульсивность использования Интернета [258].

Таким образом, некоторая часть авторов исходит из представления о том, что зависимым может стать человек, обладающий предрасположенностью к этому. Е. П. Белинская резюмирует данную точку зрения следующим образом: Есть вообще аддиктивные, зависимые по складу характера люди, и они используют Интернет как некоторый способ реализации этого исходного личностного потенциала, проявляющегося в определенном складе эмоциональности, общения (например, они плохо различают нюансы вербального и или невербального поведения собеседника), специфическом опыте человеческих отношений (в том числе, формальный характер отношения с родителями, недостаточность эмоциональной поддержки в семье), особыми параметрами когнитивных процессов (в частности, определенный когнитивный стиль) [194]. Альтернативная позиция заключается в признании особых аддиктивных свойств самой киберсреды; наконец, возникает проблема соотношения объектных и субъектных предпосылок Интернет-аддикции.

Она, как показывает литература, может иметь два решения: «человек втягивается в Интернет» или «Интернет втягивает в себя человека» [194]; иными словами, несвойственное человеку в обычной жизни поведение возникает у пользователя из-за особенностей компьютерных и Интернеттехнологий либо является следствием особенностей взаимодействия конкретного субъекта с этими технологиями [411]. Мы полагаем, что эти ситуации различаются принципиально: в первом случае ответственность за негативные последствия возлагается на технологии и их разработчиков; во втором — вопрос стоит об индивидуальной «переносимости» Интернета либо его отдельных характеристик. Разумеется, если какие-то из свойств киберпространства вообще аддиктивны или, шире, вообще патологичны по своей природе, то есть противоречат инвариантным, сущностным свойствам человеческой психики, то различение снимается. Однако если выявляется, что для группы людей, объединяемых по какому-либо признаку, определенные особенности опосредованной Интернетом деятельности представляют угрозу, в то время как для оставшейся части человечества такой угрозы нет, то практически это значит, что проблема заключается в адаптации технологии к особым нуждам или блокирование доступа к определенным технологиям для конкретных групп пользователей.

96

В определенной мере данное положение напоминает ситуацию, которая побудила специалистов, занимающихся психологическими аспектами безопасности полетов, ввести различение «человеческого» и «личного» факторов авиационной аварийности. Если под «человеческим» фактором понимается совокупность свойств и качеств работников как человеческих существ, что задает требования к конструкции техники и организации деятельности, то «личный» фактор включает в себя совокупность индивидуальных (профессиональных, физиологических, психологических) особенностей конкретного человека, которые могут стать причиной сбоев [Бодров; 18]. Из этого следует, что, разумеется, есть категории людей, которые не могут быть летчиками, — но это не значит, во-первых, что никто вообще не может быть летчиком, и с развитием технологии ограничения могут преодолеваться (о чем говорит совершенный весной 2007 г. кругосветный перелет слепого авиатора из Великобритании). Во-вторых, это не значит, что эти люди не могут также и летать в самолете как пассажиры. Однако, как показывает знакомство с литературой, на настоящий момент вопрос о том, является ли гипотетическая аддиктивность Интернета его имманентным свойством, следствием притока в ряды пользователей аддиктов или результатом взаимодействия первого и второго условий, решается исходя из личных убеждений авторов, но не на основе неопровержимых, доказательных фактов [308,372].

При описании *последствий* сетевой зависимости указывается на социальные, личностные и собственно психологические проблемы, возникающие или углубляющиеся по мере развития заболевания. Мы уже упоминали о том, что в социальном плане Интернет-аддикты описываются как аутичные, утрачивающие семейные и дружеские отношения, терпящие крах карьеры: искажение восприятия собственной личности и объективной реальности приводит к социально-трудовой дезадаптации, а перенос полюса коммуникативной активности из реальных условий социума в Сеть неизбежно ведет к аутизации больного [6, 534] и др.

Игровые аддикты изначально тревожны, то есть этой психологической особенностью они обладают до начала формирования зависимости от киберигр. Однако по мере формирования зависимости депрессивные состояния усиливаются по причине следующих противоречий: 1) потребность в компьютерной игре противоречит невозможности полного удовлетворения этой потребности; 2) осознание практической бесполезности увлечения компьютерными играми (и, вследствие этого, собственной бесполезности) противоречит субъективной невозможности прекращения увлечения; 3) «Я реальное» противоречит «Я виртуальному» [44].

Усиление диссонанса между «Я виртуальным» и «Я реальным», которое М. С. Иванов называет «Эго-распадом», стало одним из предметов его исследования. Испытуемыми были 18 человек в возрасте 18-25 лет. Беседы с родственниками аддиктов показали, что большинство из них оцениваются окружающими как «излишне раздражительные», вспыльчивые, эмоционально неустойчивые. С помощью методики

САН и опросника личностной тревожности Спилбергера выявлено, что для игровых аддиктов характерны устойчивые отклонения от нормы психического состояния: снижение показателей настроения, самочувствия и активности и повышение уровня личностной тревожности. Тревога усиливается с нарастанием диссонанса между «Я виртуальным» — бессмертным и всемогущим, и «Я реальным» — простым смертным. Тревога служит катализатором формирования зависимости — с увеличением тревоги увеличивается зависимость, что в свою очередь увеличивает тревогу и т.д. [98].

Анализ имеющихся материалов показывает, что, в то время как одни авторы, сравнивая Интернет-зависимость с алкоголизмом или наркоманией, считают их одинаково разрушительными [247], другие высказывают прямо противоположное мнение [18,97], объясняя свою позицию тем, что, в отличие от химических форм аддикции, сетевая не вызывает физической зависимости и абстинентного синдрома [141]. При этом вопрос о том, что же является нормой и патологией использования Интернета, до сих пор остается открытым [206,411], а высказываемым взглядам приписывается принципиально дискуссионный характер [159]. До настоящего времени в специальной литературе одним из предметов обсуждения остается оправданность выделения сетевой аддикции как вида заболевания [1,4, 114, 157, 194,281,306,308,372,456,457,487,517].

Критике подвергается валидность используемых для диагностики методов и обоснованность критериев выделения: однозначность патологического характера соответствующих типов поведения, соответствие динамики развития этапам формирования известных аддикции, наличие симптома привыкания.

По вопросу о слабости методологической разработки проблемы сетевой зависимости высказываются замечания, касающиеся как схем исследования, так и валидности используемых в качестве средства установления факта аддикции методик. Так, А. Е. Войскунский считает, что снижает качество исследований их общая особенность — привлечение испытуемых и сбор данных происходит в ходе сетевых опросов, интервью и групповых обсуждений с участием пользователей, которые ощутили дискомфорт и сами инициировали взаимодействие с исследователями [50]. Участвуют в опросах шутники, те, кто считает себя Интернет-зависимыми, и много людей, которые не считают себя Интернет-зависимыми [114]. А. Жичкина также указывает на целый ряд факторов, снижающих достоверность информации, получаемой посредством он-лайн опросов. Помимо особенностей организации (испытуемый может давать случайные ответы на вопросы; есть вероятность искажения информации о себе, особенно социальнодемографической; могут влиять особенности аппаратно-программной бгзы (монитора, браузера) на восприятие стимульного материала; отсутствует возможность консультации по поводу правильности понимания задания), речь идет и о собственно психологических факторах: так как в Интернет-опросе участвуют добровольцы, выборка может быть нерепрезен98

тативна по отношению к генеральной совокупности, поскольку из нее выпадают не захотевшие безвозмездно принять участие в исследовании [85]. Таким образом, не имея возможность контролировать мотивацию испытуемых, исследователи рискуют принять за особенности Интернет-аддиктов особенности людей, склонных к участию в массовых действах или привлечению внимания к своей особе. По оценке А. Е. Войскунского, не являясь репрезентативными опросами «населения» Интернета, он-лайн опросы дают данные, которые просто ни о чем не говорят [114]. L. Widyanto, M. Griffiths, считают, что если Интернет-аддикция и существует, то только у весьма незначительного числа представителей сетевой популяции [517]. К дефектам организации исследований относят также малый объем выборки и, зачастую, отсутствие контрольных групп; преобладание качественных при недостаточном применении клинических и экспериментальнопсихологических методов [50,159].

При измерении аддиктивности с помощью опросников или шкал возникает вопрос о валидности соответствующего инструментария [194,411]. Как правило, предлагаемые списки вопросов состоят из небольшого числа пунктов [114], имеют самооценочный характер (что при описанной проблеме мотивации испытуемых критически снижает ценность информации) и, что разочаровывает больше всего, устанавливаются вполне произвольно. Рассмотрим несколько примеров. Поданным он-лайн опроса респондентов Н. Petrie, D. Gunn выявили, что 46% отнесли себя к «Интернет-зависимым» [417, 518]; из опрошенных V. Brenner респондентов 80 % сообщили о наличии по крайней мере 5 из 10 признаков нарушений, таких, как утрата способности управлять своим временем, расстройства сна и питания и др. При этом среднее время, проводимое в Интернете, равнялось 19 часам в неделю [247]. По мнению К. Scherer, этот показатель равен 11 часам [205]. Очевидно, что такая произвольность в определении критических параметров делает сомнительной оправданность их использования в целях диагностики.

А. В. Котляров относит зависимость от виртуальной реальности компьютера к самым распространенным формам нехимических (субстанциональных) зависимостей. При этом автор считает, что практически каждый современный человек имеет опыт зависимости и в прошлом, и в настоящем. Путь зависимости, когда человек либо сам, либо по примеру окружающих, либо по инерции обыденной жизни так или иначе убегает от реальности в иное состояние, становится самым популярным способом выжить в современной жизни [115, с. 25-26].

Нетрудно заметить, что при таком подходе окончательно размывается граница между нормой и не-нормой: если 50, 80 или все 100% населения земного шара проявляют ту или иную форму патологии, то, по-видимому, критерии патологии имеет смысл пересмотреть, иначе понятие перестает выполнять дифференцирующую функцию. С другой стороны, исчезает эмпирическая значимость выявления патологии: при том, что все на свете больны, человечество все-таки продолжает существовать и даже развиваться.

Важность установления объективных признаков Интернет-аддикции, которые не должны ограничиваются данными самооценочных суждений испытуемых, можно проиллюстрировать и историей идеи об особой женской предрасположенности к этому виду зависимости.

L. Reed сообщает о том, что во второй половине 90-х годов прошлого века западная пресса была переполнена репортажами о женщинах, которые из-за неконтролируемого пристрастия к Интернету пренебрегают мужем и детьми и даже уходят из семьи. В популярных изданиях обсуждался «факт» наличия гендерных различий склонности к данному виду зависимости: женщины примерно в два раза чаще страдают от него, чем мужчины [437]. Однако такого «открытия» по-просту не было; женщины, действительно, чаще сообщают о наличии признаков зависимости, но объясняется это либо их большей склонностью соглашаться вообще [531,532], либо большей готовностью участвовать в опросах [417,518].

Вообще история показывает, — продолжает L. Reed, — что все новинки в области медиатехнологии в момент своего массового внедрения вызывали волну панических предсказаний относительно их влияния не просто на психическое здоровье, но, прежде всего, на взаимоотношения полов: телеграф грозил умопомешательством, и разрушением отношений мужчиной и женщиной, так как не требовал личного общения; телефоны внушали опасения специфических заболеваний; радио — нервных расстройств; доказательствами вредного воздействия телевидения, особенно для детей, занимаются до сих пор [437]. Недаром скептики задают вопрос о том, можно ли считать патологической привязанность к чтению или телевизору, которые по своей природе не отличаются от увлечения Интернетом. Во всяком случае, говорит А. Майсов, обращаться к медикам с такими проблемами никому не приходит в голову [18]. По определению К. Сурратт, зависимость от Интернета — то же самое, что зависимость от общения, так как в большинстве случаев единственной спецификой такого общения является характер его технической опосредованности (по: [14]).

Критики идеи существования особой сетевой зависимости призывают нас обратить внимание на то, что многие основания для ее выделения могут быть, посредством соотнесения с другими контекстами, объяснены по-другому, то есть на возможность переинтерпретации симптомов Интернет-аддикции, в результате которой они предстают либо как признаки других нарушений, либо утрачивают свое зловещее значение.

Интернет-аддикция граничит с описанием субъекта, увлеченного процессом познания, испытания себя или творчества. Особенности деятельности «аддикта» проявляют глубокую заинтересованность, бескорыстное любопытство, гипермотивированность. Ряд авторов высказывает мнение о том, что Интернет-аддикция (наряду с хакерством и гэмблингом) может рассматриваться как вариант глобальной трансформации личности при реализации деятельности познания, игровой или коммуникационной; при этом лишь в крайних своих проявлениях такого рода личностные преобразования носят всецело негативный характер, в других же

случаях они могут вести к позитивному развитию личности [14,50]. Такому представлению соответствует концепция Г. Элленборгера, рассматривающего психологический симптом как проявление творческой болезни, точку роста, по окончании которого индивид не возвращается к состоянию, предшествовавшему болезни, а стабильно переходит на высшую ступень [131, с. 36].

Наиболее адекватным психологическим аналогом феномена зависимости от Интернета А. Е. Войскунский считает опыт потока, поскольку традиционно перечисляемые признаки Интернет-аддикции (поглощенность деятельностью, познавательная активность, отвлечение от окружения, забывание обязанностей и «выключенность» из актуального времени, готовность к преодолению возникающих проблем) имеют ту же природу [50]. По отношению же к опыту потока вопрос о его патологичности остается открытым.

Интересный пример произвольности при отнесении особенностей сетевой деятельности к категории симптомов зависимости дает работа С. Кремлевой. 70% из опрошенных ею посетителей чата «Сибирские Партизаны» указали, что они когда-либо испытывали беспокойство и раздражение, если по каким-либо причинам не могли попасть в чат. Для автора данный факт служит свидетельством наличия эмоциональных дружеских контактов [116], в то же время при желании такие высказывания могут интерпретироваться как проявляющие зависимость.

Другой вариант критики идеи сетевой аддикиии связан с тем, что при признании существования проблемного использования Интернета отрицается наличие у киберсреды специфических «аддиктивных качеств» [452]. Г. Павловский выражает эту мысль следующим образом: зависимость рождается раньше, чем ты сел за клавиатуру. Интернет лишь показывает, что это за зависимость и как она проявляется. Проблемы в сексуальной жизни сублимируются с помощью порносайтов и киберсекса. Недостаток общения — в чатах. Азарт — в онлайновых играх. Эскапизм — в навязчивом веб-серфинге. Интернет — катализатор, который выявляет, что у тебя не в порядке [322].

В обзорном материале О. Беликовой, М. Ломидзе, К. Шаинян приводятся отрицательные оценки, которые психиатры и психологи дают бытовым представлениям о характеристиках групп риска Интернет-аддикции. Для обыденного сознания вообще свойственно не различать причину и следствие; и в данном случае их путают: если у ребенка присутствует стремление уйти от реальности или неуверенность в себе, то рано или поздно он найдет способ компенсировать это тем или иным способом, и компьютер в таком случае — не самое плохое средство. По мнению практикующего психолога А. Майсова, на чье мнение также ссылаются авторы, если тинейджеры с маниакальным упорством сидят в Сети, а общению со сверстниками предпочитают он-лайн игры и форумы, проблема не в них, а в родителях, не сумевшими наладить нормальный контакт со своим 12-14-летним ребенком [18].

J. M. Grohol — один из самых заметных и последовательных критиков идеи Интернет-аддикции. В его статье обобщаются аргументы, демонстрирующие сомнительность выделения данного вида нарушения. Мы позволим себе привести обширную цитату из данной работы.

Большинство исследований базируются на слабой методологии, подразумевающей использование рабочих опросников или анализ особых случаев, без четких гипотез или рациональных обоснований. Такой атеоретический подход нельзя признать продуктивным при научном описании вновь выделяемых заболеваний. Обоснование причинноследственных связей, ведущих к формированию нарушений, не является предметом исследований; субъективность, логическая непоследовательность и игнорирование общих тенденций — таковы традиционные дефекты, которые систематически проявляются в современных психологических исследованиях сетевой зависимости. За прошедшие годы не удалось договориться даже о том, каков предел «здорового» времени пребывания в Сети.

Типичный вопрос, на основании которого судят о наличии нарушения: Проводите ли Вы слишком много времени в Интернете? Но что диагносцирует этот вопрос? «Слишком много» — по сравнению с чем или с кем? Время само по себе не может быть признаком аддиктивности или компульсивности. Его нужно учитывать в контексте других факторов: рода занятий (например, студенты или люди, профессионально связанные с Интернетом, проводят больше времени в Сети), истории развития (имеются ли проблемы с психическим здоровьем — так, люди в состоянии депрессии в Интернете общаются со своими группами поддержки), наличия нерешенных жизненных проблем, из-за которых он «сидит» в Сети («убегает» от неудачного брака, невозможности построить конструктивные отношения и т.д.). Однако при проведении исследований не контролируются очевидно важные переменные: в опросниках нет пунктов, касающихся актуального или прошлого состояния психического или соматического здоровья или проблем в общении, в то время как такие сведения могли бы стать основой для убедительного объяснения многих получаемых результатов. Наблюдаются нарушения репрезентативности выборок по демографическим характеристикам. Рассуждать о том. «слишком» ли много проводится времени в Сети. без этих данных не имеет смысла.

Но дело даже не в критическом показателе времени сетевой жизни. Возникают ли у некоторых людей проблемы со слишком длительным пребыванием в Интернете? — спрашивает J. М. Grohol, — Конечно. Некоторые люди также проводят слишком много времени за чтением, просмотром телевизора, за работой, игнорируя при этом семью, дружеские отношения и социальную жизнь. Но можно ли говорить о телеаддикции, книгоаддикции, работоаддикции как о психических расстройс.вах в том же смысле, что о шизофрении или депрессии? Наверное, нет. От чего, вероятно, действительно страдают люди, считающие себя Интернет-зависимыми, так это от стремления не решать другие проблемы в своей жизни. Среди этих проблем могут быть психические отклонения (депрессия, тревожность и т.д.), проблемы со здоровьем или общением. Но чем это отличается, кроме средства, от использования телевизора

или алкоголя? Компульсивнопь же, как определенный вид расстройства, уже известна, и известнь способы ее лечения. Не средство важно в аддикции (Интернет, книги или телефон), а то, что это особое поведение, адекватным способов исправления которого можно считать традиционные техники когнишно-бихевиоральной психотерапии.

Но если мы отводим Инернету роль средства, то что же является предметом сетевой аддикции Можно ли считать, что, общаясь в реальном мире с друзьями, чел<век проявляет признаки аддиктивности? Подростки часами болтают пс телефону с людьми, которых видят каждый день. Назвать ли их телефонозависимыми? Наверно, нет. И если вслед за некоторыми клиницистами и исследователями признавать, что социальное взаимодействие - это аддикция, то все социальные отношения в реальном мире такж< следует отнести к аддиктивным.

Осознают ли сами при)ерженцы идеи Интернет-аддикции или нет, — указывает автор, — и; подход воспроизводит отношение к игровой зависимости — определенному виду асоциального поведения, не вызывающего сочувствия со стороны окружающих. Специалисты посчитали, что достаточно пюсто использовать данную диагностическую категорию в отношении к поведению в Интернете — поведению, по преимуществу, просоциальному, интерактивному и информационному. Почему эти две не связан1ые сферы были объединены, непонятно.

Действительно, общенж — весьма «затягивающая» деятельность, если кто-то пожелает примен ь к нему критерии, используемые исследователями Интернет-зависииости. Изменяет ли тот факт, что в современном мире общению помогают технологии (тот же телефон) саму его сущность? Может быть, но ^е настолько, чтобы делать вывод о нарушении. Проверять почту (признак, выделенный D.N.Greenfield) — это не то же самое, что играть на Автомате. Первое — поведение, направленное на взаимодействие, второ» поведение, направленное на получение выигрыша. Это очень разны; деятельности. Если исследователь этого не учитывает, это говорит о существенных проблемах в понимании теоретических основ психологии [308].

Интересную параллель к высказываемой J. M.Grohol мысли об относительности оценок полезности и «нормальности» разнообразных видов человеческих занятий мы неожиданно обнаружили в повести А. Ф. Писемского, где описывается ушедшей к середине девятнадцатого столетия быт «старых бар»: «Своей братьи псмещиков круглый год неразъездная была. В доме сорок комнат, и то по годовым праздникам тесно бывало. Словно саранчи налетит с мамками, с детками, с няньками... Веселились да гуляли; или теперь, бывало, этих шутов и шутих свезут всех вместе у кого-нибудь на празднике да и напустят друг на дружку, те и дерутся, забавляют господ, а нынче дворянство как-то и компании друг с другом мало ведут, все больше в книгах забаву имеют» [165, с. 292-293]. Сомневаться ли нам в том, что для личностного развития чтение (занятие, разумеется, «виртуальное») более продуктивно, нежели непритязательная социальность такого рода реального общения?..

Еще один источник серьезных сомнений — особенности динамики

развития сетевой аддикции. Она Іформирования химических зависимостей или гэмблинга: если для формирования традиционных видов зависимостей требуются годы, то для Интернетзависимости этот срок резко сокращается и составляет не более года [50]. Пока Интернет или компьютер представляет собой новинку (в течение первых трех месяцев), он поглощает много времени, удетей школьного возраста, например, при знакомстве с компьютерными играми изменяются имеющиеся у них предпочтения способов проведения досуга; с ростом стажа этот эффект снижается и дети возвращаются к привычным занятиям и прежним увлечениям [106, 194, 216].

J. M. Grohol считает, что как освоение любой сложной технологии, вхождение в Интернет сопровождается своеобразной одержимостью: человек, попав в новую среду обитания, находится под впечатлением открывшихся возможностей, что



А. Менцель. Портрет сестры [495]

не подчиняется закономерностям

приводит ко все возрастающим временным затратам на их изучение. Затем наступает стадия разочарования, когда активность использования Интернета резко снижается. Наконец, наступает фаза равновесия, когда Интернет-потребности полностью удовлетворяются, но это не приводит к неблагоприятным последствиям в жизни человека. Проблемой является то, что некоторые пользователи самостоятельно первую стадию не заканчивают, и им может для этого потребоваться помощь (4, 308].

Эмпирические данные подтверждают данную модель. М.С. Иванов, проведя исследование 15 игроков, имеющих игровой стаж 5-10 лет, выявил существенное отличие в динамике зависимого поведения, характерного для компьютерной игромании, по сравнению с типичными аддикциями. В то время, как без специального терапевтического воздействия величина наркотической зависимости с течением времени возрастает, в гэмблинге можно выделить этап привыкания, затем период резкого роста и быстрого формирования зависимости. В результате роста величина зависимости достигает некоторой точки максимума, положение которой зависит от индивидуальных особенностей личности и средовых факторов. Далее сила зависимости на какое-то время остается устойчивой, а затем идет на спад и опять фиксируется на определенном уровне и остается устойчивой в течение длительного времени. Убывание степени зависимости может быть связано с различными факторами. Сами игроки расценивают это как нечто связанное с процессом созревания, становления как личности, повышением образовательного уровня и жизненного опыта (возраст испытуемых 18-23 года). Таким образом, в случае с игровой зависимостью за кризисом наступает спад, что никак не свойственно динамике наркозависимости [99].

Похожее описание динамики компьютерного гэмблинга и серфинга дает А. В. Котляров: на третьей стадии развития зависимости — стабилизации, когда интенсивность и субъективная привлекательность опосредованной Интернетом деятельности падают, — зависимый возвращается в реальность, хотя, по выражению автора, «без энтузиазма», сохраняя в спящей форме потребность вернуться к виртуальным взаимодействиям. Воздействие внешних факторов (появление новых партнеров или игр) на фоне стрессовых состояний или обшей неудовлетворенности реальной жизнью может провоцировать актуализацию зависимого поведения [115, с. 87, 92].

Применительно же к долговременным Интернет-сообществам вообще неверно говорить об аддикции или привыкании, — утверждает И. М. Чернов, — ибо они приводят к прогрессивным изменениям личности и улучшению социальной адаптации пользователей [211].

Для подведения итогов по современному состоянию проблемы Интернет-аддикиии воспользуемся тезисами А. Е. Войскунского:

- 1. Зависимость от Интернета, или Интернет-аддикция реально существующий феномен, однако для того, чтобы считать его заболеванием, в настоящее время недостаточно клинических данных.
- 2. Если Интернет-аддикция будет впоследствии признана заболеванием, то число страдающих от него будет существенно меньше, чем это представляется сейчас. Расширение симптоматики удобно на данный момент специалистам по психическому здоровью и исследователям этого феномена.
- 3. Ряд эффектов, считающихся проявлениями феномена зависимости от Интернета, предположительно могут получить альтернативное объяснение.
- 4. За проявлениями зависимости от Интернета нередко скрываются другие аддикции либо психические отклонения. Зависимые от Интернета пользователи нуждаются в квалифицированной психотерапевтической помощи.

Феномен Интернет-аддикции постоянно видоизменяется вместе с развитием Интернета и заслуживает досконального изучения. Применяться должны и качественные, и количественные исследовательские методы [50].

Итак, решение проблемы переносится на будущее. Пока же, как нам представляется, ситуация с сетевой зависимостью напоминает старый анекдот о больном, чье заболевание не было похожим ни на одно из известных. Пришедший в тупик врач посоветовал своему пациенту полежать в горячей ванне, а потом часа два погулять на свежем воздухе без пальто. «Но ведь сейчас зима, доктор! Вы уверены, что это мне поможет?» — «Нет, но тогда вы наверняка заболеете воспалением легких, а его мы успешно диагностируем и лечим», — ответил врач.

## 2.5. Человек и Интернет: pro et contra

Прослеживая тему *психологических эффектов* деятельности, опосредованной Интернетом, мы обнаруживаем неоднозначность данных и противоречивость позиций исследователей.

В ряде работ указывается на наличие специфических интернетных угроз и опасностей [316,318,408,425,466]. Прежде всего, они подстерегают в Сети детей и подростков. Как телевидение, так и компьютер и Интернет могут вызывать у детей астеноневротические нарушения (расстраивает--я работа кишечника, из организма плохо выводятся продукты распада, и дети часто болеют), а также психоэмоциональные проблемы, связанные с информационным воздействием на личность: у ребенка слабеет память; нарушается сон; он хуже соображает на уроках в школе, не может сосредоточиться; становится возбудимым, раздражительным, обидчивым [45].

Для этой группы пользователей L. J. Magid [393] выделяет следующие факторы риска:

- Доступность опасной информации: дети могут получать материалы, имеющие сексуальный, агрессивный, антисоциальный характер, побуждать к опасным или противозаконным действиям. Дети могут самостоятельно искать подобную информацию, но также и случайно обнаруживать ее на чатах, в своих почтовых ящиках и т.д.
- Преследования: дети могут получать по Интернету или мобильному телефону личные послания агрессивного, непристойного или угрожающего содержания. Хулиганы часто используют Интернет для преследования своих жертв.
- Угроза безопасности, негативные последствия с точки зрения финансов или закона: дети могут предоставлять конфиденциальную информацию о себе или своих близких (например, сообщить виртуальному собеседнику номер кредитной карточки родителя), вступать в переговоры о личной встрече с людьми, которые

воспользуются их доверием в преступных целях, загружать зараженные файлы, повреждающие вирусами компьютер или способствующие проникновению хакеров.

Специалисты особо выделяют опасность развратных действий по отношению к несовершеннолетним пользователям Интернета: для педофилов чаты, форумы и сайты являются местами безопасного появления и легализации [266]. Обеспокоенным родителям адресованы подробные рекомендации и инструкции по обеспечению безопасности детей с учетом их возраста ([283,317,320,440,453] и др.).

Некоторые авторы полагают, что Интернет, заняв место рядом с такими традиционными маниакальными факторами, как радио и телепередачи, пополнил список средств, способных вызывать манию у больных шизофренией, и его использование приводит к появлению новых по содержанию бредовых идей и других психических расстройств [30,36,159,162,322]. В обыденном сознании существует ряд представлений, которые Н. Н. Нарицын обозначает «мифами о вреде компьютеров»:

Миф 1. Компьютер имеет «собственное мышление», способное повлиять на человека. Автор доказывает, что компьютер сам по себе не влияет на человеческую психику, те, кто уверен, что все компьютерщики — не от мира сего, путают причину и следствие: не общение с компьютером сводит людей с ума, а люди с неадекватным взглядом на мир легче находят язык с железками, чем с себе подобными...

Миф 2. Компьютер опасен для жизни и здоровья. Считается, что наиболее опасно излучение монитора. Но все жидкокристаллические экраны и переносные компьютеры-ноутбуки вообще не излучают. Что касается «обычных» мониторов, то они являются источниками электромагнитного излучения сверхнизкой частоты — но не больше, чем другие электроприборы — и уж точно меньше, чем телевизор. А все излучение, полученное в среднем за год сидения перед телевизором, примерно равно одному сеансу флюорографии. Монитор является источником и многих других излучений — рентгеновского, инфракрасного, ультрафиолетового. Но уровень рентгеновского излучения монитора намного меньше, чем естественный радиационный фон. А инфракрасное и ультрафиолетовое излучение монитора ничтожно малы по сравнению с воздействием электрических ламп... Наибольший вред работа на компьютере может нанести глазам, но опять не больше, чем телевизор.

Миф 3. Компьютер в доме — только средство развлечения. На самом деле, — пишет автор, он может быть умной пишущей машинкой, помощником в бизнесе, средством нахождения, передачи и хранения информации, развивающим и учебным пособием и даже помощником по хозяйству.

Миф 4. Особенно вреден компьютер детям, поэтому чем позже ребенок с ним познакомится — тем лучше. Компьютер сам по себе на общительность не влияет, но только выявляет уже существующие проблемы общения со сверстниками и взрослыми. При этом нужно смотреть правде в глаза: нашим детям с компьютерами бок о бок придется жить и работать, поэтому чем раньше ребенок освоит его — тем лучше. Миф 5. Практически все компьютерные игры воспитывают жестокость. На самом деле, наряду со «стрелялками», имеются и развивающие (в том числе логическое мышление), и общеобразовательные, и способные служить неплохими тренингами как для детей, так и для взрослых. «Интерактивные мультики», предназначенные для маленьких детей трех-восьми лет, воспитывают не жестокость, а доброту, стремление прийти на помощь, а нередко учат и бережно относиться к своему здоровью, и разумно расходовать деньги. Да и подразумевающие виртуальный силовой контакт игры позволяют пользователям выплеснуть собственную агрессию социально приемлемым методом [141].

Другая точка зрения заключается в том, что Сеть сама по себе является нейтральным средством, влияние которого на личную жизнь может быть минимальным [227] или позитивным (прежде всего в плане психологического благополучия, личных отношений, социальной идентичности пользователей) [106,468]. Развитие Интернета при этом рассматривается как прогресс «дополнений» индивидуальной психики, сообщающих ей новые свойства [173, с. 318], либо по-новому, и в известной мере более приемлемо оформляющих некоторые деструктивные импульсы. Так, по оценке специалистов национальной организации офицеров полиции (The National Organization of Police Officers, NOPO), киберпреступники рекрутируются из тех, кто раньше совершал бы преступления в реальном мире; L. Сојас считает, что те, кто раньше страдал бы бессонницей, теперь склонен к аддиктивному поведению в Сети [247].

Высказывается также мнение о том, что само разделение «позитивных» и «негативных» последствий пользования Интернетом сложно считать безусловным [104].

Предлагаемая авторами статьи «Интернет — рождение новой реальности» типология возможных эффектов воздействия Интернета учитывает уровень (индивидуальный или надындивидуальный) и степень воздействия:

- Индивидуальный уровень влияния Интернета и развития технологий в целом порождают следующие проблемы:
  - увеличение скорости и объема информационного потока оказывает влияние на развитие умственных способностей человека: с одной стороны, у «компьютерщиков» более логически правильно выстроены мыслительные процессы; с другой возникает угроза либо «дегуманизации» мышления, либо ограниченность его предметов теми фрагментами знаний, которые уже представлены в Сети, что порождает проблему соотношения технократического (логического, алгоритмического) и образного (чувственного, интуитивного) мышления;
  - применение технологий может вести как к глобализации мыслительных способностей, так и к их упрощению (пример неспособность складывать простые числа без калькулятора);
  - Интернет оказывает влияние на эмоциональное и духовное развитие человека: в нем возможно приобретение ценнейше-

го жизненного опыта, в том числе — в готовом виде, «на чужих ошибках»; возможны также потери в эмоциональном плане и осознание изолированности виртуальной и реальной жизни; • участие в ролевых играх может вести к «расслоению» структуры личности, усилению существующей и в реальности, но приобретающей еще больший размах и значение при наличии «виртуальности» проблемы «масок». В качестве возможных сценариев развития ситуации описываются: Углубление отношений, переход на принципиально новый уровень общения. Привнесение разнообразия в реальность, ломка стереотипов привычного общения и, как следствие, перенесение феномена создания новых социальных групп в реальную жизнь. Разочарование в правдивости «новой реальности», осознание несоразмерности двух реальностей и выбор одной из них в качестве основной формы общения с миром, нежелание более смешивать два мира. Исчезновение азарта «нереального» общения, потеря доверия к живым людям. 2. Надындивидуальный уровень:

- замедление темпа общения за счет усиления его произвольности;
- замена социально-иерархических ориентиров ментальными, что ведет к созданию определенных субкультур и групп, объединенных общими интересами, целями, поведенческими нормами, а также наличием устойчивой структуры взаимодействия внугри группы, которые те же люди в «реальной реальности» не могли бы образовать.
- 3. Специфическая проблема ухода человека в виртуальный мир [104]. Киберсреда обладает рядом свойств, которые могут оказывать амбивалентное воздействие на человека: вследствие плотности информационного потока и применения стратегий предъявления содержания возникает опасность снижения способности человека к анализу информации и осознанному выбору, сопротивления внешнему давлению, что в конечном итоге лишает человека чувства индивидуальности и личной ценности. Но, с другой стороны, сама Сеть подкрепляет способность индивидуальной психики к противостоянию массовидным процессам, ибо нуждается в независимых, спонтанно действующих элементах [173, с. 317-318].

В ряде работ обсуждается развивающий и терапевтический потенциал различных видов деятельности, опосредованной Интернетом. Обобщая данные многочисленных исследований, К. Керделлан и Г. Грезийон сообщают о том, что внедрение Интернет-игры способствуют вхождению во взрослую жизнь, поскольку заняли место древних ритуалов инициации: пока ты не дошел до конца сложной игры, тебя не будут считать достаточно взрослым. Кроме того, они доставляют «пять видов удовольствия...: соревнование, выполнение, овладение системой, удовольствие рассказа и удовольствие зрелища», и, тем самым, способствуют развитию эмоциональной сферы личности. Он-лайн сообщества позволяют подросткам в

безопасной среде исследовать собственную личность, завязывать отношения и разделять свои чувства [106, с. 244-245].

А. А. Сакбаев исследовал особенности мотивации, связанных с использованием информационных технологий в подростковом возрасте. Применив анкету О. Н. Черемисиной и Б. Л. Бардиер «Я и компьютер», оценивающую степень компьютерной увлеченности, тест смысложизненных ориентации Д. А.Леонтьева (СЖО) и психосемантический подход к исследованию мотивации в сферах общения, компьютерной игры и компьютера, автор выявил, что у подростков с высоким индексом компьютерной ориентации выше показатели осмысленности жизни; локус контроля сдвинут в интернальную область, преобладает мотивация достижения успеха; выражена ориентированность на будущее; в большей степени осознаются мотивы самореализации; характерна большая степень дифференцированноетм осознаваемых мотивов в области взаимодействия с компьютером. У подростков с низким индексом компьютерной ориентированности отмечается тенденция к малой осмысленности жизни; локус контроля чаще находится в экстернальной области; преобладает мотивация избегания неудачи; мотив повышения собственной оценки в глазах окружающих реализуется через привлечение внимания произведенным эффектом; осознаваемые мотивы самореализации имеют малую представленность как в сфере общения, так и в сфере взаимодействия с компьютером [181].

С. А. Шапкин считает, что вероятность негативного развития личности под влиянием увлечения компьютерными играми следует считать сильно завышенной, а если негативный эффект и выражен, то чаще всего в слабой степени. Автор показывает, что увлеченные компьютерными играми дети школьного возраста более социализированы и социально адаптированы, чем их сверстники, равнодушные к таким играм; у них несколько лучше развиты внимание, мыслительные операции, процессы принятия решения, нежели у представителей контрольной группы; судя по самоощущению самих игроков, компьютерные игры способствуют снятию стресса, концентрации внимания, развитию логического мышления, улучшению скорости реакции; кроме того, большинство детей и подростков предпочитают играть в компании, а не в одиночку, поэтому «реальная» коммуникация не исчезает, но меняются критерии референтности взаимоотношений [216].

М.Сокольская (Сутула) утверждает, что многие MUD являются клубами по интересам, в котором игроки заинтересованы в общении и помогают друг другу. Игроки в MUD, в целом дружелюбнее относятся друг к другу, нежели к тем, кто окружает их в обыденной жизни. Это выражается во всегдашней готовности оказать помощь коллеге по игре, проконсультировать его или ее как относительно игровых ситуаций, так и относительно жизненных проблем. Игрокам нравится «благоприятный социальный климат», складывающийся в самых разных MUD. Опыт игрового взаимодействия оказывает развивающий эффект иногда несколько неожиданного направления. Автор сообщает о том, что примеряющие женскую роль

мужчины бывают удивлены масштабом и покровительственного, и в какойто степени «корыстного» поведения игроков-мужчин: складывается впечатление, что за каждую вроде бы бескорыстно оказанную существу слабого пола услугу, за каждый совет и каждую рекомендацию мужчины ожидают и даже активно «вымогают» похвалу, признание превосходства, своеобразное «психологическое поглаживания». Такие нюансы поведения чаще всего остаются неотрефлексированными в традиционном общении представителей разных полов; они становятся отчетливо заметными только в мистифицированных ситуациях смены пола [190].

Даже такая деятельность, как хакерство, имея в своей мотивационной основе не только мотивы корысти и мести, но и мотивы познания, самовыражения, самоутверждения, вне своих крайних выражений, связанных с совершением преступных действий, не связывается однозначно с негативной личностной аномалией и может способствовать позитивному в социальном плане личностному развитию [14].

Наличие Интернета создает особые условия для формирования и проявления идентичности. S. Turkle определяет Интернет как «технологию идентичности», так как обмениваясь письмами, общаясь в чате или создавая домашнюю страницу, человек занимается прежде всего самопознанием и сапопрезентацией. Опасность заключается в критическом искажении «он-лайн-Я» или полном отделении его от «Я -реальное», интеграция их, напротив, может вести к личностному и социальному развитию [498]. По выражению J. Suler, Сеть — это место безопасной пробы разных ролей, позиций и возможных идентичностей; это своего рода тренажер для Я, которое человек собирается предъявить реальному миру [404]. Множественность проявляемых в Интернет-общении сторон личности физически реализуется во множественности имен и адресов, заводимых пользователем [106, с. 34].

В какой-то мере Сеть способствует «расщеплению» личности, так как посетители чатов или форумов предстают перед партнерами только в виде слов или символов, поэтому объемными и сложными такие персонажи просто не могут быть. Для того, чтобы привлечь внимание партнера и вызвать его на диалог, люди в Интернете часто формулируют мысли более провокационные и однозначные, чем сделали бы это в реальной жизни. Следствием может быть развитие изолированного он-лайн-Я, однако это не общая закономерность [511].

В ряде работ рассматривается феномен множественной идентификации, порождаемый особыми условиями существования в качестве сетевого жителя. Так, участвуя в нескольких коллективных играх MUD одновременно, можно выступать в каждой из них в качестве персонажа с разной личностью. «Проигрывая» в разных сообществах игроков разные личности, давая распускаться разным струнам своей души и разным направлениям развития своей личности, индивид лучше, чем прежде, познает себя и по сути проходит тренинг личностного развития [190].

В центре внимания исследователей, занимающихся проблемами идентичности в Интернете, находится его «маскарадная» [404], или «карнавальная» [147] сторона. При этом речь идет не о формировании, а о проявлении, открытии, презентации тех сторон и свойств Я, о которых человек до этого не знал. Таким образом, подразумевается наличие уже сформированных, но не ставших частью интегрированной личностной структуры составляющих. Сточки зрения отечественной психологии развития, такое положение описывается как противоречие между объективным наличием свойства или способности, сформировавшихся в рамках некой целостности деятельностей, и их непредставленностью на субъективном уровне, их «неприсвоенностью», «непроизвольностью». Субъективация сформировавшейся способности требует особого условия — возможности совершать обратимые «пробующие действия», экспериментировать с собственными действиями, получать ощущение действия, не изменяя условий [168]. Таким образом, Интернет обеспечивает человека пространством, в котором происходит эффективная субъективация и присвоение возникающих в процессе личностного развития свойств и качеств.

В литературе обсуждается также терапевтическое воздействие, оказываемое различными формами пребывания в Сети. Л. Горалик полагает, что Сеть в целом дает возможность настраивать мир под себя. При этом она вызывает два конфликтующих ощущения: громадности мира, его информационной глубины, неохватности ресурсов — с одной стороны, и мизерности мира, близости и схожести людей вне зависимости от географического расположения, чуть ли не местечковой легкости в завязывании близких знакомств, — с другой. По мнению автора, варьируя предоставляемые Интернетом возможности, человек даже с выраженными проблемами, испытывающий трудности взаимодействия с реальным миром, может за несколько недель создать для себя удобную нишу и эта ниша становится «единственным миром», где его особые потребности реализуются стабильно и безопасно [60]. Терапевтический потенциал Интернетфорумов исследует Н.Д.Чеботарева [209], игр (а именно, игр-квестов) — Е.Ю.Зубарев [94].

Одним из аспектов рассмотрения проблемы влияния Интернета является проблема динамики коммуникативных и личностных показателей в связи со стажем использования Сети. Одним из широко распространенных обыденных представлений является мнение о том, что сетевые Долгожители деградируют по ряду важнейших параметров психологического (и даже психического) здоровья. Косвенным выражением влиятельности таких представлений является тот факт, что зачастую выводы в работах, посвященных исследованию данного вопроса, строятся как констатация отсутствия искомого эффекта (например: «значимых корреляций проблематичного использования Интернета с опытом работы в Интернете не выявлено» [63]; «не подтверждают представления о том, что длительное Участие в ролевых играх ведет к размыванию границ между on-line и реальным миром, в частности, к переносу в реальную жизнь поведения, ко-

торое здесь расценивается как криминальное; нет доказательств большей отчужденности игроков» [472]; «широко представленное в обыденном сознании мнение об однозначно негативном воздействии информационных технологий на личностное развитие не имеет адекватного эмпирического обоснования» [14]).

Е. Г. Носова провела внесетевое исследование влияния Интернета на особенности коммуникации. Испытуемыми стали студенты 20-25 лет, разделенные на общающихся посредством Интернета (экспериментальная группа, 48 чел.) и не общающихся с его помощью (контрольная группа, 30 чел.). В экспериментальной группе были выделены три подгруппы по стажу виртуального общения: первая — до 1 г., вторая от 1 г. до 3 лет, третья — больше 3 лет. Применялись: методика В. Н. Кунициной (СУМО), методика диагностики социально-психологической адаптации К. Роджерса и Р. Даймонда (СПА); авторская анкета, направленная на выявление демографических характеристик и характеристик общения в Интернете (частота, предпочитаемое средство, стаж и характер общения в Сети). Выявлено, что с увеличением стажа общения в Сети растет количество испытуемых, посещающих Интернет ежедневно, при этом предпочтение отдается моно- и диалогичным формам общения (электронная почта и 1CQ); с приобретением опыта люди начинают использовать Интернет не только для развлечения или общения с друзьями, но и в деловых целях. По результатам исследования автор делает общий вывод об отсутствии негативного влияния Интернет-общения на способность успешного осуществления реального общения. Выявлены некоторые особенности, характерные для экспериментальной группы в отличие от контрольной (общающиеся в Сети больше стремятся к доминированию, у них выше показатели чувствительности и некоммуникативности и ниже показатели по партнерскому стилю общения и экспрессии), а также для отдельных групп, различающихся по стажу опосредованной Интернетом коммуникации. Испытуемые первой подгруппы демонстрируют высокие показатели по шкале «манипулятивный стиль общения», у них в отличие от двух других подгрупп нет низких показателей по шкале «навыки общения». Среди представителей второй подгруппы много застенчивых людей; у них низкие показатели по шкале «аугистичность»; они больше других стремятся к доминированию и меньше других склонны к раскрытию и экспрессивному поведению. Третья подгруппа характеризуется преобладанием авторитарного стиля общения, отсутствием застенчивых людей, самым низким уровнем отчужденности и высокой степенью раскрытия. К общей тенденции относится выявленная связь между стажем и вероятностью снижения невербальной активности<sup>9</sup> [151].

А. А. Сакбаев выявил, что с увеличением игрового опыта локус контроля сдвигается в интернальную область [181]. Сравнение новичков

со стажем менее 6 месяцев и «ветеранов», общающихся в Сети более трех лет, показало повышение удовлетворенностью общением, что связывается с развитием навыков получения социальной поддержки [382]. Восприятие Сети как источника эмоциональной поддержки зависит от опыта пользования Интернетом: чем больше у человека стаж, тем в большей степени он воспринимает Сеть как источник эмоциональной поддержки, помощи в трудную минуту [209]. Проявлением повышения эмоциональности общения в связи со стажем сетевого общения является увеличение количества смайликов, сопровождающих послания. Чем дольше человек в Сети, тем чаще он их употребляет; у старожилов смайликом снабжено едва ли не каждое предложение, что создает своеобразные барьеры понимания для новичков и поэтому служит одним из средств социальной стратификации в сетевых сообществах [147].

Специфика общения в Интернете определяет своеобразие сетевой социальной жизни. В частности, исследуя необоснованную вербальную агрессию в Сети, или флейм, Ф. О. Смирнов указывает, что к нему прибегают люди, которые в реальной действительности никогда не смогли бы позволить себе такое вербальное взаимодействие. Ругань в Сети дает им повод считать себя героями, манифестирующими свободное общение, и в этом отношении наличие Интернет-общения можно считать фактором, ослабляющим социальный контроль и даже провоцирующим. С другой стороны, необоснованная вербальная агрессия заставляет сетевое сообщество для предотвращения распада объединиться, чтобы достойно ответить агрессору [186].

К проблемам проявления специфики Сети в социальном плане относится уже упоминавшийся нами феномен «Парадокса Интернета», описанный R. Kraut, S. Kiesler, B. Boneva et al. Парадокс заключается в том, что социальная технология, разработанная для межличностного общения, может способствовать социальной изоляции и снижению вследствие этого психологического благополучия пользователей. Судя по данным, полученным на выборке из 169 человек со стажем пребывания в Сети от одного до двух лет, использование Интернета оказалось связанным с усилением одиночества и депрессии и тенденцией усиления стресса. Исследователи объясняли этот парадокс тем, что поверхностные отношения (слабая связь), формирующиеся в Интернете, вытесняют глубокие отношения в реальном мире (сильная связь) [377].

При исследовании «Парадокса Интернета» выявлена причинная связь между использованием Интернета и депрессией, но допускалось, что она может быть специфична для новичков [378]. R. LaRose, M.S. Eastin, J. Gregg показали, что такая связь опосредуется силой Я и ожиданиями возможности возникновения в Интернете стрессовых ситуаций. Кроме того, показано, что использование Интернета для обмена письмами, если эта деятельность связывается с получением социальной поддержки, способствует снижению депрессии. Противоречивость получаемых данных может объясняться действием фактора длительности стажа Интер-

<sup>&</sup>lt;sup>9\*</sup> Данный факт, очевидно, можно интерпретировать не только как проявление эффекта Интернет-коммуникации, но и в обратную сторону — субъекты с высокими показателями невербальной активности общаются в иных форматах, а к Интернету могут проявлять ситуативный, быстро иссякающий интерес — Ю. К., Н. Ч.

нет-общения (качество общения со стажем возрастает), а также тем, что испытуемые, которые имеют более низкие показатели депрессивности, нуждаются в социальной поддержке относительно меньше, нежели люди с выраженной депрессией или стрессом, для которых сетевые связи оказываются более полезны [382].

Данные многих работ свидетельствуют о том, что сетевые отношения скорее дополняют, нежели замещают реальные; сами отношения он-лайн могут быть вполне близкими и сильным и не только ослаблять, но и усиливать реальные, зачастую продолжаясь в них [286,313,366,415,416,513,526]. Эмоциональная вовлеченность в обсуждаемую тему преодолевает чисто «интеллектуальную» сущность медиума — компьютера, — и люди устанавливают эмоциональные отношения, влюбляются, ссорятся, радуются и переживают. Воображение заполняет пустоты, оставленные ощущениями [162]. По сообщению М.Сокольской (Сутула), «виртуальные романы», которые развиваются в электронной переписке, могут длиться по году и больше и завершаться помолвками и свадьбами — как вполне виртуальными, так и вполне реальными; даже церковнослужители совершают брачную церемонию и в обычной церкви, и посредством Интернета в реальном времени [190].

Близкие эмоциональные контакты в Сети не только возможны, но и довольно распространенны и не то что с каждым годом, а с каждым месяцем количество вовлеченных в них людей увеличивается, — утверждает В. Нестеров. Расширение круга эмоционально окрашенного общения имеет терапевтический эффект, и в отличие от большинства других механизмов социальной компенсации «эмоциональной недостаточности» виртуальное общение дает человеку не суррогат эмоций, а подлинные эмоции, чувства и переживания. Бесспорно, новизна этого явления привносит тревожность — «что же со мной происходит?», однако переход виртуальных контактов в разряд обыденных вещей — вопрос времени. Кроме того, что жизнь человека становится эмоционально насыщеннее, участниками виртуальных коммуникаций (особенно молодежью) «малой кровью» приобретается жизненный опыт. Причем этот опыт усваивается в концентрированном виде, приобретение же подобного опыта в реальной жизни сопряжено с большими, нежели в виртуальности, сложностями. Многие участники виртуальных коммуникаций отмечают, что опыт, приобретенный в Сети, в частности, опыт общения с противоположным полом, оказался им очень полезным в реальной жизни [145].

Нам хотелось бы обозначить еще один «парадокс Интернета», имеющий социальную природу: по знаменательному выражению авторов статьи «Интернет — рождение новой реальности», зачастую и положительный эффект «виртуальности» может вызвать негативную реакцию в реальном мире [104]. Действительно, психологически правдоподобным представляется тот факт, что изменения, происходящие в ходе опосредованной Интернетом деятельности, могут вызывать у реального окружения человека реакцию отвержения вне зависимости от характера изменений. Теряя

привилегию единственной среды общения, а зачастую — и возможность контролировать поведенческие, когнитивные и эмоциональные проявления, окружающие интернетчика люди, разумеется, могут испытывать дискомфорт настолько сильный, что искажающий эффект порождаемого им напряжения оказывается достаточным для игнорирования имеющихся достижений и усиления реальных или мнимых проблем. Тем более, если заинтересованные люди — это родители или учителя, а «уходящий в виртуальную реальность» — ребенок или ученик. Похожую позицию занимает, например, Н. Н. Нарицын, говоря о том, что все компьютерофобии взрослых чаще всего основаны на боязни почувствовать себя глупыми перед собственными детьми [141]. Нам кажется важным учитывать такое положение при анализе оценок, которые дают личностно вовлеченные в отношения с пользователями Интернета происходящему на недоступной им территории и без их ведома.

Возвращаясь к проблеме сетевой аддикции как высшей степени негативного влияния Интернета на личность, выражающегося в ослаблении и утрате дружеских и семейных связей, крахе профессиональной карьеры, можно отметить совпадение этих признаков с тремя «жизненно важными вопросами» А.Адлера, из которых выводятся все человеческие проблемы: вопросы об отношении одного человека к другому (дружбы, товарищества, общности); о профессии (способе быть полезным); о любви [2, с. 32-36]. Признаки «неправильного» сетевого поведения и его негативного влияния свидетельствуют о неудаче в решении адлеровских «вопросов»; однако это так, если считать, что единственной общностью является реальное окружение, быть профессионалом можно только вне Сети, а те чувства, которые испытывают по отношению друг к другу партнеры, встречающиеся в Интернете, субъективно не являются любовью. Однако, с одной стороны, реальная эмоциональная насыщенность опосредованной Интернетом деятельности, не позволяет считать, что пребывание в Сети однозначно ведет к редукции чувственной стороны жизни. С другой стороны, возникает вопрос об «истинности» «реальных» отношений: B.Wellman, M.Gulia считают, что приписывание негативного значения интернетному общению может быть следствием идеализации «реального» социального взаимодействия, хотя в нем также формируются поверхностные отношения [513].

Еще один аспект относительности оценок влияния Интернета отмечает L Reed: определение границ «правильного» отношения к компьютерам и Интернету должно проводиться в историческом контексте, в связи с социальными и политическими реалиями эпохи. Данный вопрос следует обсуждать, учитывая, что социальные представления отражают систему социального контроля, следовательно, помимо собственно «технических», «медицинских» или «личностных» аспектов затрагивает выработанные в культуре способы отношения к реальности и устоявшиеся мнения, требующие поддержания в целях обеспечения культурной целостности. Те формы поведения или чувствования, которые выходят за рамки принятых в культуре, подвергаются давлению, формой которого может быть

«медикализация» описания [437]. Об аналогичном процессе формирования «фактически психиатрической формы самосознания» как средстве социального контроля над личностной самобытностью писал и Э. Эриксон [224, с. 263].

Примером апелляции к культурному контексту при объяснении эффектов внедрения Интернета в повседневную жизнь является модель D. N. Greenfield. До трети принимавших в его исследовании респондентов, по их собственной оценке, используют Интернет как средство бегства от реальности. Такое использование высоких технологий, — полагает D.N.Greenfield, — определяется господствующим в западном обществе представлением о том, что чувствовать себя плохо — «не культурно», социум не признает права человека на боль, скуку или растерянность. Так как при этом в культуре утрачены способы самопомощи, то возникает необходимость отделения от собственного травматического опыта, одним из способов чего как раз и являются разного рода зависимости. Парадоксальным образом общество, требующее постоянного благополучия, стимулирует формирование зависимого поведения, — делает вывод автор [303].

Итак, подходя к концу нашего обзора, за рамками которого, разумеется, осталось огромное количество теоретических и эмпирических исследований роли Интернета в жизни наших современников, мы вынуждены сказать, что знакомство с литературой оставляет ощущение противоречивости. На любое утверждение можно найти опровержение, каждому аргументу — контраргумент. Представляется, что продуктивной для выхода из создавшегося тупика будет попытка сбросить с себя очарование новизны, динамики, контрастности с привычными для человечества средствами, которыми поражает Сеть, и вернуться на собственно психологическую позицию, сущность которой заключается в выделении в качестве предмета научного рассмотрения субъективного отражения реальности. Такая позиция позволяет, как нам кажется, объяснять, почему в разных случаях мы наблюдаем противоположные эффекты, а разные психологические последствия информатизации могут и нейтрализовать, и усиливать друг друга [14]. Рассмотрим в качестве примеров работ, в которых прослеживается обозначенный подход (в обосновании или выводах исследования).

S. Utzустановила, что показатели социализированное<sup>тм</sup> игроков MUD влияют на способность устанавливать дружеские связи незначительно, а определяющим оказывается влияние скептического отношения к общению в Сети [501].

А. Е. Жичкина в ряде исследований показала, что, вследствие невозможности применения в виртуальном общении привычных межгрупповых механизмов социального восприятия (физиогномическая редукция, стереотипизация, ингрупповой фаворитизм и каузальная атрибуция) у пользователей может возникать дискомфорт. Однако такая реакция опосредуется качеством социальной идентичности пользователя: дискомфорт не выявляется у тех, чья собственная социальная идентичность не яв-

ляется «выпуклой», и возникает, если она «выпуклая» (что проявляется в чувствительности к социальным нормам и стремлении ориентироваться на них) [86]. Кроме того, чем большее значение в самокатегоризации имеет социальная идентичность, тем ниже активность пользователей в Интернете, а качество активности, в свою очередь, опосредует отношение пользователей к определенным параметрам сетевой жизни (например, «активные» респонденты хотели бы быть менее любознательными, общительными и раскованными, защищая тем самым себя от информационной безграничности среды [84]).

Т. П. Зайченко, Д. В. Чумакова по результатам проведенного исследования приходят к выводу о том, что имеется обусловленность виртуальных контактов коммуникативными способностями участников: их коммуникативностью, потребностью в общении и познании, развитости коммуникативного контроля, гендерной принадлежностью. Так, к общению в Сети более склонны общительные девушки с высоким коммуникативным контролем. Для них Интернет является еще одним местом, где они могут реализовать свою высокую общительность. В то же время к длительному виртуальному общению обращаются юноши с низким уровнем развития коммуникативных навыков, испытывающие затруднения в контактах в реальном мире. Кроме того, при перенесении знакомств в реальный мир у девушек чаще встречается несоответствие ожидаемого и реального партнера по общению, наблюдается снижение их интереса к партнеру; у юношей проявляется тенденция приобретения друзей в виртуальном мире для последующего переноса образующихся связей в реальность, то есть перехода от виртуального к непосредственному личному общению [91].

По определению В. Гудимова, сетевая игра представляет собой неустойчивое равновесие между интеллектуальным развитием и эмоциональным сгоранием. Пока игрок сосредоточен на игре, он развивается. Как только он сосредотачивается на себе и пропускает в игру свою личность, он сгорает [65]. Степень значимости и влияние факторов формирования сетевого гэмблинга, — отмечает А. Г. Макалатия, в конкретном случае связаны с личностными особенностями игрока [133].

Анализируя данные исследований влияния Интернет-коммуникации на личность, Е. П. Белинская приходит к выводу о том, что эффект определяется не опытом общения как такового, а характером осознания личных целей, которым удовлетворяет компьютерно-опосредованное общение [20].

В общем виде направленность влияния Интернета определяется такими психологическими факторами, как мотивация, цели и услозия деятельности субъекта, а сама по себе деятельность, опосредованная новыми информационными технологиями, не отличается от иных видов деятельности, в ходе которых возможны как позитивные, так и негативные трансформации личности [14].

Выделим важные для дальнейшего рассказа положения:

- 1. В современных исследованиях обоснован подход к Интернету как культуре, обладающей целостностью и самобытностью. Вследствие этого адекватным методом изучения феноменов, возникающих в сетевой среде, должен быть признан не сравнительный, а описательный, подразумевающий наличие самостоятельной ценности присущих сетевой культуре атрибутов.
- 2. Следовательно, и изучение особенностей носителей сетевой культуры должно быть построено как описание, а не сравнение. Объяснение получаемых данных следует давать исходя из характера внутрисетевых условий и возможностей, а не из того, как эта деятельность (или жизнь) сочетается с внесетевой деятельностью (жизнью), конкурируют ли эти реальности либо дополняют друг друга.
- 3. При психологическом исследовании сетевых жителей важно последовательно придерживаться принципа субъектности, поскольку он позволяет объяснять противоречивые данные об эффектах жизни в Сети. Практически данное соображение должно реализовываться в планировании исследования: в качестве зависимых переменных должны выступать не объективные (связанные с предметными параметрами время, частота, форма использования), а субъективные (связанные с местом опосредованной Интернетом деятельности в личностных и мотивационных структурах пользователей) характеристики.

# Интернет как новая культура

Число работ, посвященных Сети, ее влиянию на психику человека и на общество в целом, огромно, тем не менее остается открытым вопрос о месте, которое может занять Интернет в культуре.

«Попытка понять смысл Интернета изолированно, вне пространства культуры, ограничивает понимание его потенциальных возможностей» [193]. «Существование виртуальной реальности предполагает формирование принципиально новой для европейской культуры парадигмы мышления, позволяющей схватывать сложность устройства мира» [177]. И даже представление о том, что человечество стоит на пороге возникновения новой цивилизации, которая в перспективе станет преемником современного миропорядка (например, [312,523,536]).

## 3.1. Развитие сетевой культуры

В развитии киберкультуры J. Macek [392] выделяет две эпохи — ранняя и современная, — различаемые по тому, в каком отношении киберкультура находится к лидирующим тенденциям социальной и культурной жизни глобального общества. С 1960-х, момента своего возникновения, и до начала 1990-х, киберкультура находилась в оппозиции; автор описывает четыре этапа эволюции ранней киберкультуры. Со второй половины 1990-х она сама становится лидирующим явлением собственно культуры. К 2005 г., по мнению J. Macek, отношение между «культурой вообще» и «киберкультурой» преобразовались, но адаптироваться пришлось не первой, а второй. Ценности и ожидания, связываемые с киберкультурой и развитием высоких технологий, были приспособлены к мнению большинства и стали частью повседневной политической и экономической идеологии, играя в современном мире организующую роль в построении новой мировой иерархии [392].

#### Интернет как семиосфера

К концу 1990-х годов проявились те свойства самого Интернета и специфики его функционирования в нашем обществе, которые позволяют определять его культурный статус как семиосферу. По Ю. М.Лотману [130] семиосфера — это синхронное семиотическое пространство, заполняющее границы культуры и работающее как целостный механизм. Семиосфера описывается рядом параметров. Охарактеризуем Интернет по каждому из них.

Семиосфера должна обладать отчетливо выраженной границей так, чтобы все структуры и объекты, принадлежащие ей находились внутри сферы, а сама граница работала как мембрана, пропуская «своих» и отсеивая «чужих». Граница Интернета хорошо артикулирована в техническом плане и доступ осуществляется при помощи логина и пароля. Эти формальные признаки, позволяющие «держать границу на замке», имеют и ярко выраженную хотя и весьма неоднозначную семантическую окраску. Интернет — пространство существования людей не хронически бедных, обладающих определенными знаниями и некоторыми социальными запросами. Доступ к Интернету позволяет человеку чувствовать себя «современным», т.е. человеком обладающим независимостью, активностью, интеллектом и открытостью. Существование пароля вносит дополнительные ассоциации: тайная организация и заговорщики, государственная тайна и спецслужбы, военная тайна и часовой на посту... К тому же пароль часто представляет собой индивидуальный номерной знак, что отсылает к идее деперсонализации полицейско-административного толка. В то же время, постоянный участник Интернет-тусовок обычно обзаводится новым именем — ником, что маркирует его статус «посвященного», т.е. приобщенного к новой идее и получившего новую — «истинную» — жизнь. Итак, на границе возникают образы двух миров: один — замкнутый, навязывающий собственные правила и деперсонализирующий, а другой — открытый, свободный и дающий человеку возможность личностного развития. Какая часть мира оказывается для человека окрашенной в светлые тона — обыденная реальность или Интернет-реальность — определяется тем, которую из них он называет «своей». На границе двух миров живут и особые разбойники — те, кто может осуществлять насильственный и тайный «вынос» из одного мира в другой. Поэтому многие владельцы сайтов и гос.службы стремятся обзавестись «своим хакером», подобно тому как в Киевской Руси прикармливали приграничных кочевников («свои поганые»).

Второй параметр, по которому описывается семиосфера — это неоднородность языков, заполняющих семиотическое пространство. Языки Интернета — естественные языки, включая русский, английский, жаргон, язык мимических жестов — смайликов, язык дизайна и т. д. — все эти языки в большей или меньшей степени взаимопереводимы и имеют как разное время обращения и обновления кодов, так и различную выразительную силу и широту применения. Принципиально важным для существования Интернета как явления культуры представляется наличие двух типов языков — символьного и образного. До тех пор, пока компьютерная среда позволяла оперировать только «словами», она оставалась лишь средой профессиональных навыков (программистских или пользовательских) [170]. С появлением иконических текстов, по определению не полностью переводимых в словесные тексты, возникла конституирующая для семиосферы способность компьютерной среды к смыслопорождению.

Следующий параметр — это взаимодополнительная работа двух типов времени и, соответственно, двух типов сюжетов в рамках единого

семиотического пространства. Мифологический сюжет, лежащий в основе семиосферы и базирующийся на циклическом времени, выделяет элементы, стабильно закрепленные в семиотическом пространстве и героя, обладающего большими степенями свободы. Выделяемая Ю. М. Лотманом элементарная последовательность событий в мифе — вхождение в закрытое пространство и выхождение из него — это в Интернете «хождение по сайтам»: попадание в закрытое пространство расценивается мифом как временная смерть с последующим воскресением, но уже в новом облике, с новыми знаниями и возможностями, а погружение в Интернет-реальность устойчиво регистрируется на уровне индивидуального сознания как «выпадение из реальности», «отключение» с последующим «возвращеним к реальности» с «вытащенной с сайта» информацией.

Что же позволяет Интернет-среде обеспечивать актуализацию мифологического уровня мироощущения? На наш взгляд это обусловлено некоторым структурным сходством мифа и Интернета. Как подчеркивают все исследователи мифа [135,201,223] роли в мифе взаимно дополняют "руг друга, составляя нерасторжимое целое: охотник и жертва, победитель и побежденный, поедающий и поедаемый оказываются тождественны друг ругу. То же самое мы наблюдаем в Интернет-среде. Интернет обеспечивает возможность человеку почувствовать себя и наблюдателем, и участником событий, причем исполнять эти роли не последовательно, а одновременно. Начало этому было положено еще компьютерными играми и симуляторами, которые покончили с разделением людей на выигравших и проигравших, учителей и учеников, игроков и болельщиков. Интернет соединил читателя и писателя, творца и потребителя. К этому добавляется возможность наблюдать события в реальном масштабе времени. Таким образом, благодаря Интернету человек становится со-участником и возвращается к ощущению собственного универсализма и переживанию партиципации.

В Интернет-перемещениях существует, однако, и линейное время и связанные с ним сюжеты. Если циклические мифологические тексты фиксируют все то, что является постоянным и закономерно повторяющимся, т. е. описывают нормы и структуры в картине мира, то линейные сюжеты описывают всевозможные аномалии, отклонения от нормы, случайности и новости, т.е. то, что принадлежит не вечности, а настоящему моменту. С точки зрения содержания текстов Интернет, с его идей постоянного пополнения и обновления сайтов, представляет собой периферию культуры, где существует только «кумулятивная цепочка, организуемая простым присоединением структурно самостоятельных единиц» [130]. Функция периферии — собирать архив эксцессов и дополнять упорядоченную картину мира, наделяющую все происходящее характером закономерности и предсказуемости, представлением о случайности и возможности маловероятных событий. Очевидная дезогранизованность содержаний Интернета, его принципиальная неполнота поддерживают «чудесную» картину мира.

Четвертый параметр семиосферы — это символический характер пространства. Особой символической и эмоциональной значимостью обладает название или имя собственное объекта культуры. В русском языке слово «сеть» может рассматриваться в нескольких ассоциативных рядах: 1. «рыбачья сеть» — «рыбак Петр» — «ловец душ человеческих» — «рождение в истинную жизнь»; 2. «рыбачья сеть» — «Золотая рыбка» — «исполнение желаний»; 3. «ловчья сеть» — «запутаться в сетях»; 4. «паучья сеть» — «биться в паутине» — «высосет все соки». Таким образом, Сеть олицетворяет собой либо новую жизнь, с новым смыслом и расширением возможностей, либо мучительные попытки вырваться из того, что опутывает и медленно убивает. Итак, первое свойство символического пространства Интернета — амбивалентность. Второе — неограниченный размер, поскольку граница существует как бы только с одной стороны, с той, где находится вся остальная жизнь. Третье свойство — мгновенность перемещений, так как формула t = s/v дает 0, поскольку между локусами этого пространства расстояние отсутствует. Эти три особенности позволяют интерпретировать пространство Интернета как пространство фантазии или даже как пространство бессознательного, как это предложено (на иных основаниях) в работе [124].

Итак, можно выделить следующие особенности Интернет-культуры:

- Интернет делит мир на «свое» и «чужое» пространство, причем существуют объективные предпосылки для восприятия мира Интернета и как характеризующегося открытостью, независимостью субъекта и простором для личностного роста, и как навязывающего свои правила, затягивающего, «высасывающего жизненные соки»;
- пространство Интернета дает возможность для реализации мифологической составляющей образа Я: идентификации с культурным героем Интернета — хакером, осуществления действия «перемещения», «преодоления границ», партиципации как результата тождества ролей в рамках одной деятельности и соучастия в режиме «реального времени»;
- Интернет стимулирует формирование «чудесной» картины мира, выполняя по отношению ко всей современной культуре функцию периферии, где копится информация о случайном, новом, ненормативном, не вписывающемся в жесткие рамки устоявшихся представлений;
- семиотическое пространство Интернета, содержащее языки двух типов — символьного и иконического — является средой порождения новых текстов и новых смыслов (о связи смысла, «живого» знания с принципиальной неполнотой перевода см. у В. П.Зинченко [92]).

#### Развитие сетевой культуры: от периферии к центру

Последний параметр семиосферы — зависимость общего облика семиосферы от диалога данной культуры с иной культурой, находящейся вне границ изучаемой семиосферы. Ю. М.Лотман предлагает рассматривать

отношения двух культур как диалог, в котором каждая из них выступает то как принимающая сторона, то как продуцирующая, дающая. При этой смене ролей отношения культур проходят несколько этапов, что находит свое отражение в текстах, кодах и самоотношении семиосфер каждой из участниц. Рассмотрим с этой точки зрения развитие Интернет-культуры в нашей стране.

Первый этап: поступающие извне тексты сохраняют облик «чужих»; чужой язык воспринимается как культурный, развитый; свой язык и свои тексты на нем оцениваются как отсталые. В начале 90х годов традиционные компьютерные средства и коды и тексты, выдержанные в идеологии «человеко-машинного взаимодействия» оказались существенно потеснены языками «большой» культуры. Языки изобразительного искусства, литературы, науки и соответствующие им тексты стали активно заполнять сетевое пространство. Меню, многооконная графика, малоцветный и неанимационный дизайн еще активно применяются, но уже воспринимаются как средства сугубо технические, «не отвечающие психологическим запросам пользователя». Всем хочется забыть о делении на профессиональных и непрофессиональных пользователей, не «вступать во взаимодействие», а просто пользоваться компьютерными средствами в личных целях. Знаковым был переход к русификаторам и, в частности, к замене «русской латиницы» в электронной переписке на «великий и могучий».

Второй этап: «импортированные» тексты и «своя» культура взаимно перестраиваются; «чужие» коды встраиваются в принимающую культуру. В Интернете появляется все «свое» — дизайн, жестовый язык, тусовкичаты, реклама. Развивается сетевая инфраструктура (поисковые системы и домашние страницы), появляются сетевые проекты и первые жертвы Интернет-зависимости. Во внешней жизни идет процесс усвоения компьютерного стиля (в новостных программах ТВ и журнальной графике, в первую очередь) и компьютерной тематики (от специализированных журналов до Интернет-кафе, Биллгейтс — герой фольклора).

Третий этап: в обществе складывается впечатление, что заимствованные из другой культуры средства и тексты в полной мере могут раскрыться только и именно «здесь», в новой культуре. В конце 90-х в нашей стране укореняется представление о том, что все «настоящее», все «самое-самое» реализовано (или скоро будет реализовано) в Интернете — за самыми свежими и полными новостями, полной и точной информацией о погоде, точным расписанием поездов и самолетов, за лучшими покупками (цена/качество/усилие) и даже самым полноценным обменом мнениями — за всем этим нужно отправляться в Интернет.

Четвертый этап: культура приходит в состояние возбуждения *л* начинает порождать новые тексты, основанные на культурных кодах, в прошлом стимулированных внешним вторжением, но преображенных в новую оригинальную структурную модель. В Интернете текстов и локусов Уже так много и с такими функциями, что по объему Интернет-пространство субъективно сопоставимо с пространством «внешней» жизни.

Собственно говоря, представление о «внешнем», внеположном Интернету размывается, что свидетельствует об объединении семиосферы Интернета и семиосферы «обычной» жизни; граница в это время становится более прозрачной и утрачивает характер особой, не совсем «своей» территории (ср.: доступ только с рабочего места или из Интернет-кафе и доступ с мобильного телефона); происходит замещение многих информационных, социальных и бытовых действий их Интернет-аналогами. Появились новые требования к предоставляемой информации, навязываемые Интернет-культурой: 1) гипертекстовое представление — так, чтобы был заготовлен ответ на любой вопрос потребителя; 2) эксплицитная схема информации — должна существовать информация о предоставляемой информации; 3) оперативность пространственно-временной локализации — указание точных «адресов» и времени последнего пополнения информации; 4) субъект-субъектный стиль общения.

Пятый — последний — этап: изучаемая культура переходит в позицию «передатчика» и сама становится источником потока текстов, направляемых на «периферию». В последние годы активно внедряются программные продукты, предназначенные для освоения новых, ранее не опосредованных техникой областей жизни. Фактически все усилия разработчиков прямо или косвенно направлены на создание уже не просто «модели пользователя», а Интернет-проекции, виртуального клона каждого посетителя Сети. По-видимому, главным культурным результатом интернетизации станет появление нового психосоциального объекта: у человека наряду с его едо и alter-едо появится internet-едо как отражающее его третью ипостась и третий — после внешнего и внутреннего — мир.

#### Особенности Интернет-коммуникации

Существуют различные «списки» свойств Интернет-коммуникации, Интернет-сообществ, «виртуального мира» и др. Так, в диссертации В. П. Рукомойниковой перечисляются базовые качества виртуального мира, определяющие специфику общения в нем: нематериальность, текстуальность, условность, мифологичность, анонимность [179]. Мы рассмотрим те особенности сетевой коммуникации, которые позволяют ее участникам решать проблемы развития.

Прежде всего, необходимо отметить, что Интернет предоставляет уникальную возможность совместить коммуникацию и автокоммуникацию: тексты, посылаемые другому, одновременно становятся доступны и адресату и адресанту. То, что обычно разнесено во времени и соответственно требует разделения ролей, в Интернете реализуется «здесь и сейчас». Появление автокоммуникации (в частности, связанное со взрывным возрождением эпистолярного жанра) принципиально меняет психологические условия для пользователя как личности. Согласно Ю. М. Лотману, «если коммуникативная система Я-ОН обеспечивает лишь передачу некоторого константного объема информации, то в канале Я-Я происходит

ее качественная трансформация, которая приводит к перестройке самого этого Я» [130].

Другая особенность Интернет-общения — страсть «жителей Интернета» к дискуссиям, спорам и обсуждениям, что в первую очередь сказывается на развитии самосознания. Л. С. Выготский вслед за Ж. Пиаже отмечал, что «именно возникновение спора приводит ребенка к систематизации собственных мнений» [55].

Следующая особенность коммуникативного процесса в Интернете — использование «ника», — является воплощением опосредующей функции слова. Как в методике двойной стимуляции Выготского—Сахарова псевдослово постепенно наполняется предметным содержанием, так ник выступает средством обобщения текстов, которые им маркируются и за ним со временем и для собеседников и для самого автора начинает проступать его предметная отнесенность — «предметом» в данном случае оказывается личность автора.

У Интернет-коммуникации есть еще одно свойство, неоднократно отмечавшееся в литературе — анонимность. «Граница личности есть граница семиотическая» [130]. В данном случае граница личности жителя Интернета не включает ни телесное Я человека, ни его свойства как субъекта социальных отношений: и физическое, и социальное «лицо» человека как раз и скрыты в Интернете под маской анонимности.

Итак, три особенности Интернета — автокоммуникация, дискуссионная практика и традиция псевдонимов — создают предпосылки для интенсивной работы над образом Я. Интернет как особая культурная среда предоставляет дополнительные средства для развития самосознания как высшей психической функции. Выделенные Л. С. Выготским три ступени в развитии всякой психической функции выглядят здесь следующим образом: Я как автор суждений и выборов, зафиксированных в Интернете — «автор-в-себе»; Я как автор, воспринимаемый другими участниками Интернет-общения — «автор-для-других»; Я как автор, осознающий свое авторство и принимающий точку зрения на себя как на автора своих суждений и выборов — «автор-для-себя». Это позволяет жителю Интернета осуществить себя как личность: «То же, что принято называть личностью, является не чем иным, как самосознанием человека: новое поведение человека становится поведением для себя, человек сам осознает себя как известное единство» [55].

Четвертая особенность Интернет-общения — анонимность, — накладывает ограничения на само понимание личности в этой среде. В Интернете телу отказано в семиотическом статусе [16J, точнее — этот статус признан нулевым. В 60-е годы хакеры, как представители молодежного бунта, приравняли к нулевому семиотический статус социальных достижений человека, заявив о равенстве всех в компьютерном мире независимо от дипломов и должностей. Интернет-культура сделала второй Шаг к десемиотизации вещного мира, исключив из свойств своего пользователя природную составляющую. Таким образом, личность в Интернете

может пониматься только одним-единственным способом — как субъект культуры. Понятую именно так личность В. В. Петухов определяет как субъекта ответственного и самостоятельного выбора [164].

Глава 3. Интернет как новая культура

## 3.2. Деятельностный подход к анализу сетевой активности

Особенности строения Интернет-среды составляют внешние условия разворачивающегося в ней поведения и, в соответствии с теорией деятельности А. Н. Леонтьева, предопределяют набор тех психологических операций, из которых складывается активность субъекта. Существуют различные «списки» свойств Интернет-коммуникации, Интернет-сообществ, «виртуального мира» и др. (см., например, [179]).

#### Интернет как условие деятельности

Оговоримся, что выделяемые нами параметры Интернет-активности включают в себя не только обстоятельства собственно сетевой коммуникации, но и условия работы в современных операционных системах. Очевидно, что развитие информационных технологий будет менять и некоторые параметры деятельности человека, поэтому мы попытались выделить с помощью опроса ведущих специалистов в этой области те из них, которые укоренены в принципах программирования и информатики и не могут быть «отменены» очередной разработкой Microsoft. Такие технологические инварианты требуют от человека применения определенных психологических операций. Дадим их краткое описание.

- Сохранение вновь созданного файла производится с привлечением внимания субъекта и требует от него осуществления процедуры поименования — это операция произвольного и опосредованного запоминания, применение которой ведет, как известно, к развитию высших психических функций.
- Сохранение информации и ее поиск осуществляется с помощью операции классификации (директории, папки и т.п.), что обеспечивает принудительный тренинг операций обобщения и установления отношений и способствует децентрации в познавательной сфере.
- Необходимость выбора шрифтов, кеглей и прочих параметров текста задает операцию «отстранения от смысла», требуя от субъекта произвольного переключения с механизмов мышления (текст как семантический объект) на механизмы восприятия (текст как перцептивный гештальт).
- Символический характер действий, имеющих во внешней реальности специфический рисунок мышечных усилий («зайти» на сайт,

«создать», «уничтожить») — это создает особое психологическое поле, в котором репрезентация в действиях (по Дж. Брунеру [31]) опосредована символами, а не конституирующей данное действие двигательной активностью. Условно это поле может быть обозначено как перцептивно-символьное.

127

- Непроизвольная фиксация «следов» деятельности диалоги, переписка, перемещение по сайтам субъекта обнаруживаются им как объект в перцептивном поле и могут в любой момент стать предметом самонаблюдения.
- Полностью контролируемая (по параметрам, форме, содержанию и длительности) самопрезентация становится основой анонимной публичности.
- Возможность построения виртуальных отношений близости (между Я -виртуальным и Ты-виртуальным), предполагающих субъективно комфортную степень самораскрытия и принятия значимого другого обеспечивает анонимную интимность.
- Факт причастности к Интернету как отчужденному продукту деятельности миллионов участников процесса формирует трансперсональность как свойство Интернет-культуры, позволяющее не только решать «задачу на смысл Я», но и удовлетворять потребность в трансцендентном.

#### Виды сетевой активности

Существуют различные классификации людей, использующих Интернет в своих целях. Так, среди всех пользователей выделяются те, для которых Интернет находится в центре профессиональной жизни, и те, для которых он играет роль центра жизни личной [365]. И. Г.Опарина выделяет группы в зависимости от степени участия в изменении информационного пространства Интернета [154]. В. Фриндте, Т. Келер, Т.Шуберт выделяют группы «хакеров», «любителей», «прагматиков». Хакеры максимально идентифицируют себя с пользователями Интернета как социальной категорией, любители не идентифицируют себя с пользователями Сети в целом или же с конкретными ее сообществами, и не используют ее в узко прагматических целях, что характерно для прагматиков, эпизодически решающих здесь конкретные задачи [202].

И. Васюков описывает различные основания для стратифицикации представители киберкультуры: уровень подготовленности в компьютерных и Интернет-технологиях (самые неподготовленные — ламеры, более продвинутые пользователи — «юзеры», самые высокостатусные — «профи», «хакеры»); по своим личным интересам или роду профессиональных занятий («форумцы», «чатники», «айсикьюшники» (по используемым сервисам для общения), «квакеры», «старкрафтщики», «фиферы», «гонщики» (по типу любимой и культивируемой игры). В компьютерных фирмах, в соответствии с существующей организационной структурой имеются:

«технари», «настройщики», «программеры», «продавцы», «интернетчики». В чисто профессиональной киберкультуре, по оценке И. Васюкова, стратифтикация кибернетчиков происходит очень высокими темпами: вебдизайнеры, веб-проектировщики, веб-маркетологи и т.д. [38].

При всем многообразии поводов обращения субъекта к Интернету [9] в строении его деятельности сетевые ресурсы теоретически могут занимать одно из трех мест: выступать в качестве условий, в которых разворачивается исходно несетевая активность, служить сознательно выбранной целью, на достижение которой направлены усилия субъекта, побуждать и направлять активность пользователя, не имеющую внесетевого воплощения. В зависимости от того, чем для пользователя является Интернет — условием, целью или мотивом — его сетевая активность будет обладать, соответственно, статусом операции, действия или деятельности. Рассмотрим более подробно возможные последствия для развития личности этих видов активности.

Программные продукты, включаясь в активность пользователя как условия его внесетевой по целям и мотивам деятельности, предъявляют определенные требования к способностям индивида. Для того, чтобы применение сетевых ресурсов облегчало, а не затрудняло деятельность, операции классификации, обобщения, установления отношений, структурирования, выбора фигуры на фоне должны быть сформированы и регулироваться на «метакогнитивном» уровне [40) способностью к произвольному выбору оснований категоризации. Опосредование и переопосредование различных видов деятельности информационными технологиями активизирует работу «левополушарного» [178], логического механизма мышления и может способствовать развитию произвольности и опосредованности познавательных процессов. К личностным особенностям пользователя ИТ-опосредованная деятельность не предъявляет каких-либо определенных требований помимо обшей для обеспечения активности в любой «богатой» среде необходимости в достаточно высоком уровне саморегуляции и интегрированности поведения для удержания внимания на объектах, соответствующих целям деятельности. Возможно, наблюдаемый многими пользователями феномен «исчезновения времени» в сетевых «путешествиях» возникает именно благодаря несоответствию достигнутого личностью уровня саморегуляции и требованиями к концентрации внимания в условиях равной интенсивности конкурирующих «фигур» в перцептивносимвольном поле Интернета в форме визуального перцепта (страница сайта, например). Итак, для постоянных пользователей Интернета, т.е. людей, выбирающих сетевые ресурсы как наиболее удобные и доступные средства решения своих внесетевых задач, должна быть характерна способность к целенаправленному поведению и высокая помехоустойчивость, обеспечиваемая исправно функционирующей системой смысловой регуляции. («Не потеряйтесь в Сети» — девиз Интернет-новостей на ТВканале «Культура»).

Интернет-ресурсы могут выступать для субъекта как предмет его профессиональной (а в последние годы — и любительской) деятельности по развитию сетевого пространства. Программисты и программирующие пользователи решают задачи, в которых не только условия, но и цели являются внутрисетевыми — создание программного обеспечения, сайтов, домашних страничек и т. п. Характерной особенностью такой сетевой активности является наличие представления о конечном результате действия, когда деятельность включает в себя этап планирования с определением необходимых и желательных параметров создаваемого продукта. Создание и поддержание сетевого ресурса требует, во-первых, некоторых интеллектуальных способностей и навыков, а, во-вторых, невозможно без опоры на определенные характерологические особенности. Если развитие программирования создает предпосылки для расширения базы потенциальных пользователей инструментария по созданию Интернет-объектов за счет простого снижения требований к способностям и знаниям субъекта сетевых действий по сравнению с требованиями, предъявляемыми к интеллекту программиста, то «наследование» в области характера черт «сетевого творца», возможно, подчиняется более сложным закономерностям. Изучение личностных особенностей программистов высшей квалификации в свое время [71] позволило обнаружить присущий этому контингенту набор черт личности. Можно ожидать, что современным программистам, развивающим Интернет, свойственны те же черты, хотя, возможно, и в ослабленном виде, но и они и «интернетчики-любители» могут отличаться от суперпрограммистов рядом особенностей, связанных с ориентацией на Интернет-коммуникацию — ведь любой Интернетресурс в отличие от какого-либо другого программного продукта ориентирован в первую очередь на «потребление» Другим, а не на решение технико-технологической задачи.

В то же время базовые, существенные для профессиональной программистской картины мира переживания создателей Интернет-среды, которые, согласно их самоотчетам, сопровождают работу с компьютером [70], экстериоризировались в свойства Сети и стали доступны всем пользователям. Так, в период распространения персональных компьютеров лишь в воображении и ассоциациях программистов высшей квалификации работа с ПК выступала в образах «движения над» и образах неизвестного («полет в многомерном пространстве», «парение», «вид с высоты на неизвестную местность», «перемещение в невозможных пространствах», «движение в бесконечности»). Для всех остальных — прикладных программистов, постоянных и эпизодических пользователей работа с компьютером была прежде всего взаимодействием с более или менее дружелюбным партнером и темы сотрудничества и/или конкуренции были в их самоотчетах ведущими. С появлением Интернета ситуация изменилась — анализ высказываний об Интернете в прессе и опрос более ста пользователей и разработчиков сетевых ресурсов дает картину практически точного воспроизведения ассоциативных образов ведущих программистов досетевого поколения. Другими словами, эмоциональное состояние и аффективно окрашенные образы, сопровождающее деятельность творца «оседают» в продукте творчества и для потребителя этого продукта выступают уже как объективно заданные условия, требующие появления соответствующих операций в структуре деятельности (для нашего случая Интернет-деятельности это будут операции псевдосенсомоторные — «перемещаться по сайтам» и «рассматривать страницы»). Возможно, что механизм такого «овеществления» эмоций сродни тому, что был описан Я. А. Пономаревым при исследовании творческого мышления как переход побочного продукта дополнительной задачи в прямой продукт основной залачи.

Третий способ включения Интернета в структуру своей деятельности это формирование субъектом особого «сетевого» предмета какой-либо потребности. В этом случае мотивом может стать Интернет-общение, или Интернет-познание, или Интернет-игра, и даже Интернет-агрессия — как у хакеров. Само пребывание в Сети приобретает соответствующий мотиву смысл, а препятствия на пути погружения в Интернет-реальность становятся фрустраторами. Таков путь превращения пользователя или разработчика в Интерет-аддикта (см. списки свойств зависимого от Интернета), но он же позволяет человеку, став на время жителем Интернета и научившись в этой среде удовлетворять прежде депревированные потребности, изменить свою мотивационную структуру и обрести опыт развития личности. Таким образом, отличительной чертой субъекта Интернетдеятельности должна быть актуальность задачи формирования идентичности — от застревания в спутанной идентичности, приковывающего человека к анонимному существованию в псевдофизической и асоциальной реальности Сети, до произвольного и опосредованного сетевыми ресурсами конструирования образа Я.

Описанные раннее свойства Интернет-среды как семиосферы дают, как нам кажется, уникальную возможность осуществлять поиск идентичности начиная с третьей, «духовной» по У. Джемсу, ипостаси личности и, далее, через групповую идентичность «социальной» ипостаси, прийти к принятию своего физического Я. Действительно, формирование образа Я в особых условиях телесной непредставленности и социальной немаркированности субъекта Интернет-активности не может идти по линии вычленения физического Я как фигуры в перцептивном поле и социального Я как исполнителя социальной роли. Механизм самовосприятия, т. е. способ построения образа Я в условиях символьно-перцептивного поля Интернета остается механизмом актуалгенеза перцепта как «перевода сукцессивного рисунка движения в симультанную картину образа» [120] — с тем лишь отличием, что в качестве «точек фиксации» выступают высказывания субъекта (в письмах, чатах и т. п.) и совершенные им выборы (сайтов, текстов, адресов, ников, аватаров и т. п.), а «рецепирующим органом» оказывается семантическое пространство. Автоматически фиксируемая Интернет-ресурсом последовательность высказываний субъекта

Интернет-активности может становиться предметом восприятия и самовосприятия, когда «щупало» глаза воспроизводит траекторией своего движения не физические, а семантические «контуры» объекта.

Итак, в пользователи, разработчики и жители Интернета рекрутируются люди, обладающие специфическим набором личностных задач и их существование в Сети может оказаться как успешным — продуктивным и способствующим развитию личности, — так и неконструктивным, тормозящим решение актуальных жизненных задач и приводящим к консервации личностных проблем.

Пользователь в первую очередь ориентирован на поиск новых сетевых, — средств достижения своих внесетевых целей. На этом пути его может ждать как успех, так и поражение. В первом случае возникает не только овладение предметом, но и овладение, по Л. С. Выготскому, собственными психическими функциями, управление которыми в виртуальной реальности требует перехода на более высокий уровень произвольности. Это повышение требований к «силе Эго» обусловлено тем, то естественная для функционирования человеческой психики связка «образ — движение» [931 оказывается разрушена внефизическим харак-ером перемещения в среде, где затраты усилий больше не выступают как естественные ограничители психомоторной активности. В случае неудачи формирования и интериоризации новых средств контроля произвольность внимания утрачивается (в точном соответствии с концепцией П. Я. Гальперина) и субъект Интернет-активности оказывается «одержим» предметом — исчезает стремление получить «пользу» от взаимодействия с сетевыми ресурсами, намеченные цели деятельности не достигаются, субъект мистифицирован предметом. Э. Эриксон [224] потерю адекватного чувства времени, неспособность к концентрации, саморазрушающую поглощенность односторонней деятельностью относит к симптомам нарушенной идентичности. Другими словами, «принцип реальности» уступает место «принципу удовольствия» и, как и полагается в ситуации диктата Ид, утрачивается чувство времени, нарушается иерархия ценностей и целей. В результате, пользователь перестает «пользоваться», а начинает «фланировать». В Интернет-среде Обломов, не сумевший стать Штольцом, обрекается на участь Хлестакова.

Развитие личности и становление профессионализма разработчика Интернета обусловлено спецификой предмета: программист включен в работу по созданию новой реальности, иного мира — со своим особым хронотопом, законами «природы» и слепленными из битов информации объектами. Полюса модуса «создание» — порождение (естественное, органическое, материнское: гония) и творение (ремесленное, насильственное, отцовское: ургия) [73]. Интернет предоставляет как возможность последовательного улучшения, упорядочивания, взращивания, накопления, сотрудничества, так и взрывного изменения, разрушения, насильственного внедрения, взламывания, конкуренции. В любом случае, для разработчика сама среда Интернета предстает как осознаваемая цель конкретных

133

действий, вносящих реальные и оцениваемые референтным окружением изменения в структуру/функционирование Сети. Естественным образом креативный характер деятельности порождает ощущение избранности, которым можно наслаждаться в одиночестве или разделять с такими же посвященными. С другой стороны, Интернет для этой категории — среда «упругая» [198], сопротивляющаяся, что дает возможность для определения/переопределения границ собственного Я. Но, так как креативный потенциал деятельности сосредоточен на объекте, можно ожидать относительную стабильность Я. Достижения во взаимодействии с Интернетом и значимость оценок со стороны группы отобранных «посвященных» ведут к развитию определенной (высокой) самооценки и профессиональной ассертивности и их консервации, что может служить средством маскировки (ухода) для проблем, возникающих во внесетевых видах активности (в том числе, межличностном общении и самопознании). В любом случае, в рамках своей роли культурного героя разработчик оказывается вынужден в какой-то момент сделать выбор между узкой и широкой групповой идентичностью — один путь уводит в хакерство и даже банальную корыстную киберпреступность, другой — делает обычным человеком с обычными проблемами самоактуализации (по словам У. Черчилля, кто в двадцать не был революционером, у того нет сердца, а кто к сорока не стал консерватором, у того нет головы). Таким образом, для этого типа носителей Интернет-культуры продуктивное развитие предполагает выход за рамки своей сетевой культуры и своего профессионального сообщества, а деструктивное развитие личности связано с консервацией ситуации «подросткового бунта» и бесплотности (как реакции на «предательство» тела. но, в случае программиста, реакции, поддерживаемой высокими интеллектуальными способностями и закрепляемой позицией демиурга).

Глава 3. Интернет как новая культура

Существование в Интернете для его жителя обладает онтологическим статусом — как собственный дом, город, страна. Полюса модуса «существование» — жизнь и выживание [73]. Первый подразумевает развитие, преодоление, разомкнугость, второй — стремление к гомеостазу, «энергетической» (информационной, эмоциональной) замкнутости системы «субъект-Интернет». Для этой категории Интернет в полном смысле слова становится средой, объективной данностью, относительно неизменной и оформляющей. Креативность сосредотачивается на субъекте, и именно Я становится целью, а Сеть опредмечивает потребность в самопознании и самореализации. Осуществляется это через принадлежность к Интернет-сообществу, благодаря которой формируется групповая идентичность. Именно потребность в индентичности находит свой предмет в статусе члена сетевого сообщества. Построив образ Я в интерпсихическом поле сетевого общения, человек получает возможность присвоить его, интериоризировать способы взаимодействия с ним и почувствовать себя «самим собой». Механизм формирования личности, описанный Л. С. Выготским, действуя в специфических условиях Интернет-среды, дает новые по сравнению обычной реальностью результаты.

Ощущение идентичности с группой дает человеку подтверждение подлинности его бытия, обеспечивает системой координат, в рамках которых определяются «критерии совершенства» («что такое хорошо и что такое плохо»), вдохновляет на деятельность и делает окружающий мир более предсказуемым, а его собственное существование — более защищенным [224]. Понятно, что депривация такого рода потребностей в «реальном» мире делает поиск возможности их удовлетворить в мире «альтернативном» не только вероятным, но и (в настоящих условиях) неизбежным. Тем более что Интернет делает два необходимых для формирования идентичности процесса — отражение в других и наблюдение за другими [224], — психологически безопасными (см. рассмотренные выше характеристики Интернета). Ощущение принадлежности, несомненность (с материализованными подтверждениями) своего существования в Интернете вместе с отсутствием обязательного для обычной коммуникации эффекта белой спины («другие знают обо мне то, чего я не могу знать о себе») делает взаимное отражение участников сетевого общения квазитерапевтическим процессом. Как и «настоящая» психотерапия, этот процесс может вести как к личностному росту через преодоление терапевтических отношений, так и к специфической форме психологической зависимости, которую можно описывать в терминах «замыкание» и «сверхадаптация». Поведенчески первый вариант (личностный рост=жизнь) выражается в своевременном уходе из Интернет-общения, второй (зависимость—выживание) — в превращении Интернет-общения в жизненную необходимость. Таким образом, для всех начинающих жителей должны быть характерны особенности, делающие человека (потенциальным) клиентом психотерапевта: психологическая травма (актуальная или перенесенная раньше, но не разрешенная) и/или нерешенные задачи развития. В настоящий момент большинство жителей — это действительно подростки и юноши, т. е. люди в силу одного только возраста имеющие проблемы со взрослой идентичностью, интимностью, генеративностью. Для этой выборки характерны и более высокая сензитивность и меньшие личностные ресурсы, чем в среднем для популяции. Пребывание в Интернет-среде приводит к разделению: «живущие» перерабатывают свои проблемы, используя возможности сетевого общения, «выживающие» находят в нем для своих проблем оправдание, прощение, разрешение, объяснение, отвлечение и т. п., то есть среду «капсулирующую», а не «лечащую». Поэтому потребность в растворении в этой среде не исчезает, и перехода от групповой Интернет-идентичности к идентичности личностной не происходит.

... Когда Кристофер Робин вырос из своих детских игр и не мог больше все время проводить в Лесу, он позвал Винни—Пуха в Зачарованное Медто и там они договорились не забыть друг друга даже когда К. Р. будет сто лет (а Пуху — девяносто девять). «И они пошли. Но куда бы они ни пришли и что бы ни случилось с ними по дороге, — здесь, в Зачарованном Месте на вершине холма в Лесу, маленький мальчик будет всегда, всегда играть со своим медвежонком»... [137].

# Жители Интернета: психологические особенности и перспективы развития

### 4.1. Характер и эмоциональная сфера

#### «По образу и подобию...»

Изучение специфики развития личности в виртуальной среде, где отношения между образом и движением строятся не так, как в естественной для человеческой психики природной среде, не может обойтись без обращения к тому слою индивидуальности, который наиболее тесно связан с телесностью человека и с теми задачами, которые ставит перед психикой необходимость адаптации к определенным физическим параметрам окружения. Начать такое исследование нам представлялось целесообразным с изучения черт характера, которые, с одной стороны, формируются на базе свойств темперамента и обеспечивают оптимальные способы использования имеющихся у конкретного индивида энергоресурсов, а, с другой, ориентированы на адаптацию к социальному окружению и вырабатываются «в процессе взаимодействия с социумом в конкретных культурно-исторических условиях жизнедеятельности» [180]. Интернет, выступающий и как физическая среда (с весьма специфическим, но вполне определенным набором характеристик-требований к субъекту деятельности), и как пространство культуры, предоставляющей в распоряжение своего носителя определенные средства категоризации и реагирования, может быть описан с помощью тех черт характера, которые отличают уже адаптировавшихся к его условиям людей. Черты характера, по мнению В. М. Руса-лова [Русалов], формируются как «устойчивые поведенческие стратегии, опирающиеся на позитивный и негативный личный опыт в преодолении новых ситуаций». А. Г. Шмелев [220] указывает на то, что измерение индивидуальных различий строится на процедуре «помещения» испытуемых, адаптированных к существованию в разных средах, в некую обобщенную, неспецифическую для изучаемого признака ситуацию, где они демонстрируют разницу в привычном, стереотипном поведении именно потому, что их способы реагирования, их установки, диспозиции, черты характера сложились под влиянием жизни в определенных — и различающихся, условиях. Так, склонность к риску формируется у того, кто вырос в среде, где риск оправдан и приносит успех, а осторожность появляется как черта характера, если среда положительно подкрепляет осмотрительность и отрицательно — безрассудность. Таким образом, изучение черт характера может служить инструментом к выявлению тех специфических условий какой-либо среды, которые отличают ее от других и позволяют выделять

ее как системное целое, «фигуру». Именно эта задача выявления системообразующих параметров Интернет-среды была поставлена нами при изучении черт характера разработчиков и жителей Интернета.

Второе соображение, которое заставляет нас обратиться к изучению характера носителей Интернет-культуры — это возможность обсудить на данном материале проблему «наследования» качеств создателя некоторой искусственной среды ее потребителем, обитателем, или — в общем виде — проблему подобия тварного существа своему творцу. Некоторые авторы считают, что именно это свойство конституирует культуру: «Культурная природа киберпространства выражается в том, что его форма полностью определяется представлениями и склонностями создателей» [403]. Искусственная, созданная со специальной целью, среда, задавая новые условия существования своему обитателю, фактически формирует его как носителя тех качеств, которые отвечают возможностям пользования всеми благами данной среды. Таким образом, создатель среды, в пределе отдельной вещи, формирует и того человека, который сможет пользоваться этой вещью и жить в этой среде и чем полнее искусственная среда удовлетворяет потребности своего пользователя, тем в большей степени последний оказывается внутренне связанным с создателем среды.

Вещь не только несет на себе отпечаток индивидуальности своего создателя, но и опосредствует отношения творца вещи и ее пользователя. Анализ этого явления дан в работе В. Н.Топорова [196] «... в вещи, как в зеркале, отражается замысел Бога относительно этой веши. Из этого аспекта "бога-вещного" подобия вытекает для человека, имеющего дело с вещами, очень важное следствие: вещь в силу описанного ее подобия ведет человека к Богу, и человек, пользуясь вещами по своим "низким", собственно человеческим нуждам, должен помнить, что через них он вступает в общение с Богом и Бог через них говорит с человеком». Иными словами, в терминологии теории деятельности, то, что для потребителя выступает как условие его деятельности, то для создателя является целью — представлением о результате действия, и у потребителя всегда есть возможность проникнуть в замысел создателя, а если речь идет не об отдельной вещи, то и в Образ мира творца, — достаточно лишь усилия по осознанию условий своей деятельности и рефлексии своих качеств как результата адаптации к этим условиям.

В случае Всемирной Сети мы имеем дело не с единичной вешью, а с целым миром предметов и технологий, составляющих самодостаточную, замкнутую на себя реальность, представляющую собой среду обитания тех, кто ощущает себя жителями этой виртуальной «планеты». Следовательно, особенности картины мира разработчиков сетевых ресурсов — этого коллективного демиурга, — откристаллизовываясь в свойствах Интернета, задают условия существования для его жителей. Предъявляемые этой средой требования к человеку, в свою очередь, формируют у него определенный «сетевой» характер, подобно тому, как социально-исторические и этно-географические условия существования приводят к фор-

мированию социального и национального характера (ср.: Фромм, Ключевский и др.). Сами же разработчики, создавая среду обитания для жителей, не являются в психологическом плане ее продуктом. Таким образом, отношения между «мировоззренческим» компонентом черт характера разработчиков и операциональным компонентом черт характера жителей Интернета могут рассматриваться как модельный пример соотношения свойств тварного существа и свойств его творца.

Использовался опросник черт характера Русалова—Маноловой (ОЧХ).

Опросник содержит 80 утверждений, дающих вклад в 10 шкал. Особенностью данной методики является возможность содержательно интерпретировать не только высокие показатели по шкалам (как акцентуацию), но и низкие (как дезакцентуацию). Авторами опросника предложена интерпретация акцентуаций, включающая списки адаптивных и дезадаптивных черт, профессиональных особенностей, стрессогенных ситуаций, типичных способов совладения со стрессом и описание патологической динамики характера.

Нашу выборку составили молодые люди в возрасте от 19 до 25 лет, различающиеся как отношением к Интернету (пользователи, разработчики, жители), так и стажем сетевой активности («молодые специалисты» со стажем от полугода до трех лет, «долгожители» со стажем свыше 3,5 лет). Отметим, что часть наших испытуемых, являясь жителями и даже разработчиками Интернета с 12-14 лет, к студенческому возрасту уже вошли в группу долгожителей. Для выявления значимых различий использовался критерий Манна—Уитни, а для оценки связности шкал во внугригрупповых данных использовался коэффициент ранговой корреляции Спирмена.

Рассмотрим результаты сравнения двух экспериментальных групп носителей Интернет-культуры — разработчиков и жителей, и контрольной группы — пользователей. Были обнаружены значимые отличия данных экспериментальных групп от контрольной и не найдены различия между экспериментальными группами. Группа разработчиков отличается от контрольной по шкале *циклотимность* (акцентуация у половины испытуемых экспериментальной группы) и шкале *гипертимность* (значимо более низкие значения в экспериментальной группе). Группа жителей имеет значимо более низкие показатели по шкалам *застреваемость* и *педантичность*.

При разбиении выборки по стажу получены следующие значимые различия: группа долгожителей отличается более низкими показателями по шкалам гипертимность и демонстративность и более высокими — по шкале циклотимность.

*Циклотимность* как акцентуация характеризуется, как известно, наличием двух фаз в поведении и самочувствии: в гипертимной фазе это активные, общительные, оптимистичные люди, в фазе спада они замкнуты, пассивны. Интернет-среда и работа программиста в ней предоставляет возможность быть активным, целеустремленным и общительным тогда и в такой мере, когда и в каком объеме у человека появляются для этого внутренние ресурсы.

Самооценка циклотима долгое время остается неустойчивой и неадекватной, поскольку человеку необходимо накопить опыт пребывания в двух фазах и принять существование двух столь различных частей в структуре образа Я. Возможно, непредсказуемость собственного Я и толкает программиста к созданию виртуальной среды, среды, постоянно изменяющейся и полной неожиданностей, но одновременно — рукотворной и потому питающей уверенность субъекта в достаточности интеллектуальных средств в решении проблем, в частности, проблем общения и самопознания. В. М. Русалов и О. Н. Манолова указывают на то, что циклотим нуждается в коррекционных мероприятиях: «Индивид продуктивно может смоделировать и реализовать одну из фаз. Наступление другой приводит его в замешательство... С возрастом дистимная фаза удлиняется, реализация гипертимных программ затруднена. Однако стереотипы, сложившиеся у индивида в отношении своих возможностей продолжают оказывать влияние на мотивационную сферу...» [180]. Интернет-культура во многом формируется под такой коррекционный запрос.

В качестве стрессогенных для этих людей выступают ситуации:

- эмоционального отвержения или разлуки с близкими,
- конкурентные отношения и ущемление достоинства человека,
- необходимость длительного сохранения заданного уровня трудоспособности,
- невозможность реализации прежних программ.

Сами по себе эти ситуации вполне обычны в человеческой жизни, но при формировании новой среды существования вполне естественно задаться целью минимизировать возможность их возникновения. Действительно, в условиях Интернет-среды таких ситуаций легко можно избежать:

- переживание эмоционального отвержения и ущемления чувства собственного достоинства не может развернуться в полном объеме в отсутствии телесной проявленности субъекта и даже его анонимности,
- переживание разлученности не будет столь острым благодаря почте и «аське»,
- свобода планирования работы, развлечений и общения в Сети снижает риск попадания в ситуацию вынужденной работоспособности, конкуренции и непредвиденного краха поведенческих стереотипов.

Застреваемость и педантичность представляют собой черты характера, опирающиеся по данным авторов теста на такую характеристику темперамента как психомоторная выносливость. Заниженные (по сравнению с контрольной группой) показатели свидетельствуют о более низкой, чем необходимо для обычной жизни выносливости жителей Интернета и сосредоточенности на достижении собственных целей и поддержании порядка (как в быту, так и в делах и планах).

Представляется интересным на этом материале рассмотреть механизм перевода свойств среды (в нашем случае — технологических инвариантов информатики) в характеристики культуры.

Культура, как показано в работах антропологов и историков культуры (см., например, [96]), существует в поле бинарных оппозиций. Более того, именно выделение неких двух ярких и противоположных характеристик только и позволяет описать данную культуру как целое. Так, известный историк искусства Н. Певзнер в своей работе «Английское в английском искусстве» подчеркивает: «Исследование истории стилей, равно как и культурной географии народов, могут быть успешными, если они основаны на принципе противопоставлений, то есть на сравнении пар противоположных друг другу свойств. Английское искусство — это Констебл и Тернер, это дом правильной планировки и окружающий его нерегулярный сад» [158]. Как подчеркивает Ю.Л. Бессмертный, культура может быть описана не через усреднение, а через определение границ возможного отклонения индивида от стереотипа [24]. Эта позиция близка развиваемым Дж. Келли представлениям о принципиальной биполярности личностных конструктов. По-видимому, работа субъекта — индивидуального или коллективного — по созданию картины мира всегда опирается на обнаружение двухполюсной шкалы, скрытой в свойствах среды. Эти свойства, взятые вне контекста задачи построения образа, никак между собой не связаны и могут встречаться в самых разнообразных сочетаниях, определяя специфику конкретной среды, но вместе составляя сумму, а не целое. В. Ф. Петренко так говорит об этом: «... хотя принцип би-нарности является достаточно универсальной формой, к которой тяготеет человеческое сознание при категоризации мира, ..., тем не менее измерения, образующие бинарную шкалу, могут иметь различную генетическую природу, и их противопоставление является специфичным для данной культуры, данной социальной, возрастной, половой группы или для данного конкретного индивида» [161).

Двухполюсность Интернет-культуры была обнаружена нами в чертах «национального» сетевого характера и в соответствующих ему свойствах среды, к которым происходит адаптация субъекта. Условно эту шкалу вслед за пионерами хакерства можно назвать «требование свободы». С одной стороны, носители Интернет-культуры в лице разработчиков ее средств отличаются большей неопределенностью образа Я и непредсказуемостью (прежде всего для самого субъекта) поведения и настроения. С другой стороны, основные потребители этих сетевых средств — находящие в Интернет-культуре предмет своих потребностей жители нуждаются в физически менее обременительной и социально менее регламентированной среде обитания. Таким образом, гипертимности как черте, востребованной в обычном реальности противостоит изменчивое и необремененное упрямством и уважением к порядку Я субъекта деятельности в виртуальной реальности. Соответственно, среда, к которой хорошо адаптированы и разработчики и жители Интернета — это среда, в которой нет стрес-

согенных для циклотимов ситуаций, но есть ситуации стрессогенные для застревающих и педантичных (люди с такими чертами характера «вымываются» из сетевых сообществ). Воспользуемся идей квадриполярности А. Г. Шмелева [220] и сравним списки дезадаптивных черт для циклотимов, с одной стороны, и адаптивных черт застревающих и педантичных, с другой. Свойства Интернета как среды обеспечивают возможность сдвига востребованных в этой культуре черт по шкале «требование свободы»:

- от полюса «четкое следование нормативам» к полюсу «ролевая неопределенность»,
- от «низкая эмоциональность в прогнозируемых условиях» к «парадоксальные эмоциональные реакции»,
- от «высокая работоспособность» и «надежность и аккуратность» к «отсутствие последовательности в принятии и реализации решений»,
- от «принципиальность и бескомпромиссность» и «требовательность к себе и другим» к «неустойчивая самооценка»,
- от «длительное сохранение интереса к одному объекту» к «немотивированные поступки».

То, к чему хорошо приспособлены застревающие — «высокая конкуентоспособность» выступает как стрессогенная ситуация для циклотима. 'так, Интернет-культура с точки зрения внешнего (инокультурного) налюдателя толкает человека от порядка к вседозволенности, а с точки зрения того, кому на индивидном или личностном уровне трудно стремиться к победе в борьбе за «свое», — это пространство свободы самоопределения и самореализации.

Картина интеркорреляций черт характера в экспериментальных группах весьма отличается от того, что наблюдается в контрольной группе.

Наиболее связаны между собой оказались результаты внутри конрольной группы: *циклотимность* имеет высокие корреляции (на уровне начимости 0,001 и 0,01) с пятью шкалами, *гипертимность*, *экзальтироанность* и *дистимность* — с четырьмя. В группах разработчиков и житеей максимальное число корреляций приходиться на *экзальтированность*, о составляет только четыре шкалы, при этом уровень большинства кореляций ниже, а в группе жителей уровень большинства корреляций — ,1 и 0,05, при этом уровень 0,001 отсутствует вовсе. Это свидетельствует, а наш взгляд, о меньшей унифицированности требований виртуальной реды к своим посетителям — люди с самыми разными чертами характе-а могут оказаться успешными в этом месте, особенно в роли «жителя» Интернета.

Структура связей между чертами характера в разных группах также оказалась различной. Наиболее значимой, «стержневой» чертой характера в контрольной группе является *гипертимность*. С ней отрицательно связаны *циклотимность* (р  $^{\circ}$  0,001), *дистимность* (р  $^{\circ}$  0,001) и *педантичность* (р  $^{\circ}$  0,01), положительно — *демонстративность* (р  $^{\circ}$  0,001). В группах носителей Интернет-культуры такой чертой оказалась *экзальтированность*.

связанная положительно с эмотивностью, тревожностью, демонстративностью и педантичностью. В целом группа разработчиков демонстрирует более высокий уровень связей между шкалами, чем группа жителей.

Итак, Интернет-среда явно предъявляет менее жесткие, чем внешняя реальность, требования к оптимистичное<sup>ТМ</sup>, коммуникативности и скорости в психомоторной и интеллектуальной сферах (поданным Русалова и Маноловой есть связь между гипертимностью, демонстративностью, диклотимностью, ииклотимностью и этими свойством темперамента [180]) и более высокие требования к готовности ярко и бурно переживать свои и чужие эмоциональные состояния. Другими словами, виртуальная среда позволяет людям с разными энергетическими, коммуникативными и скоростными возможностями проявлять себя в опосредованном общении. Главным при этом оказывается способность демонстрировать — но лишь вербально и, при желании, отсрочено! — эмоциональность и эмпатичность.

Отметим, что истинная демонстративность этой средой не поддерживается, поскольку отсутствие референции («невидимость», невозможность для индивида оказаться в центре внимания) является наиболее стрессогенной ситуацией для демонстранта. Неудивительно, что показатели по этой шкале в группе долгожителей Интернета значимо ниже, чем в группе тех, кто работает и живет в этой среде сравнительно недолго.

Остановимся кратко на тех результатах, которые можно получить при изучении характерологических особенностей постоянных пользователей Интернет-ресурсов, если исследование проводить на специальном подмножестве — группе добровольцев.

Н. Реtrie & D. Gunn провели в 1997-1998 г. сетевой опрос 445 пользователей. Им предлагался список из 27 вопросов, направленных на выявление отношения к Интернету, вызываемых им чувств и представлений, а также опросных данных самих испытуемых. Среди них был вопрос о том, считает ли респондент себя «зависимым». Кроме того, испытуемые заполняли опросник Бека (Beck Depression Inventory) и Шкалу Айзенка (Eysenck Introversion/Extroversion Scale). Получены данные о том, что определяемая на основе самооценки испытуемых Интернет-аддиктивность положительно связана с интроверсией и депрессивными переживаниями [518]...

В работе, выполненной под нашим руководством А. Агаповой, данные по методике ОЧХ собирались путем опроса добровольцев из числа посетителей нескольких форумов. Сравнение данных этой экспериментальной группы с данными нашей контрольной группы выявило наличие значимо более высоких показателей по шкале дистимности. На наш взгляд эти результаты, как и сходные по смыслу данные зарубежных авторов, указывают на специфику проблем тех пользователей Интернета, которые, стремясь к общению, но не имея возможности в силу определенных особенностей характера удовлетворять эту потребность в непосредственном контакте, вынуждены прибегать к межличностному общению, опосредствованному не только Интернетом, но и психологическими тестами.

Полученные в нашем основном исследовании данные — отсутствие значимых различий между показателями группы разработчиков Интернета и группы его жителей при наличии существенных отличий данных каждой из них от данных контрольной группы, — позволяет делать определенные предположения и о механизме «наследования» качеств в паре ТворецТварь. Свойства разработчиков и свойства жителей Сети, как мы видели, не совпадают, если сравнивать их по отдельности со свойствами «не-интернетчиков», но все же имеют столь много точек пересечения, что их характеры выступают для внешнего наблюдателя (в данном случае — исследователя, применяющего методы математической статистики) как подоб-

ные. За счет чего формируется это подобие, что становится «точкой соприкосновения» для двух коллективных субъектов Интернет-деятельности? Для среды, созданной современными IT, пересечение траекторий деятельности разработчика и жителя происходит в области пользовательских интерфейсов. Заметим, что эта «зона контакта» еще 10 лет назад была существенно уже, так что история развития Интернет-программирования и его научных и философских оснований может рассматриваться как история диалога Программиста



с Пользователем, причем последний развивался и изменял свой облик под влиянием представлений о нем первого (80-90-е гг. породили даже целое направление работ в области искусственного интеллекта: создание модели

пользователя).

В целом же, процесс создания жителя Интернета «по образу и подобию» разработчика выступает как процесс скоординированного опредмечивания потребностей реального и виртуального субъектов.

Для разработчика постоянный и благодарный пользователь ресурсов — это «идеальный партнер». В профессиональной деятельности разработчика этот образ выполняет такую же роль как «идеальное Я» в самосознании человека: нереалистичный и плохо дифференцированный образ формирует неверные ожидания и провоцирует применение неадекватных средств решения проблем — и созданный программистом продукт не находит своего потребителя, не включаясь, тем самым, в «вещный мир» Сети. Развитие же сетевого пространства обеспечивается только тем программным продуктом, создатель которого взял на себя труд вступления

в диалогические отношения с пользователем, признания его полноценным субъектом общения и построения модели пользователя (не обязательно доведенной до уровня формализации). Такая активность побуждается актуализированной потребностью в общении, а направляет ее в данном случае образ пользователя — того, кто еще не существует в реальности, но возникнет в Сети, когда программист сумеет создать там условия его существования.

Для жителя Интернета коллективный создатель этой среды также выступает как виртуальный партнер, как некое невидимое и неведомое существо, о свойствах которого он может судить лишь по особенностям сетевых ресурсов. Единственное, что известно про этого партнера точно, так это то, что он заинтересован в существовании жителей — ведь именно созданная им среда позволяет жителям удовлетворять с помощью Интернета самые разнообразные свои потребности, причем так, что опредмечивание потребностей сетевыми «предметами» оказывается более приятным, чем в «естественной» среде.

Таким образом, разработчик создает среду для такого пользователя, которого он может себе представить в качестве идеального партнера, а жителем начинает себя чувствовать тот, кого эта роль устраивает больше, чем любая другая. Искренняя же привязанность к своему виртуальному Партнеру и доверие к Нему объективно составляют основу самого существования мира Интернет.

В заключение остановимся кратко на данных, полученных при сравнении черт характера (методика ОЧХ, опросник на самомониторинг Снайдера) новичков и «долгожителей» Интернета. В первую группу вошли испытуемые, чей сетевой стаж не превышал стажа «молодого специалиста», т. е. 3-х лет; вторая группа была составлена из тех, кто живет или работает в Сети более 4-х лет. Получены следующие значимые различия (по критерию Манна—Уитни): группа долгожителей отличается большей выраженностью такой черты как *циклотимность* и сниженными показателями по шкалам гипертимности, демонстративности (ОЧХ) и самомониторинг (методика Снайдера). Таким образом, длительная активность, опосредствованная Интернетом, возможна лишь для тех, кто либо меняет свой характер в сторону снижения внешней активности и демонстративности, либо исходно обладает определенной независимостью от внешнего успеха и признания.

#### Природа киберагрессии

Итак, как показывает изучение характерологических особенностей тех, кто стремится как можно больше своих задач решать с опорой на сетевые ресурсы, главная черта Интернет-деятельности — телесная непредставленность субъекта деятельности — и есть то, что привлекает большинство пользователей. Возможность многие дела делать, лежа на диване или сидя в кресле, очень важна именно для людей с низкой психомоторной эргичностью. В обычной реальности им может не хватать настойчивости

при преодолении препятствий, в случае, если эта настойчивость должна выражаться и в физической активности. Таких людей часто упрекают в лени и безответственности и только Интернет позволяет им проявить свою активность в приемлемых для них формах.

Существуют, однако, такие формы человеческой активности, которые в принципе невозможны вне телесного контакта. К ним, в первую очередь, относится физическая агрессия. Что происходит с агрессивностью человека в среде, не предоставляющей средств для физической и адресной агрессии? За счет чего возникает хакерство и другие виды девиантного поведения, если, как можно ожидать, в среду Интернет удачно интегрируются люди, не обладающие высокой личностной агрессивностью? Изучение психологических механизмов агрессивного поведения в Сети может не только способствовать выявлению причин киберпреступности, но и позволит продвинуться в понимании механизмов трансформации телесности в среде виртуального существования.

Исследования агрессия и ее представленности в картине мира показывают, что агрессивное поведение, и, в частности, склонность к экстремизму и терроризму, может быть связано не с личностной агрессивностью, а обуславливаться имплицитной теорией агрессии, содержащейся в картине мира субъекта. Д. Зильманн [537] выделяет существование агрессивных действий, которые не только не выходят за рамки социальных норм, но и «служит социальным нормам». В определении «культурного насилия» И. Галтунг делает акцент на тех аспектах культуры, представленных религией, идеологией, искусством, наукой, которые могут быть использованы для оправдания двух других форм насилия: А. Вежбицка [39] указывает на роль языка в разграничении допустимого и неоправданного для данной страны насилия общества и/или государства в отношении отдельных граждан. Л. Бэрон, проведя анализ данных по 50-ти штатам США и округу Колумбия, получил результаты, подтверждающие гипотезу о том, что, чем выше объем санкционированного агрессивного потенциала, тем выше коэффициент насильственных преступлений в данном обществе. Таким образом, многие исследователи агрессии, несмотря на различия в расстановке акцентов, поднимают одну и ту же проблему: культура задает нормы агрессии и является первостепенным источником формирования деликвентного поведения. Эти представления о механизмах агрессивного поведения позволяют по-новому взглянуть на информационный терроризм, хакерство и насилие в виртуальной среде; становится возможной постановка вопроса о «культуральной» специфике агрессивного поведения в Интернете. Можно предположить, что уникальные свойства Интернет-среды, определяющие особый характер действования в ней субъекта накладывают свой отпечаток и на агрессивность людей, вовлеченных в сетевую активность.

Исследование агрессивности носителей Интернет-культуры включало в себя диагностику уровня агрессии с помощью методики басса— Перри, теста фрустрационного реагирования Розенцвейга и проективной методики «Рисунок несуществующего животного», а также оценку уровня легитимизируемой агрессии с помощью модифицированной методики М.Хогбена.

Опросник Басса—Перри [81] состоит из 29 утверждений и построен по принципу самоотчета, в котором по пятибалльной шкале предлагается оценить склонность исследуемого к враждебным мыслям и таким способам реагирования, как гнев и физическая агрессия.

Методика изучения фрустрационных реакций Розенцвейга состоит из 24 рисунков, на которых изображены два человека или более, занятые еще не законченным разговором. Ответ испытуемого, данный за одного из собеседников оценивается с точки зрения двух критериев: направления реакции и типа реакции. Направления реакции: 1) экс-трапунитивные реакции направлены на живое или неживое окружение в форме подчеркивания степени фрустрирующей ситуации, в форме осуждения внешней причины фрустрации, или вменения в обязанность другому лицу разрешить данную ситуацию; 2) интропунитивные реакции направлены на самого себя; испытуемый принимает фрустрирую-щую ситуацию как благоприятную для себя, принимает вину на себя или берет на себя ответственность за исправление данной ситуации; 3) импунитивные реакции — ситуация рассматривается испытуемым как малозначащая, как отсутствие чьей-либо вины или как нечто такое, что может быть исправлено само собой, стоит только подождать и подумать. Реакции различаются также с точки зрения их типов: 1) тип «с фиксацией на препятствии» — в ответе испытуемого препятствие, вызвавшее фрустрацию, всячески подчеркивается или интерпретируется как своего рода благо, а не препятствие, или описывается как не имеющее серьезного значения; 2) тип «с фиксацией на самозащите» — главную роль в ответе испытуемого играет зашита себя, своего я, и субъект или порицает кого-то, или признает свою вину, или же отмечает, что ответственность за фрустрацию никому не может быть приписана; 3) тип «с фиксацией на удовлетворении потребности» — ответ направлен на разрешение проблемы; реакция принимает форму требования помощи от других лиц для разрешения ситуации; субъект сам берется за разрешение ситуации или же считает, что время и ход событий приведут к ее исправлению.

В методике РНЖ испытуемому предлагают придумать и нарисовать несуществующее животное, а также дать ему ранее не существовавшее имя и ответить на ряд вопросов об особенностях его жизни. Как и многие другие проективные рисуночные тесты, тест направлен на диагностику личностных особенностей и, в частности, позволяет выявить личностную агрессивность. Уровень агрессивности оценивается по наличию прямых символов агрессии — когтей, зубов, клювов и т. п. Существенны в этом отношении и такие параметры как количество острых углов в рисунке, наличие агрессии в названии животного и в целом его агрессивный вид [3]

Методика диагностики легитимизируемой агрессии [208] базируется на методике "PLAQ", созданной американскими авторами М. Hogben, D. Byrne, M. Hamburger, J.Osland. Данная методика предлагает оценить по семибалльной шкале отношение человека к санкционированным общественным мнением проявлениям агрессии в различных сферах жизни.

Шкалы методики: «политика» — поддержка силовых решений в области политики и взаимоотношений государства с гражданином, «воспитание» — одобрение агрессивных мер в воспитании детей, «спорт» — интерес к силовым видам спорта и одобрение «силовых» приемов, «градиция» — принятие традиционально-мускулинных представлений в области межличностных отношений, «личный опыт» — интерес к видам деятельности, связанным с насилием (охота, восточные единоборства, уголовная субкультура и др.), «СМИ» — одобрение свободного освещения насилия и агрессии в СМИ.

4.1. Характер и эмоциональная сфера

Исследование проводилось на объединенной группе представителей Интернет-среды, которая включала в себя группы жителей и «разработчиков». Объединение этих групп было обусловлено отсутствием значимых различий между ними по шкалам опросника Баса—Перри и методике диагностики легитимизируемой агрессии.

Как и ожидалось, в группе представителей Интернет-среды был обнаружен значимо более низкий уровень физической агрессии по опроснику Басса—Перри (р = 0,05 для мужской выборки; р = 0,01 для женской выборки). Эти данные можно легко объяснить, если обратить внимание на устройство самой среды Интернет. Действительно, виртуальный характер взаимодействия в этой среде не позволяет надолго задерживаться в ней тем, для кого физическая агрессия является привычной и необходимой формой поведения. Ведь даже агрессия в виртуальных играх остается все же «виртуальной», и тем, кто способен получать удовольствие от прямого физического насилия трудно долго оставаться только в рамках символической агрессии.

Тест Розенцвейга позволил выявить важную особенность фрустрационного реагирования, характерную для членов сетевых сообществ. По сравнению с контрольной в экспериментальной группе значимо чаще встречаются интрапунитивные реакции с фиксацией на преодолении препятствия (і). Враждебное же отношение (Е), проявляемое в виде порицания или агрессии по отношению к кому-то, т. е. экстрапунитивная реакция с фиксацией на защите я, встречается в экспериментальной группе значимо реже (р ^ 0,001). Таким образом, главным оказывается стремление разрешить проблему, найти выход из ситуации, причем сделать это предполагается с опорой на собственные усилия. Более того, фрустрирующая ситуация может быть рационализирована — интерпретируема как благоприятная, выгодная или полезная (р ^ 0,05). Как видим, результаты изучения особенностей реакции на фрустрацию носителей Интернет-культуры подтверждают наше представление о том, что агрессия этих людей может занимать в структуре их деятельности место операции, но, во всяком случае, у большинства, не выступает в роли мотива.

Низкая агрессивность представителей среды Интернет обнаруживается и по рисунку несуществующего животного: только в рисунках 7.5 % испытуемых можно отметить некоторые признаки речевой агрессии.

По методике диагностики легитимизируемой агрессии по всем шкалам, кроме шкалы «традиция» и независимо от половой принадлежности,

представители Интернет-сообщества отличаются более низким уровнем легитимизируемой агрессии в таких сферах жизни как политика государства, воспитание детей, спорт, освещение насилия в СМИ, хобби и развлечения. Полученные данные позволяют говорить о том, что нормы агрессивности в среде носителей Интернет-культуры оказались более низкими, чем в современном российском обществе в целом. Отметим, что нормы набирались нами, в частности, среди представителей таких профессий, которые ориентированны на вертикальную и горизонтальную трансляцию норм и ценностей — в группах педагогов и журналистов, а также среди представителей учащейся молодежи, к которым принадлежит и большинство наших испытуемых из экспериментальной группы. Это позволяет утверждать, что Интернет как новая субкультура более жестко оценивает насильственные действия и содержит в своих неписанных правилах поведения меньший объем «санкционированного насилия», чем современная ей национальная культура.

Полученные результаты свидетельствуют об относительной неагрессивности представителей среды Интернет: среди разработчиков и жителей Интернета меньше людей, склонных к физическому насилию, меньше тех, кто в ситуации препятствия готов к обвинительным и агрессивным реакциям, а также меньше тех, кто на уровне сознательных представлений поддерживает силовые способы разрешения различных проблем общественной и частной жизни.

Что же в таком случае приводит к появлению в Сети агрессивного поведения?

Рассмотрим результаты изучения характерологических особенностей носителей Интернет-культуры сточки зрения готовности этих людей к тем или иным формам агрессии.

Циклотимность как акцентуация, наблюдаемая у разработчиков Интернета, характеризуется наличием двух фаз в поведении и самочувствии: в гипертимной фазе это активные, общительные, оптимистичные люди, в фазе спада они замкнуты, пассивны, раздражительны. Интернет-среда и работа программиста в ней предоставляет возможность быть активным, целеустремленным и общительным тогда и в такой мере, когда и в каком объеме у человека появляются для этого внутренние ресурсы. Типичными способами совладания со стрессом для циклотимов являются рационализация, отрицание и поиск новых форм поведения, позволяющих реализовать себя. Эти стратегии успешно поддерживаются Интернетсредой, «виртуальность» которой обеспечивает возможности как удобной для субъекта интерпретации событий (механизмы рационализации и отрицания), так и поиска новых сфер применения своих способностей. Однако дальнейшее развитие циклотимических черт (патологическая динамика характера) может способствовать конфликтности и агрессии. Повышенная конфликтность может не приводить к дезадаптации в Сети, где стрессогенных ситуаций для циклотима меньше, чем в реальной жизни,

но готовность действовать по-своему, не считаясь с традициями и запретами общества, может быть реализована в идеологии и поведении хакеров.

Группа жителей Интернета, как уже было сказано, отличается наличием в ней людей, имеющих дезакцентуании по шкалам застреваемости и педантичности.

Виртуальный мир с его принципиальной анонимностью субъекта не формирует у своих жителей типичных черт застревающего — честолюбия и склонности к длительному переживанию, особенно обиды. Прямая враждебность как результат обидчивости и готовности наказать того, кто помешал преследованию личных целей, не свойственна носителю Интернет-культуры. Однако поведение, включающее в себя элементы насилия и деструкции, может развиться на базе тех трудностей, которые возникают у человека с данным типом характера в определении границ я и формировании мотивации. В определенном смысле Интернет-среда консервирует у своих жителей размытый и плохо структурированный «подростковый» образ я, что может служить основанием для запускания «подростковой» (идущей от несформированности границ, по К.Левину) агрессии.

Другой причиной агрессивности жителей Интернета может служить несформированность в характере многих из них такой черты как педантичность. Низкие значения по этой шкале интерпретируются авторами методики ОЧХ как склонность к безответственности и стремление к вседозволенности. Свойственный им низкий уровень самоконтроля и неаккуратность могут приводить к конфликтам с реальностью и снижать их возможности адаптации. Сетевое общение в этом отношении не столь строго как, например, личные деловые контакты, и, соответственно, поведение типичного завсегдатая чатов может восприниматься сторонним наблюдателем как агрессивно-развязное, а другим жителем Интернета — как просто раскованное.

Интернет-культура с точки зрения внешнего (инокультурного) наблюдателя толкает человека от порядка ко вседозволенности, а с точки зрения того, кому на личностном уровне трудно стремиться к победе в борьбе за «свое», подобная культура предстает как пространство свободы самоопределения и самореализации. Как подчеркивает А. Е. Жичкина, девиантное поведение в условиях виртуальной коммуникации может определяться стремлением соответствовать ингрупповым нормам и требовать противопоставления некоторой аутгруппе [86]. Так, агрессивное поведение хакеров, Интернет-девиантов и чат-грубиянов выступает для самих носителей этой культуры как «санкционированное насилие» в отношении правил чужой культуры, стремящейся ограничить права и свободы «коренных народов» Сети. (Заметим, что право на самоопределение и право на самореализацию осознаны «гражданами» Интернета как «естественные», едва ли не «Богом данные» — см., например, [231]).

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы:

1. Результаты изучения агрессивности носителей Интернет-культуры на трех уровнях — неосознаваемых реакций, содержащихся в са-

мосознании представлений о собственном агрессивном поведении, ценностных ориентациях в сфере применения силы — позволяют говорить о низком уровне агрессивности как черты личности у представителей этой группы. 2. Ситуативная агрессивность, возникающая в сетевом поведении, может быть объяснена неустойчивостью самооценки, неопределенностью границ Я и нетерпеливостью, развивающейся на базе низкой психомоторной выносливости.

Итак, техническая несовместимость Интернет-активности и физической агрессии приводит к тому, что люди, чья потребность в деструкции может быть опредмечена только непосредственным телесным контактом с жертвой, плохо интегрируются в сетевую среду. Соответственно, культура, формируемая людьми, не нуждающимися в физической агрессии, содержит норму отказа от насилия. В случае возникновения барьера на пути достижения цели данная культура предлагает фиксацию на удовлетворении потребности, а не на защите Я, что осознается как ценность свободы, а не как агрессия по отношению к барьеру. Таким образом, насилие в виртуальном мире выступает как инструментальная агрессия, но не враждебная.

#### Преодоление препятствий и поисковая активность

Как уже было сказано, в ситуации возникновения барьера на пути достижения цели Интернет-культура предлагает субъекту всевозможные средства для преодоления препятствия и удовлетворении потребности. Именно облегченность в виртуальной среде процесса поиска средств достижения своей цели позволяет не фиксироваться на уже усвоенном способе действования, отходить от стандартных, стереотипных решений, формируя у субъекта Интернет-деятельности такую картину мира, в которой к цели всегда ведет не один путь. Таким образом, сам принцип организации Сети поддерживает тот способ мышления, который Блейлер назвал аутистическим, противопоставив его тяготеещему к ригидности реалистическому. Действительно, виртуальность перемещений в сетевом пространстве отменяет описанную Пиаже «необратимость» моторики и перцепции и делает когнитивные карты принципиально вариативными. Интернет предоставляет практически неограниченные возможности для реализации самого процесса приближения к желаемому, так как единственным ограничением (при условии доступности самого Интернета) является уровень поисковой активности самого индивида. Соответственно, можно ожидать, что среди жителей Интернета преобладают люди, для которых потребность в поиске является одной из ведущих.

Под поисковой активностью авторами концепции поисковой активности В. В. Аршавским и В. С. Ротенбергом [11] понимается любая доминантная форма активного поведения, сопровождающаяся как положительными, так и отрицательными эмоциями, направленного на поиск пути изменения неудовлетворяющей субъекта ситуации или изменение отно-

шения самого субъекта к данной ситуации. При этом не всякая двигательная активность является поисковой. Нецеленаправленное, хаотичное, без исследовательской направленности, так же как и стереотипное, автоматизированное поведение не является поисковой активностью, а представляют собой лишь своеобразные формы отказа от поиска, как и пассивное поведение. С точки зрения феномена обученной беспомощности Селигмана конструктивным способом поведения в задачах с негарантированным успехом является поисковая активность, а любое иное поведение приводит к снижению стрессоустойчивости и повышению риска дистресса. Итак, поисковая активность — это деятельность, направленная или на изменение неприемлемой ситуации, или на изменение своего отношения к ней, или на сохранение благоприятной ситуации вопреки действию угрожающих ей факторов и обстоятельств, при отсутствии определенного прогноза результатов такой активности, но при постоянном учете промежуточных результатов в процессе самой деятельности [178].

В рамках представлений о поисковой активности можно рассматривать среду Интернет как культурное пространство, предоставляющее человеку уникальную возможностью реализации своего активного поведения при невозможности или ограниченности такого поведения в реальной жизни. Интернет-деятельность может также выступать неким механизмом, способным избавить от состояния «выученной беспомощности» и дать опыт самореализации.

Исследование, посвященное выявлению уровня поисковой активности жителей Интернета, проходило в два этапа.

В первой части исследования применялись следующие методики: методика В. В. Аршавскогои В.С. Ротенберга«Фантазии—сон—сновидения» [11], методика личностных факторов принятия решений Т. В. Корниловой (ЛФР), цветовой тест М.Люшера.

В экспериментальную группу (21 чел.) вошли молодые люди в возрасте от 17-ти до 25-ти лет — пользователи, которые опосредствуют свое общение Интернет-чатом, где они проводят не менее двух-трех часов вдень, минимум пять дней в неделю. При этом все члены экспериментальной группы — люди, не имеющие явных физических недостатков и хронических заболеваний, а также не демонстрирующие поведенческие признаки Интернет-аддикци. Контрольную группу (24 чел.) составили испытуемые в возрасте от 17-ти до 25-ти лет, не опосредствующие свое общение чатами сети Интернет, при этом некоторые члены данной группы периодически пользуются другими услугами Интернет.

В основу методики Аршавского—Ротенберга положено развиваемое авторами представление о роли поисковой активности в индивидуальной адаптации и повышении толерантности к стрессу. Такой поиск всегда происходит в условиях прогностической неопределенности, т.е. в отсутствии определенного прогноза результатов этой активности и выступает в качестве общего неспецифического адаптивного фактора, который определяет устойчивость организма к угрожающим жизни воздействиям в стрессовых ситуациях. В том случае, если у человека не фор-

мируется поисковая активность во фрустрирующей сигуации, с точки зрения В. С. Ротенберга и В. В. Аршавского, в силу вступает биологический механизм, способный компенсировать вредные последствия отказа от поиска, помогающего преодолеть их — это быстрый сон, сон со сновидениями. Таким образом, методика «Фантазии—сон—сновидения», позволяет определить степень реализации поисковой активности во сне и фантазиях в зависимости от особенностей процесса протекания сна и степени удовлетворенности этим процессом индивидом.

Методика личностных факторов принятия решений Корниловой (Л $\Phi$ P).

В первую очередь нас интересовала склонность к риску как готовность действовать в новой ситуации в условиях не гарантированное<sup>ТМ</sup> успеха.

Цветовой тест Люшера. Методика «Цветовой тест» М. Люшера основана на предположении о том, что выбор цвета отражает направленность испытуемого на определенную деятельность и характеризует его настроение и функциональное состояние. Интерпретация результатов тестирования осуществляется в соответствии с оценкой положения основных цветов: если они занимают позицию далее пятой, значит, характеризуемые ими свойства, потребности не удовлетворены, следовательно, имеют место тревожность, негативное состояние. В этом случае цвет, поставленный на первую позицию, рассматривается как показатель компенсации (компенсирующий мотив, настроение, поведение).

Наиболее интересным с точки зрения цели нашего исследования представляются два показателя згой методики: 1) выбор экстенсивных цветов (красный и желтый) в качестве наиболее привлекательных как показатель склонности человека к «расширению сфер активности», основанной на «потребности в активности» и «потребности в новых впечатлениях»; 2) отвержение нейтральности (серый) как показатель стремления к вовлеченности и высокой заинтересованности во всех возможных видах деятельности.

Для определения достоверности различий между данными экспериментальной и контрольной групп применялся критерий Манна—Уитни.

Методика В. В. Аршавского и В. С. Ротенберга «Фантазии—сон—сноведения» показала, что по числу людей с выраженной склонностью к реализации поисковой активности во снах и фантазиях экспериментальная и контрольная группы не различаются, причем такие люди составляют подавляющее большинство в обеих группах (76,2% и 75,1%). Полученные результаты свидетельствуют о том, что выборка в целом составлена преимущественно из людей высокотревожных, но с сохранной поисковой активностью. Согласно концепции поисковой активности, полностью адаптированная личность решает свои проблемы в реальном поведении, в связи с чем компенсаторная потребность в сновидениях и фантазиях не возникает. Однако, как подчеркивают авторы, такое психологическое благополучие у современного горожанина наблюдается нечасто. В связи с этим, условно психологически благополучными авторы предлагают считать тех, кто, невзирая на высокую тревожность и наличие

некоторых психологических проблем, тем не менее, сохраняет готовность к поиску, что в частности проявляется в высокой сновидческой и фантазийной активности. По образному выражению В.С. Ротенберга, «...такой человек встает здоровым, а ложится невротиком» [178]. До тех пор, пока не разрушена поисковая активность в сновидениях, человек остается защищенным от невротизации. Именно с таким тревожным, но готовым к поиску человеком мы имеем дело в нашей экспериментальной выборке.

Методика ЛФР выявила высокую готовность к риску у членов Интернет-сообществ, причем эти показатели значимо выше показателей контрольной группы. Склонность к риску является не только основой бесстрашия, но и, главное, представляет собой проявление эмоциональной привлекательности новых ситуаций и способов поведения, притягательности для субъекта новизны как таковой.

Анализ характерных цветовых предпочтений свидетельствуют о том, что значительная часть испытуемых экспериментальной группы (47,6%), в отличие от членов контрольной группы (25 %) предпочитают экстенсивные цвета — красный и желтый. Согласно М.Люшеру, людям, предпочитающим оранжево-красный цвет, свойственны такие черты, как активность, высокая мотивация достижения, потребность в обладании жизненными благами. Предпочтение желтого цвета связано с требованием немедленной разрядки напряжения, стремлением к новизне, тенденцией к самореализации, яркостью эмоциональных реакций, оптимистично-стью, Красно-желтый выбор, встречающийся почти у половины наших испытуемых, характеризует стремление к расширению сфер активности и выраженной общительностью. Полученные данные позволили также обнаружить следующую интересную особенность цветового выбора членов Интернет-сообществ: 42,85 % испытуемых на последнюю позицию цветового ряда, помещают серый цвет, что свидетельствует о наличии у этих людей потребности в вовлеченности, причастности ко всему происходящему вокруг.

Во второй части исследования изучение готовности к поиску у представителей Интернет-среды проводилось на людях разного возраста и различающихся образом жизни, чтобы снять возможный эффект влияния молодости и студенческого образа жизни на показатели активности.

Для изучения готовности к поиску в ситуациях фрустрации и прогностической неопределенности использовалась методика определения уровня поисковой активности Венгера—Ротенберга [11], а также данные по методике изучения фрустрационных реакций Розенцвейга.

Методика Венгера—Ротенберга позволяет выявить тип поведения человека в ситуации с негарантированным успехом. Испытуемым предъявляются описания 16 ситуаций, требующих принятия решения в затруднительных обстоятельствах. На выбор предлагаются 4 варианта поведения для каждой ситуации. По В. С. Ротенбергу [178], в условиях затруднений, когда ни один из вариантов поведения не гарантирует успеха, возможны следующие типы поведения: активный поиск выхо-

да из ситуации; следование стереотипу, т.е. воспроизведение прежде положительно зарекомендовавшего себя способа решения проблемы; хаотический перебор вариантов; пассивное ожидание помощи или самопроизвольного изменения ситуации.

Сравнение данных экспериментальной и контрольной групп подтвердило выдвинутое предположение о большей готовности к поисковой активности у представителей Сети: по сравнению с контрольной группой, для разработчиков и жителей Интернета характерным способом поведения в затруднительных обстоятельствах является активный поиск (р  $^{\circ}$  0,01), а пассивное ожидание, представляющее собой, по сути, отказ от поиска, не встречается вовсе (p = 0,005).

Активное поисковое поведение демонстрируется испытуемыми в двух методиках: в методике Венгера— Ротенберга (А) и в методике изучения фрустрационных реакций С. Розенцвейга (і). Процентные показатели активности по обеим методикам были сопоставлены между собой по коэффициенту корреляции Спирмена и обнаружена значимая положительная связь.

Итак, полученные результаты позволяют говорить о том, что уровень поисковой активности у пользователей Интернета значимо выше, чем у людей, не использующих все возможности Сети. Этот, в принципе, положительный, с точки зрения стрессоустойчивости, факт, может иметь, судя по всему, и некоторые неприятные последствия. Так, обнаруживаемая тестом Люшера высокая потребность в вовлеченности в сочетании со стремлением к расширению сфер активности, может негативно сказываться на целеустремленности и способности сосредотачиваться на главном. Возможно, следует относиться к высокому уровню поисковой потребности как к необходимому, но недостаточному условию психологической адаптированности.

#### Общительность или эмоциональная закрытость?

Актуализированность потребности в близком неформальном общении, судя по всему, является характерной особенностью жителей Интернета. Во всяком случае, именно мотив аффилиации фиксируется как ведущий и в относительно ранних исследованиях, посвященных выявлению потребностей, удовлетворяемых с помощью Интернета [9], и в исследованиях специфики чатов современного Рунета. Отметим, однако, что данные в этих исследованиях, как впрочем и во многих других, посвященных этой проблематике, были получены путем либо прямого опроса (анкетирования) пользователей о мотивах их пребывания в Сети, либо контентанализа текстов посетителей чатов. Таким образом, общение выступает для жителей Интернета как осознаваемый мотив их сетевой активности. Соответственно, стремление этих людей к общению в Интернете может являться либо следствием высокой общительности, которая требует реализации в широком круге контактов, в том числе, и в опосредованных сетевыми ресурсами, либо, напротив, быть результатом их замкнутости, позволяющей им вступать только в опосредствованное общение.

Основания, считать Интренет-общение эрзацем полноценного межличностного общения, достаточно серьезны, а авторы, занимающиеся Интернет-аддикцией, настаивают на том, что люди, вовлеченные в сетевую жизнь, склонны к уходу от общения и даже демонстрируют признаки аутизации.

Наши исследования характерологических особенностей жителей Интернета не позволяют сделать однозначный вывод об особой шизоидности людей этого круга (см. выше), однако прямое изучение такой препятствующей полноценному общению личностной особенности как алексетимичность дало уже более определенные результаты.

Шкала алексетимии TAS направлена на диагностику неспособности человека называть и, соответственно, адекватно воспринимать чужие и свои эмоциональные состояния. Достоверность различий между показателями в группе жителей Интернета и в группе пользователей оценивались с помощью критерия Манна—Уитни.

В группе жителей Интернета показатели по шкале алексетимии оказались значимо выше, чем в контрольной группе. Этот результат хорошо укладывается в представление об Интернет-активности как «уходу от реальности», характерного для тех, кто терпит фиаско в межличностных отношениях.

Как же организована сфера общения и эмоциональная жизнь тех, кто, обладая высокой алексетимичностью, стремится максимально использовать предоставляемые Интернетом возможности опосредованного общения?

#### Исследование эмоциональной сферы жителей Интернета проективными методами

Один из традиционных способов изучения эмоциональной и коммуникативной сфер связан с применением проективных методик. В нашем исследовании проективные методики использовались как в минимальной степени провоцирующие работу защитных механизмов и не вызывающие протеста со стороны наших испытуемых.

Исследование проводилось на выборке из 67 человек. 40 человек — группа жителей Интернета — были отобраны по обсуждавшимся выше критериям: эмоциональная насыщенность Интернет-взаимодействия, ориентация на общение в Интернете, значительные временные и финансовые затраты на Интернет. 27 человек вошли в контрольную группу — это те, кто лишь эпизодически обращается к Интернету и только с деловым запросом. Испытуемые в обеих группах принадлежали к одной возрастной и социальной группе — студенты московских ВУЗов.

Использовались проективные методики: тест М. Люшера, методика «Рисунок несуществующего животного», методика «Рисунок человека» и методика самооценки Дембо—Рубинштейн.

По методике Люшера было проведено дополнительное исследование на выборке жителей Интернета (46 чел.). Полученные в этой группе данные точно воспроизвели данные основного исследования.

Рисуночные методики позволили обнаружить, что практически все испытуемые-интернетчики имеют проблемы в сфере общения и образе Я (95%); в контрольной группе испытуемых с явными проблемами оказалось значительно меньше (14.8 %). Наиболее ярко проявились в рисунках сложности в принятии своего физического Я (схематичное или аморфное тело, недорисовка нижней части тела у человека) — 55 % в группе жителей Интернета и 11.1 % в контрольной группе; сложности в непосредственном общении (закрытые глаза, очки, непрорисованное лицо, вид с затылка) — 35% и 7.4% соответственно; склонность к интеллектуализации (непропорционально большая голова при слабом теле) — 30% и 18.5%; чувство одиночества и недостатка взаимопонимания, возможно связанное со сложностями в общении с противоположным полом (животное уникально, не размножается, живет в одиночку, на далекой планете) — 32.5% и 18.5%. Напомним также, что данные рисуночных методик дают основания говорить о низкой агрессивности группы жителей Интернета: в рисунках несуществующего животного только у троих испытуемых (7.5 %) можно отметить некоторые признаки речевой агрессии.

Результаты исследования эмоциональной сферы по тесту Люшера также указывают на напряженность и некоторую склонность к негативизму у жителей Интернета. 85% имеют хотя бы одну фрустрированную потребность (отвержение одного из основных цветов — синего, зеленого, красного или желтого) и 35 % — не менее двух неудовлетворяемых потребностей, при этом только 25 % испытуемых этой группы не используют неконструктивные компенсации (черный, коричневый или серый на первых позициях). Какого-либо единообразия в переживаемых проблемах не наблюдается (отвержение каждого из четырех основных цветов встречается приблизительно равное число раз — от 32,5% до 35%), но компенсация тревоги бунтарством и отказом от общепринятых норм (черный в начале ряда) характерно для 55% всех испытуемых-интернетчиков.

Данные, полученные с помощью методики изучения самооценки Дембо—Рубинштейн, подтверждают существование определенных особенностей самооценки жителей Интернета. Испытуемым были предложены четыре шкалы — ум, общительность, интересность, независимость. Обнаружилось, что независимость для них выступает как особая ценность: 40 % считают, что их высокие баллы по этой шкале компенсируют недостаток общительности или интересности, а 12.5% воспринимают свою независимость как чрезмерную (для идеального Я баллы по этой шкале ниже, чем для реального Я). 47.5 % испытуемых имеют недифференцированные и завышенные представления об идеальном Я, еще у 12.5% эти представления нереалистичны (по сравнению с баллами по реальному Я), у 10% самооценка занижена.

Полученные результаты свидетельствуют о том, что в группе жителей Интернета чаще, чем в контрольной встречаются люди со сложностями в близком общении и самораскрытии. Возможной непосредственной причиной этого являются неразвитые, инфантильные механизмы самооценки,

порождающие идеалистические требования и препятствующие формированию дифференцированных и адекватных представлений о себе.

В эмоциональной сфере такая ситуация приводит к появлению значительной напряженности, попытки снижения которой — при характерном для этой группы отсутствии личностной агрессивности — осуществляются с помощью трех основных приемов. Во-первых, это стремление решать любые задачи, в том числе, личностные и межличностные только интеллектуальными средствами, что роднит эту группу с группой хакеров и высококвалифицированных программистов. Второй прием связан с формированием таких представлений о мире, в которых подчеркивается уникальность, неповторимость каждого, объясняющая невозможность полного взаимопонимания. Внутреннее одиночество в такой картине мира становится системообразующей категорией, а в общении велущим оказывается информационный компонент. Третий прием — негативизм и отвержение социальных норм. При низкой агрессивности и затрудненности групповой идентификации этот путь оказывается связан не с асоциальным поведением, а с индивидуальным уходом из сферы нормативного регулирования.

Проведенное исследование эмоционально-коммуникативных особенностей жителей Интернета проективными методиками подтвердило вы-

двинутую гипотезу о наличии у них специфических проблем в области непосредственного общения и связанным с этим эмоциональным напряжением. В этой группе преобладают c нереалистическими недифференцированными требованиями себе. дискриминирую-1шие собственную телесность, ощущающие дистанцию между собой и другими и пытающиеся компенсировать отсутствие чувства близости и взаимопонимания преувеличенными представлениями о собственной независимости, а также отказом от следования общепринятым нормам.



## Исследование способности к Рисунок предоставлен распознаванию эмоциональной экспрессии в группе жителей Интернета

Для изучения аффективной сферы наряду с проективным методом может применяться и экспериментально-психологический. Так, известно, что определенные эмоциональные и мотивационные особенности субъекта детерминируют протекание и результативность познавателоных процессов. В связи с задачей изучения сферы общения жителей Интернета

особый интерес для нас представляет хорошо изученная в психологии связь между мотивом аффилиации и восприятием лица [205]. В нашем исследовании такой показатель эффективности процессов восприятия как точность при распознавании эмоциональной мимики применялся и как самостоятельная характеристика коммуникативной сферы представителей Сети, и как указание на стремление к принятию.

Использовалась авторская методика компьютерной диагностики восприятия эмоций [117]. В процессе разработки методики было обнаружено, что в группе людей с высоким уровнем мотива аффилиации в форме «надежды на принятие» по методике Мехрабиана [80] точность опознания эмоционального состояния по мимике значимо выше. Была также получена значимая отрицательная корреляция между точностью восприятия эмоции и уровнем алекситимии по методике TAS.

В исследовании принимали участие 31 житель Интернета и 28 пользователей. Достоверность различий между показателями этих двух групп оценивалась по критерию Манна—Уитни.

Обнаружено, что в экспериментальной группе точность при опознании эмоционального состояния человека по выражению его лица значимо ниже, чем в контрольной.

Точная категоризация эмоции возникает при готовности субъекта «уподоблять» [121] свои душевные «движения» эмоциональному состоянию другого, в том числе — подстраивать свою моторику под выразительные движения партнера. Именно это технически не поддерживается средой Интернет, вследствие чего процесс построения образа текущего эмоционального состояния вынужденно теряет свою непосредственность, а встраивание новых, например, вербальных, средств может не «поддерживаться» на мотивационном уровне самого пользователя. Это приводит к тому, что для истинных алексетимов Интернет становится убежищем, где тело их не «подводит» своей непосредственной реакцией на чужое эмоциональное состояние. Люди же с высоким мотивом аффилиации, попадая в ситуацию «внетелесного» общения в Сети, вынуждены тратить дополнительную энергию на встраивание новых средств — вербальных и визуальных знаков — в процесс коммуникации.

## Социально-психологическая адаптированность жителей Интернета

Данные проективного и экспериментально-психологического исследования указывают на существование серьезных коммуникативных трудностей и значительного эмоционального напряжения у представителей Интернет-среды. Можно ожидать, что и обследование этой группы с помощью многофакторных опросниковых методик даст сходные результаты. В качестве такой методики был выбран опросник Социально-психологической адаптированное<sup>тм</sup> (СПА) [155], в оригинале разработанный К. Роджерсом и Р. Даймонд.

Модель отношений человека с социальным окружением и с самим собой, заложенная в основу этого инструмента, исходит из концепции личности как субъекта собственного развития, способного отвечать за свое поведение. Шкала состоит из 101 суждения, из них 37 соответствует критериям социально-психологической адаптированности личности (в каком-то смысле они совпадают и с критериями личностной зрелости, в их числе — чувство собственного достоинства и умение уважать других, открытость реальной практике деятельности и отношений, понимание своих проблем и стремление овладеть, справиться с ними и пр.), следующие 37 — критериям дезадаптированное<sup>тм</sup> (неприятие себя и других, наличие защитных барьеров в осмыслении своего актуального опыта, кажущееся «решение» проблем, то есть решение их на субъективном психологическом уровне, в собственном представлении, а не в действительности, негибкость психических процессов); 27 высказываний нейтральны. Высказывания сгруппированы по 6 факторам, отвечающим критериям адаптированности и дезадаптированности: принятие — непринятие себя; принятие других — конфликт с другими; эмоциональный комфорт (оптимизм, уравновешенность) — эмоциональный дискомфорт (тревожность, беспокойство или, напротив, апатия); ожидание внутреннего контроля (ориентация на то, что достижение жизненных целей зависит от себя самого, акцентируются личная ответственность И компетентность) — ожидание внешнего контроля (расчет на толчок и поддержку извне, пассивность в решении жизненных задач); доминирование — ведомость (зависимость от других); эскапизм («уход» от проблем).

В исследовании приняли участие жители Интернета (31 чел.) и пользователи (28 чел.). Применялся критерий Манна—Уитни.

Оказалось, что в группе жителей Интернета значимо ниже, чем в контрольной группе показатели адаптированности и принятия других, а также выше показатели дезадаптированности, непринятия других, эмоционального дискомфорта и эскапизма. Такая картина характеризует жителей Интернета как менее социально компетентных, прежде всего в плане понимания окружающих людей и доверия к ним, испытывающих в связи с этим эмоциональные проблемы. Возникающие в связи с этим проблемы нередко воспринимаются ими как неразрешимые и поэтому они больше, чем обычные пользователи, склонны к тому, чтобы оставлять все как есть, пережидая и надеясь на то, что все как-нибудь уладится само собой. В то же время в том, что касается отношения к себе и к умению взять на себя управление в ситуации социального контакта, две сравнивавшихся группы не показали значимых различий. Значит, эти особенности вписываются в структуру социально-психологической адаптированности представителей пользователей и жителей Интернета по-разному, и эти различия могут быть выявлены с помощью факторного анализа.

В Таблицах За и 36 знаком "+" обозначены показатели СПА, входящие в соответствующий фактор с высоким положительным значением, знаком "— " — с высоким отрицательным.

Таблица 3 а Результаты факторизации данных по методике СПА для группы жителей Интернета

Показатели СПА	Фактор 1	Фактор 2
Адаптирован ность	-	
Дезадаптированность	+	
Лживость +	+	
Лживость -		
Принятие себя	-	
Непринятие себя	+	
Принятие других	-	
Непринятие других	+	
Эмоциональный комфорт	-	
Эмоциональный дискомфорт	+	
Внутренний контроль		
Внешний контроль		+
Доминирование		-
Ведомость		+ •
Эскапизм		+

Первое, что показала факторизация (применялся метод максимального правдоподобия с последующим варимекс-врашением), — это относительно меньшая сложность организации социальной компетентности у жителей Интернета: для описания их данных достаточно двух значимых факторов, в то время как в структуре показателей СПА контрольной группы выделяется четыре значимых фактора.

Принятие себя и у жителей Сети, и у представителей контрольной группы связывается, прежде всего, с принятием других и эмоциональным комфортом, что отражает наличие обшей основы для восприятия социального мира и себя в этом мире. Различия проявляются в том, устанавливаются ли связи с этим стержневым ощущением и инструментальными показателями СПА.

**Таблица 3 б** Результаты факторизации данных по методике СПА для контрольной группы

Показатели СПА	Фактор 1	Фактор 2	Фактор 3	Фактор 4
Hokasar Giri OliA	Φακτορ τ	Ψακτορ 2	Фактор 3	Фактор т
Адаптированность		-		
Дезадаптированность		+		
Лживость +				-
Лживость -			-	
Принятие себя		-		+
Непринятие себя				
Принятие других		-	-	
Непринятие других		+	+	
Эмоциональный комфорт		-		
Эмоциональный дискомфорт	+			

Для тех, кто не относится к категории Интернет-жителей, желание доминировать связано с ощущением собственной успешности и компетентности, отказ от доминирующей роли — с желанием выглядеть успешным и компетентным, которое проявляется в склонности к социально одобряемым ответам в ситуации тестирования. Иными словами, у тех, кто уверен в собственных силах, возникает желание управлять, у тех, кто избегает социальной ответственности — желание создать о себе благопри ятное впечатление. Локус контроля у не-жителей связывается с отноше нием к другим: доверительная атмосфера является условием интернальности, враждебность побуждает к тому, чтобы воспринимать ситуацию как неуправляемую. Таким образом, инструментальные характеристики СПА (локус контроля и склонность к лидерству) у испытуемых из контрольной группы привязываются к субъективным оценкам показателей психологи ческой компетентности.

У Интернет-жителей эти два показателя СПА образуют единый фактор, в котором также присутствует эскапизм и эмоциональный диском форт. Таким образом, для жителей Сети умение и стремление руководить в ситуации социального контакта оказывается инструментальной характеристикой, не связанной с содержанием отношений к себе и другим людям, и имеющей самостоятельную ценность вне зависимости от конкретных параметров социального взаимодействия.

#### 4.2. Самосознание жителей Интернета

#### Самоотношение и образ Я

Задача, решение которой представляется необходимой в исследовании личностного развития, опосредованного Интернетом, — это задача изучения самосознания носителей Интернет-культуры. Вслед за В. В. Сталиным [27], мы считаем целесообразным разводить уровень знаний о себе и уровень действий в адрес собственного Я и формирующегося на их базе отношения к себе. Знания о себе характеризуют как когнитивную сложность субъекта в задачах межличностного оценивания, так и сложившуюся в рамках данной субкультуры социально желательную ориентацию представлений о человеке. Сформированность определенных внутренних действий в отношении к своему я отражает репертуар востребованных в субкультуре действий и межличностных отношений, а также эмоциональный фон, задаваемый этими действиями (действиям в адрес Я соответствуют «собственно эмоции» по классификации А.Н.Леонтьева, а отношению к себе — «чувства»). Все это позволяет использовать данные о специфике самосознания носителей Интернет-культуры как свидетельства о транслируемом в этой среде отношении к себе и к другим. Описание поощеряемых данной культурой социальных действий и тех, что не входят в ее нормативный репертуар, составляет, как известно, основу выделения типов культур (см., например, типологию Р. Бенедикт [23]). Изучение самосознания носителей Интернет-культуры может способствовать определению места этой культуры в культурном разнообразии человечества.

#### Исследование самоотношения жителей Интернета с помощью опросников

Изучение особенностей самосознания носителей Интернет-культуры проводилось с помощью двух опросниковых методик — опросника само-отношения В. В. Сталина (ОСО) и опросника смысложизненных ориентации Д.А.Леонтьева (СЖО).

Первый позволяет оценить как общий характер отношения к себе, так и репертуар действий в адрес я. Второй направлен на выявление представлений человека о собственной жизни и своей удовлетворенности ею.

Были обследованы две экспериментальные группы — пользователи и жители Интернета. Контрольная группа была составлена из студентовпсихологов, не пользующихся Интернетом. Для оценки значимости различий между группами применялся критерий Манна—Уитни, а для выявления внугренних связей между шкалами опросников использовался коэффициент ранговой корреляции Спирмена.

Опросник самоотношения выявил отличия группы жителей Интернета как от контрольной группы, так и от пользователей. Наиболее весомый вклад в межгрупповую дисперсию по фактору *Ожидаемое отношение других людей* вносят различия между группами пользователей и жителей,

при этом первые в большей степени, чем вторые ожидают антипатии со стороны окружающих. Кроме того, между пользователями и «жителями» и между жителями и контрольной группой (напомним, что она составлена из психологов), обнаруживаются значимые различия по фактору АутосиМііатии (II): у жителей он самый высокий. Они одобряют себя в целом и в существенных частностях, испытывают доверие к себе и имеют высокую самооценку; у них отсутствуют тенденции к приписыванию себе недостатков и самообвинению; нет чувств раздражения и презрения по отношению к себе. Для показателей по частным шкалам, отражающим «уровень внутренних действий в адрес самого себя или готовности к таким действиям» получены следующие различия:

- *Самоуверенность* (1): у пользователей этот показатель самый низкий, а у психологов самый высокий;
- Самопринятие (3): у пользователей он ниже, чем у жителей;
- *Самообвинение* (5): у пользователей эти показатели выше, чем у жителей; у жителей он ниже, чем у психологов.

Показательно, что количество различий в самоотношении минимально между группой пользователей и контрольной группой, что и можно было ожидать у людей со стабильной личностью.

Итак, отношение к себе пользователей фактически ничем не выделяется. Этот результат подтверждает адекватность введенного нами критерия для классификации носителей Интернет-культуры: люди, для которых сетевая активность является лишь операцией, т. е. активностью, отвечающей условиям деятельности, а не ее целям или мотивам, не должны быть свойственны какие-либо специфические проблемы самосознания.

По показателями СЖО между группами значимых различий не обнаружено. Другими словами, среда Интернет не рекрутирует в свои жители лишь людей, неудовлетворенных своим прошлым или настоящим.

Вычисление внутренних корреляций по ОСО показало следующее. У жителей Интренета обобщенные факторы не коррелируют между собой (в отличие от обильных корреляций в двух других группах). Глобальное самоотношение S определяется только Самоуважением (1), а среди частных шкал — Самоуверенностью (1), а не Самообвинением (5), как у других. Кроме того, у жителей Самоинтерес (III) ни с чем не коррелирует, в то время как у пользователей и психологов этот фактор связан с разными частными шкалами и фактором Аутосимпатии (II). Шкала Самообвинения (5) имеет всего 2 значимые корреляции, а не 7 (как у пользователей) или 8 (как у психологов). То есть Самообвинение для двух последних групп является неким стержневым компонентом.

Самоотношение жителей Интернета, как и ожидалось, весьма отли чается от характерного для данной возрастной группы (18-25 лет). Им не свойственны реакции самообвинения и, напротив, они склонны принимать себя со всеми своими недостатками, доверять себе и верить в свои силы. Из этих положительных эмоций, возникающих в автокоммуникации

рождается и чувство любви к себе — отношение Аутосимпатии объединяет пункты Самопринятия и Самообвинения, в которых отражается дружественность-враждебность к своему Я. Они не ждут неприятия со стороны других, что также поддерживает общий несколько по-детски приподнятый аффективный тон общения с другими и с собой. Следовательно, проблема, которая определяет их склонность к Интернет-опосредованному общению, связана не с негативным отношением к себе и не со страхом отвержения со стороны окружающих, а с какими-то иными особенностями внутриличностной коммуникации.

Корреляционный анализ ОСО и СЖО показал следующее. У жителей Интернета шкалы СЖО *Цели* и *Результат* коррелируют с факторами и частными шкалами ОСО (Глобальное самоотношение (S), Самоуважение (/), Самоуверенность (1), Ожидаемое отношение (2)), а у других групп — практически нет. У пользователей шкала СЖО Процесс связана с показателями ОСО (Самоуважение (/), Ожидаемое отношение других людей (2), Самопонимание (7)).

Особенно интересным представляется следующий результат: у жителей абсолютно все показатели СЖО сильно связаны друг с другом; относительно более дифференцированы показатели в контрольной группе; у пользователей не коррелируют  $\ensuremath{Uenu}$  и  $\ensuremath{Ilpouecc}$  и есть слабые (p < 0,1) корреляции  $\ensuremath{Uenu}$ — $\ensuremath{Pesynbmam}$  и  $\ensuremath{Uenu}$ — $\ensuremath{Ilhow}$ 

#### Исследование самоотношения жителей Интернета с помощью проективного метода

Применялись следующие проективные методики.

Методика исследования самооценки Дембо— Рубинштейн. Данная методика основана на непосредственном оценивании испытуемым ряда качеств его индивидуальности. В нашем случае были использованы такие качества как здоровье, характер, ум, счастье, судьба. Обследуемым предлагалось отметить уровень развития у них этих качеств на данный ]момент времени (Я-реальное), уровень развития этих качеств, при котором они были бы удовлетворены собой или почувствовали гордость за себя (Я-идеальное), уровень развитие у себя этих качеств в Интернете (Я-виртуальное), а также развитие этих качеств в прошлом (Я-прежний) и в будущем (Я-будущий).

Проективная методика «Цветовой тест отношений» Эткинда представляет собой невербальный компактный диагностический прием, отражающий как сознательный, так и частично неосознаваемый уровень отношений человека. Теоретическую основу методики составляет концепция отношений В. Н. Мясищева, идеи Б. Г. Ананьева об образной природе психических структур любого уровня и представления А. Н. Леонтьева о чувственной ткани смысловых образований личности. Методической основой ЦТО является цветоассоциативный эксперимент, базирующийся на предположении о том, что существенные характеристики невербальных компонентов отношений к значимым другим и к самому себе отражаются в цветовых ассоциациях. Цветовая

сенсорика весьма тесно связана с эмоциональной жизнью личности. Эта связь, подтвержденная во многих экспериментальных психологических исследованиях, давно используется в ряде психодиагностических методов. В нашем исследовании объектами оценивания для испытуемого выступали концепты «Я сам», «Интернет-собеседник» и «моя судьба».

Методика визуальных универсалий Е. Ю. Артемьевой [10]. В работах по изучению структур субъективного опыта Е. Ю.Артемьевой удалось обнаружить визуальные формы, которые одинаково интерпретируются испытуемыми с точки зрения семантики. Описания, даваемые самыми разными испытуемыми, оказываются удивительно схожими по отношению к фигурам, только одна из которых имеет определенное геометрическое название — круг, все остальные фигуры являются неописывающимися геометрическими терминами. Результаты проведенных исследований позволили Е. Ю. Артемьевой сформулировать представление о том, что эти восемь фигур представляют собой невербальный семантический код, поскольку они обладают стабильной семантикой. При исследовании представлений человека о самом себе и своей жизни остро ощущается дефицит описательных методик, таких методик, которые бы позволяли нашим испытуемым давать описание собственной жизни не с точки зрения удачная/неудачная, хорошая/плохая, а на некотором содержательном уровне. Поэтому в данной работе, на ряду с другими методиками, была предпринята попытка применить фигуры, соответствующие невербальным универсалиям, в качестве средств глобального описания жизни испытуемых. Таким образом, выбор испытуемым той или иной фигуры рассматривался нами как свернутая семантическая процедура, то есть такая процедура, которая позволяет через соотнесение самого себя, своей судьбы и Интернет-собеседника с невербальными универсалиями дать семантическое описание этих концептов.

Испытуемые — активные посетители чатов, признающие себя жителями Интернета. Возраст 18-25 лет.

Проективные методики дали результаты, сходные по смыслу с полученными с помощью опросниковых методик. Полученные результаты свидетельствуют о том, что наши испытуемые имеют позитивное отношение к себе — отсутствует ассоциация самого себя с отвергаемыми цветами и с фигурами, имеющими негативную семантику. Данные по методике самооценки Дембо—Рубинштейн также демонстрируют отсутствие тенденции к занижению самооценки: «Яреальное» находится в интервале 2/3-4/5 шкалы.

Анализ содержательных характеристик фигур и цветов, с которым испытуемые ассоциировали самих себя, подтверждает преобладание принимающей позиции в отношениях с собственным я. Для описания самого себя испытуемые используют фигуру № 2, которая имеет следующие характеристики: приятное, чистое, холодное, твердое, смелое, горькое. 60 % испытуемых в своих ассоциациях используют основные цвета (по 20% — Красный и синий, по 10% — зеленый и желтый), а 30% ассоциируют себя с фиолетовым цветом.

Большинство испытуемых не ассоциирует в ЦТО свою судьбу с отвергаемыми цветами (85%) и фигурами (100%).

Для описания собственной судьбы в методике визуальных универсалий большинство испытуемых используют вторую или первую фигуру:  $N \ge 2$  — приятное, чистое, холодное, твердое, смелое, горькое;  $N \ge 1$  — легкое, доброе, чистое, холодное, молодое, умное, тихое, приятное, активное, сладкое, смелое.

Отношение наших испытуемых к своей судьбе по данным ЦТО может быть описано следующим образом. Большинство испытуемых не ассоциирует свою судьбу с отвергаемыми цветами (85%) и фигурами (100%). Многие испытуемые (35 %) ассоциируют судьбу с красным цветом, что свидетельствует о переживании чувства успеха и конструктивной активности как ведущего аффективного тона «образа судьбы». Некоторое количество испытуемых ассоциируют свою судьбу с синим и черным цветами (по 15%). Следовательно, среди жителей Интернета тех, для кого образ судьбы — это образ гармоничной, внутренне бесконфликтной жизни, не меньше, чем тех, кто, как говорит М.Люшер, «восстает против судьбы, или, по крайней мере, против своей собственной судьбы» и «склонен действовать опрометчиво и безрассудно».

Результаты, полученные с помощью методики Дембо—Рубинштейн, говорят о том, что у людей, опосредующих свое общение Интернет-ресурсами, представление о Я-идеальном нереалистично и недифференцировано: на большинстве шкал Я-идеальное помещается в верхнюю точку шкалы, что может быть проинтерпретировано как утверждение «Я могу стать самым умным, здоровым и т. п. на свете». Такая нечувствительность к собственным особенностям может повлечь завышенные требования к себе и к окружающим. Так же наблюдается большой разрыв между Я-реальным и Я-идеальным, что также негативно сказывается на регулирующей функции самооценки.

Значительная представленность фиолетового цвета в ассоциативных описаниях жителями Интернета своего я (у 30% испытуемых) также свидетельствует о слабости процессов дифференциации в их самосознании, склонности к магическим отношениям с собственным я.

#### Некоторые выводы

Итак, основная проблема самосознания жителей Интернета — это неструктурированность представлений о себе. Их отношение к себе — принимающее и дружественное — не основывается на позитивной оценке собственных достижений или удовлетворенностью данным моментом или гордостью за свои хорошо продуманные планы. Самоотношение этих людей строится как без-условное принятие, как материнское, безоценочное. Зрелое, неинфантильное Я нуждается и в условном, «отцовском» принятии, обеспечивающем возможность внешней, «объективной» оценки достижений человека. Интернет-среда является подходящим местом для тренинга оценочного механизма — одновременно и вовне, в сетевом

общении, допускающем экспериментирование с образом Я-в-настоящем, протекающем на базе операций анонимной интимности и анонимной публичности, и в автокоммуникации, обеспечивающей благодаря автоматической фиксации «следов» сетевой активности доступность для наблюдения — а не конструирования памятью, — образа Я-в-прошлом.

Полученные данные об особенностях самоотношения жителей Интернета могут быть проинтерпретированы не только как показатель неблагополучия тех, кто стремится в Интернет-среду и вредоносности самой этой среды. Можно рассматривать Интернет как культуру, в рамках которой появились новые средства для личностного развития тех, кому по какимлибо причинам трудно формировать свой образ Я с опорой на свои природные данные или социальные достижения. Появление Интернета не только поставило точку в индустриальном этапе развития общества, но и изменило психологические свойства современной культуры. Для активного участника Интернет-жизни проблема отчуждения в том виде, в котором ее обсуждал Э. Фромм, уже не стоит: «он не участвует ни в планировании трудового процесса, ни в его результатах, он почти никогда не соприкасается с произведенным продуктом в целом [203, с. 194]. Вряд ли человек, имеющий свой сайт (личный или корпоративный) или поддерживающий своим присутствием сетевое сообщество, отнесет эти слова к себе. Да и отмечаемая Ю. М. Лотманом оборотная сторона ориентированной на сообщения культуры XX века — "резкое разделение на передающих и принимающих, возникновение психологической установки на получение истины в качестве готового сообщения о чужом умственном усилии..."» [130, с. 44-45], — уже не характерна для ориентированной на автокоммуникацию культуры Интернета.

#### Трансформации Я в Интернете

«Юношеское путешествие»

Среди посетителей чатов, по оценке С. Кремлевой, преобладают люди юношеского возраста, чей средний возраст составляет приблизительно 21 г. Доля возрастной группы «меньше 18 лет» составляет 29,0 %, возрастная группа 30 лет и старше представлена в чате 6,5 % [116].

Наиболее вероятной причиной массового «ухода в Интернет» именно старших подростков и юношей можно считать состояние кризиса идентичности, разрешение которого требует особых усилий со стороны субъекта и особых условий со стороны окружения.

Показателями и направлениями конструктивного развития в юности Э. Эриксон называет взрослую ответственность и автономную идентичность, которые проявляются в лидерстве, уверенности в себе и независимости от родительской семьи. Типичным состоянием юноши, находящегося в процессе становления личности, является чувство болезненной неуверенности в себе, в котором соединяются следующие переживания: ощущение неспособности реатизовывать себя как отдельную от родительских персонажей личность; чувство стыда, который возникает из-за

167

того, что «твоя личность открыта сверстникам и они могут судить о ней»; чувства неадекватности своих обших способностей, которое может быть следствием «того парадокса, что специально организованное в ранние школьные годы ускоренное развитие затормозило развитие ... идентичности»; переживания социальной и коммуникативной некомпетентности, «когда молодой человек не способен ни подчиняться, ни отдавать приказания, он оказывается в изоляции» [224, с. 166-197].

Таким образом, среди множества параметров позитивного развития в юности можно выделить в качестве интегративных развитие социальной компетентности и обретение независимости от родительской семьи. Традиционные формы, в которых происходил «отрыв от корней» в до-информационные эпохи, — учеба, работа, служба в армии, юношеское путешествие [218, с. 36], — в современной России все больше уграчивают свою приемлемость, однако на смену им приходит возможность использовать в тех же целях виртуальную реальность Интернета.

Особенностями этой среды, делающей ее потенциально развиваюшей. являются:

- Технологичность. Как отмечал Э. Эриксон, та часть молодежи, которая оказывается на волне общей технологической, экономической или идеологической тенденции и хорошо подготовлена для приобщения к расширяющимся технологическим тенденциям, легче может «идентифицировать себя с новыми ролями, предполагающими компетентность и творчество, и полнее предвидеть неявную перспективу идеологического развития» [224, с. 140-141]. Таким образом, пребывание в качестве неслучайного человека в Интернете позитивно влияет на подверженную колебаниям самооценку и позволяет юноше идентифицировать себя с прогрессивными, витальными, развивающимися силами.
- Анонимность общения, которая позволяет устранять пугающее ощущение открытости своей личности для публичной оценки.
- Возможность обращения к информационным ресурсам, и, в таком виде, к культурному наследию, то есть подключение к потоку мировой культуры. Э. Эриксон считал, что это позволяет преодолевать ощущение изоляции, возникающее вследствие социальной некомпетентности, «которая может привести подростка к трагичскому уходу, но которая также, если он удачлив и талантлив, поможет ему ответить головам, обращающимся к нему... через века посредством книг, картин и музыки» [224, с. 197].
- *Избирательность* в отношении партнеров и по общению и тем и *произвольность* установления и прекращения контактов, благодаря чему содержание и режим общения становятся максимально комфортными.
- Практически неограниченные возможности для «игры с идентичностью» [105, с. 233], которая, являясь формой социальной игры, позволяет преодолевать диффузию идентичности в процессе рефлексии

«полуосмысленных» ролевых переживаний типа «я запрещаю тебе» и «я запрещаю себе» [224, с. 174]. По формулировке Н.Д.Чеботаревой, осознание «составных частей» своей личности и приобретения навыков управления ими является необходимым условием личностного развития и духовного самосовершенствования человека. Множественность и изменчивость идентичности в виртуальной коммуникации отражает развертывание структуры собственной личности и исследование породивших их потребностей [209].

Перечисленные возможности Интернета оказываются ценными как условия развития социальной компетентности. Кроме того, необходимо отметить еще ряд особенностей витруальной жизни, создающих совершенно специфические условия для решения такой задачи развития, как обретение независимости от родительских образцов поведения:

- Возможность отстранения (наличие неразделенных с окружающими переживаний, впечатлений, мыслей), изолированности (недоступность для нежелательных в данный момент контактов), отчуждения (обусловленная технологией Интернета свобода от необходимости реализации родительских программ и подчинения интроектам вообще), обратимость отсутствия (сохранение физической возможности вернуться в семейную среду при желании) создают комфортные условия для преодоления зависимости от семьи. Эти эффекты Интернета делают пребывание в нем аналогом юношеского путешествия, который называют в качестве адекватного средства взросления Э. Эриксон, Ф.Дольто, Г. Шихи.
- Физическое пребывание вне привычной обстановки подразумевает испытание, преодоление и в общем — накопление нового опыта, что оказывает влияние на мнения, представления, способы поведения, ощущение собственной компетентности и связанный с этим рост субъективной независимости от родительского авторитета. Территория Интернета виртуальна, но это не является препятствием для путешествия в нем. Об этом говорит, в частности, наличие в Интернетсленге терминов с пространственным оттенком: сама Сеть есть нечто протяженное в пространстве, домен — область, сайт — место; жаргонное метр, то есть мегабайт; в Интернете совершаются действия, связанные с пространственным перемещением: зайти, лазать, или его отствутствием — сидеть [105]; согласно известному слогану, в Интернете можно потеряться. Содержательно Интернет также вполне способен предоставить юноше материал для создания «историкогеографического образа мира как каркаса для будущей идентичности молодого человека» [224, с. 197].
- Для большинства современных родителей Интернет все еще представляет собой неизвестную землю, благодаря чему путешествие в нем отвечает еще одной потребности юноши, которая заключается в том, чтобы его представления о мире не совпадали с представлениями его

родителей: «он фиксируется на длительном проекте, который вынашивает во времени и пространстве, отличном от тех, в которых он жил до сих пор» [72, с. 100]. В этом смысле собственная картина мира подразумевает и собственную карту мира. Поддерживаемые же средствами Интернета перемещения в виртуальном пространстве как раз и являются для родителей «таинственными и недоступными» [218, с. 36]. Необходимость в том или ином виде специфической деятельности, в рамках которой происходит формирование зрелой идентичности, исчерпывается, когда данная задача решена, и остается, если преобразования не завершены.

В соответствии с этим логически возможны две траектории развития Интернет-жителя: он может использовать специфические средства, предоставляемые Интернетом, для компенсации проблем становления идентичности и затем перейти в другую категорию — профессионалов или пользователей, так как Интернет перестает играть роль развивающей среды и пребывание в нем не является больше мотивом. Игра с индентичностью на данный момент закончена и настает время реализации сформированного благодаря ей плана жизни.

Другой вариант развития взаимоотношений с Интернетом предполагает, что сеть превращается в оптимальную среду обитания и личностные процессы развиваются в направлении все большего приспособления к Интернет-среде, а следовательно, фиксации и углубления тех проблем формирования зрелой идентичности, которые изначально были причиной обращения к Интернету. Виртуальные реальность, идентичность и общение замещают живые. Именно в этом случае речь идет об Интернетзависимости, которая, формируясь, приобретает очертания, характерные для зависимости вообще: возникают симптомы изменения толерантности, компульсивности, абстиненции и отрицания. Странствия по виртуальным просторам затягивают и становятся единственно приемлемой формой жизни. Переход в другую, менее «кровно» связанную с Интернетом категорию, согласно предлагаемой модели, должен означать исчерпанность смысла пребывания в сети в качестве жителя. И если жителем становятся, испытывая проблемы взросления, то перестают им быть, ощутив себя достаточно взрослым. Находясь в Интернете как развивающей среде, юноша использует его возможности для построения более зрелой идентичности, и успех в этой деятельности переживается как ощущение позитивных внутренних изменений и личностный рост. Если же Интернет становится для него убежищем от неразрешимых жизненных задач, то субъективная динамика должна либо отсутствовать, либо характеризоваться как негативная по отношению к логике взросления. Поэтому наличие позитивной субъективной динамики личности Интернет-жителя может быть доказательством наличия у Интернета развивающего потенциала.

Как следует из описания основных направлений развития в юности, наиболее вероятная сфера проявления позитивной личностной динамики — самооценки уровня социализированное<sup>тм</sup> личности. Таким образом,

выявление на эмпирическом материале субъективной динамики в сфере социальной компетентности и освобождения от признаков зависимости от родительской семьи будет свидетельствовать о том, что Интернет реально выполняет функцию средства формирования зрелой идентичности. Для установления того, насколько предложенная модель двух вариантов развития Интернет-жителей может быть признана адекватной, было проведено исследование студентов, обучающихся на факультете информационных технологий подмосковного вуза, которые отнесли себя к категории Интернет-жителей.

В исследовании приняли участие 18 юношей 19-23 лет, средний стаж «жительства» в Интернете — 4,5 года. В качестве диагностического инструмента использовалась методика Т. Лири; описать предлагалось три персонажа: Я, Я 5 лет назад, Я в будущем. С учетом стажа «жительства» персонаж Я пять лет назад подразумевает позицию «Я, каким был до Интернета». Объем выборки и характер задач исследования подразумевает использование приема анализа отдельного случая с выделением типичных вариантов.

Практически у всех испытуемых обнаружено критическое отношение к своему «до-интернетному» образу. Я пять лет назад описывается как весьма проблемный: зависимый, неуверенный в себе, податливый, склонный к компромиссам (высокие показатели по 5 и 6 октантам), в то же время конфликтный (повышение по 3 и 4 октантам).

Образу  $\mathcal H$  большинством испытуемых приписывается меньшая зависимость, снижение конформизма в целом и развитие доминантности и стремления к лидерству.

Типичны сочетания показателей по персонажам  $\mathcal{A}$  через пять лет и  $\mathcal{A}$ , которые свидетельствуют об ощущении завершенности развития по данным направлениям, так как дальнейших изменений (на ближайшие пять лет) не планируется. Следовательно, можно говорить об удовлетворенности испытуемых актуальным уровнем своей социализированности.

В ряде случаев персонаж Я через пять лет характеризуется только одним свойством, актуально не представленным или выраженным неявно, то есть планы самоизменения касаются приобретения конкретной составляющей социальной компетентности, а потому можно говорить о наличии определенной стратегии саморазвития.

У двух испытуемых картина отличается от остальных качественно: желательные изменения отнесены в будущее, то есть  $\mathcal A$  характеризуется так же, как  $\mathcal A$  пять лет назад, зато  $\mathcal A$  через пять лет отличается по ряду параметров. Однако эти изменения планируются в направлении, противоположному описанному для большинства испытуемых выборки: в будущем Два этих испытуемых видят себя более зависимыми и одновременно более конфликтными, чем сейчас.

Итак, анализ индивидуальных случаев показывает, что предложенная модель двух вариантов развития Интернет-жителей не противоречит

действительности. Типичным для наших испытуемых оказалось признание состоявшихся за время пребывания в категории жителей Интернета позитивных личностных изменений. Обнаружены и такие испытуемые, которые, будучи не удовлетворены своим личностным статусом, за прошедшие годы не продвинулись по пути обретения зрелой идентичности.

#### Я-виртуальное

Изучение образа Я жителей Интернета и их представлений о перспективах собственного развития проводилось также с помощью описанных выше проективных методик — методики самооценки Дембо— Рубинштейн, цветового теста отношений Эткинда и методики визуальных универсалий Артемьвой.

Методика самооценки показала следующее. Изучаемая нами новая ипостась личности Я-виртуальное занимает промежуточную позицию между Я-реальное и Я-идеальное, что может быть проинтерпретировано как придание ситуации Интернет-общения функции зоны ближайшего развития личности. У наших испытуемых ипостась Я-прежний имеет более низкие показатели по большинству шкал, чем Я-реальное, что свидетельствует о том, что испытуемые рассматривают себя как людей развивающихся, совершенствующих свой интеллект, характер и т. п. Это хорошо согласуется и с положением другой ипостаси — Я-будущий располагается на большинстве шкал выше, чем Я-реальное. Таким образом, в целом наши испытуемые рассматривают себя как развивающихся и прогрессирующих, причем неспособность Я-идеального выполнять функцию эталона, ориентира в развитии личности компенсируется формированием Я-виртуального, чье приносящее субъекту удовлетворение функционирование в Интернет-среде задает перспективу развития качеств его индивидуальности.

По данным методики визуальных универсалий Артемьевой и ЦТО Эткинда отношение к Интернет-собеседнику может быть охарактеризовано следующим образом. Подавляющее большинство наших испытуемых не ассоциирует Интернет-собеседника с отвергаемыми цветами (80%) и фигурами (100%).

Большинство испытуемых (80). выбирает для описания Интернет - собеседника фигуру 8 (круг). По данным Е.Ю.Артемьевой 95 людей приписывает этой фигуре следующие характристики: легкий, добрый, чистый, молодой, тихий, светлый, приятный, смелый, слабый, счастливый.

Общение, опосредованное Интернетом, у многих вызывает чувство уважения к партнеру, актуализирует переживание подконтрольности и упорядоченности происходящего — 30% выбирают зеленый цвет для характеристики Интернет-партнера. У значительной части членов Интернет-сообществ это общение вызывает переживание чувства радости, возбуждения, готовности действовать в ситуации Интернет-общения (у 25 % — выбор красного). Для части (15%) испытуемых общение в чатах — это способ развлечься, пережить какое-то приключение и почувствовать «легкость бытия» (выбор желтого). Для другой части (15%) испытуемых опосредованное чатами взаимодействие привлекательно его

«театральностью» и таинственностью (выбор фиолетового), обусловленной, в первую очередь, бесплотностью и анонимностью партнеров. Для некоторых (10%) Интернет-собеседник актуализирует чувство доверия и близости (выбор синего). Другими словами, для 95 % членов Интернет-сообществ общение с виртуальным партнером позволяет удовлетворять базовые потребности и актуализирует комфортное для данного человека аффективное состояние.

Эти данные подтверждают предсказываемые многими исследователями эффекты Интернет-коммуникации. Так, В. Нестеров подчеркивает, что особенностью доверительного общения в Сети по сравнению с реальным является эмоциональная окрашенность, которая, по выражению автора, «прямо провоцируется» такой особенностью виртуальных коммуникаций, как анонимность. Благодаря этому, во-первых, исчезает детерминированность поступков, человек делает не то. что должен, а то. что хочет; во-вторых, образ партнера приобретает таинственность, непонятное же всегда притягивает, и если человек открывается, то это придает отношениям определенную интимность; в-третьих, отсутствие ответственности, случайность встреч и всегда существующая возможность в любой момент прервать связь и навсегда исчезнуть в не имеющей границ Сети позволяет людям быть более откровенными, чем в реальности [ 146]. А. Е. Жичкина также указывает на то, что для опосредованного компьютером взаимодействия часто характерна даже большая, чем в реальном общении, эмоциональность контактов, меньший негативизм и большее внимание к межличностной проблематике, и объясняет это свойственным для виртуального общения переживанием субъективной безопасности. На уровне социального восприятие отсутствие вероятных последствий ведет к снижению значения социальной категоризации и к повышению интимности общения [86].

Результаты проективного исследования послужили основой для проведения психосемантического исследования Я-реального и Я-виртуального жителей Интернета и их представлений о специфике виртуального общения. Испытуемым — жителям Интернета (18-42 года) — предлагалось оценить 4 объекта («я сам в Интернете», «я сам в обычной жизни», «приятный человек в Интернете», «приятный человек в обычной жизни»), подобрав подходящие характеристики из предложенного списка. Список состоял из 28 прилагательных, предметных и метафорических характеристик личности, образующих 7 квадриполярных шкал.

А. Г. Шмелев [220], вслед за Пибоди, предлагает рассматривать любую бинарную оппозицию личностного семантического дифференциала как имеющую на самом деле четыре полюса, поскольку каждый из содержательных полюсов двоится в свою очередь на полюса положительно и негативно оцениваемых качеств. Например, такая характеристика, как «открытость», имеет менее привлекательный вариант проявления — «на вязчивость», а «закрытость» может восприниматься как «сдержанность». В зависимости оттого, насколько данное качество полезно в данной среде, содержательная характеристика будет иметь позитивное или негативное выражение, что позволяет по «сдвигу» оценок делать вывод о свойствах

среды. Так, если в нашем исследовании будет обнаружено, что при описании объектов Я в Интернете и Приятный человек в Интернете значимо чаще, чем при описании тех же персонажей в обычной жизни, используется положительная форма характеристики общительности — «открытый», а не негативная — «навязчивый», можно будет утверждать, что данная среда представляется испытуемым тем местом, где никакая общительность не бывает чрезмерной и чем менее человек «закрыт», тем более он приятен. Соответственно, в таком случае, верно будет и обратное — жителю Интернета представляется, что в обычной жизни встретить по настоящему приятного человека невозможно, поскольку Приятный человек в обычной жизни значимо реже бывает «открытым» — ведь проявление этого качества ограничено у него страхом оказаться «навязчивым». Таким образом, исследование семантики образов Интернет-жизни и обычной жизни с помощью квадриполярных шкал позволит выявить наличие в представлениях жителей Интернета расхождения между принципами оценивания, применяемых ими в выбранных двух «средах обитания».

Матрицы результатов индивидуальных выборов суммировались и обрабатывались с помощью критерия хи-квадрат, позволяющего выявлять неслучайные отклонения в частоте употребления того или иного определения, отнесенного к тому или иному оценивавшемуся объекту.

Первый из полученных результатов касается принципов оценивания, используемых испытуемыми при описании различных персонажей. Как уже говорилось, использованные в исследовании личностные прилагательные различались по трем параметрам:

- 1. метафорические и предметные характеристики, например, «легкий» и «сентиментальный»;
- 2. позитивные и негативные синонимичные характеристики, например, «твердый» и «жесткий»;
- 3. антонимичные характеристики, например, «мягкий» и «твердый».

По каждому из этих парметров проводилось сравнение четырех обобщенных образов: Интернет-персонажи (суммировались данные по оценке объектов Я в Интернете и Приятный человек в Интернете), Персонажи обычной жизни (сумма оценок по объектам Я в обычной жизни и Приятный человек в обычной жизни), Я (Я в Интернете + Я в обычной жизни). Приятный человек (Приятный человек в Интернете + Приятный человек в обычной жизни).

Оказалось, что существенных отличий в подходах к оценкам, даваемых в отношении Интернет-персонажей и Персонажей обычной жизни, нет: сравнение данных по каждому из трех параметров — метафоричности, позитивности и антонимичности — не выявило статистически достоверных различий между этими двумя обобщенными образами. В способах определения качеств самого себя (обобщенный образ Я) и другого (обобщенный образ Приятный человек) обнаружены следующие различия:

- по использованию метафорических прилагательных: к  $\mathcal{A}$  реже, чем к  $\mathit{Приятному}$  человеку, применяются такие характеристики, как «яркий» и «серый» (p < 0.05);
- по использованию негативных характеристик:  $\mathcal{A}$  чаще оценивается как «закрытый» или «навязчивый» (р  $^{\wedge}$  0,01), как «узкий» или «разбрасывающийся» (р  $^{\wedge}$  0,001);
- по использованию одного из антонимичных полюсов квадриполярной шкалы:  $\mathcal{A}$  реже, чем  $\mathit{Приятный}$  человек оценивается как «демонстративный» или «яркий» (р  $^{\wedge}$  0,01), как «легкий» или «легковерный» (р  $^{\wedge}$  0,05) и чаше как «сдержанный» или «закрытый» (р  $^{\wedge}$  0,01), как «незаметный» или «серый» (р  $^{\wedge}$  0,001).

Итак, для жителя Интернета две реальности — виртуальная и обыденная — в ценностном плане действительно представляют собой единое пространство их жизни: критерии, по которым производится оценка человеческих качеств в Сети и в обычной жизни, не различаются. Лишь для стороннего наблюдателя любитель сетевого общения может казаться человеком, убегающим от реальности в мир вымысла и иных, «не-жизненных» отношений. Для самого субъекта Интернет-деятельности различия двух миров — лишь технические, а их общность определяется единством его точки зрения на человеческое общение.

Второе направление анализа полученных данных позволяет взглянуть на сетевое общение изнутри, глазами аборигена Интернет-культуры. Традиционный фактрный анализ и анализ распределения с помощью критерия хи-квадрат позволяют описать семантику имеющихся у жителей Интернета образов.

Существенные различия в принципах оценки образов обнаружены только в преимущественном использовании метафорических личностных прилагательных при описании приятного человека и предметных — при описании самого себя: Я в Интернете реже описывается с помощью метафорических характеристик, чем Приятный человек в Интернете (р  $^{\wedge}$  0,05) и чем Приятный человек в обычной жизни (р  $^{\wedge}$  0,01); Я-реальное и Я-виртуальное значимо чаше, чем то предсказывает теоретическое распределение, описываются с помощью предметных характеристик (р  $^{\wedge}$  0,05 и р  $^{\wedge}$  0,01 соответственно).

По параметру метафоричности Интернет-персонажи значимо чаще получают характеристики «трезвый», «скромный» и «собранный», а в обычной жизни — «яркий», «скромный» и «собранный», при этом две последние характеристики значимо чаще приписываются нашими испытуемыми и самим себе. Как видим, реальный мир наполнен для жителя Интернета чересчур сильными раздражителями и лишь в виртуальности сетевого общения он обретает необходимое чувство трезвости.

По параметру антонимичности представители Интернет-среды значимо чаще, чем позволяет ожидать теоретическое распределение, описываются как «легкие», «мягкие» и «яркие», а те же персонажи в обычной

жизни — как «теплые», «мягкие» и «яркие». Следовательно, жители Интернета вполне реалистично оценивают непосредственное общение как наполненное теплотой, а опосредованное сетевыми ресурсами — как отличающееся особой легкостью.

При описании самих себя испытуемые по параметру антонимичности демонстрируют единство только по одной шкале из семи: значимо чаще они оценивают себя как сдержанных и закрытых. Представление же о приятном человеке, напротив, достаточно стереотипно: в пяти шкалах из семи полученные результаты достоверно отличаются от теоретически ожидаемых. Приятный человек — это человек теплый, мягкий, легкий, открытый, яркий. Отметим также, что приятный человек никогда не бывает (в выборах, осуществленных нашими испытуемыми) холодным, маленьким, узким, серым и тяжелым (действительно, таким образом скорее можно описать стального червяка из фантастического рассказа или просто пулю).

Факторизация данных по 28 униполярным шкалам выявила три ведущих фактора, которые, с учетом входящих в них шкал, могут быть названы «Вовлеченность», «Лидерство», «Сдержанность». Расположение персонажей в осях полученного семантического пространства можно видеть на Графиках 1 и 2.

В графиках используются следующие обозначения:

- 1 Я в Интернете
- 2 Я в обычной жизни
- 3 Приятный человек в Интернете
- 4 Приятный человек в обычной жизни

На первой оси образ Я в обычной жизни занимает крайнюю позицию на полюсе «отстраненности»: холодный, закрытый, сдержанный, жесткий, серый, основательный. Противоположный полюс занимает образ Приятный человек в обычной жизни: теплый, легкий, открытый, яркий, широкий, демонстративный. Эту ось можно было бы назвать «Я и Другой», так как на ней образы самого себя и образы приятного человека расположены по разные стороны от точки нуля. Интересно, что при этом образ Я в Интернете на этой шкале расположен дальше от Я-реального, чем от образов приятного человека. Таким образом, Я-виртуальное позволяет жителю Интернета ощутить себя более вовлеченным и более близким к людям (через посредничающую позицию Приятный человек в Интернете). Полученные результаты вполне отвечают наблюдениям и рассуждениям специалистов по Интернет-коммуникации: «Виртуальный мир размывает границы Я, определяющие поведение в реальности. Вне Интернета остаются невербальные сигналы о симпатии или антипатии, удивление, восклицания или спокойствие речи, реакции на внешний вид партнера. Поэтому не нужно себя защищать — и, с одной стороны, человек свободен в выражении своих чувств, в том числе, агрессии или гнева, с другой — ему проще раскрывать собственную душу» [106].

Второй фактор «Лидерство» образован полюсами «трезвый, собранный, навязчивый, большой» — «теплый, податливый, мягкий». Полюс трезвости и собранности занимает образ Я в Интернете, а полюс податливости — Приятный человек в обычной жизни. Это измерение также делит мир надвое: с одной стороны оказываются представители сетевой среды, с другой — обыденности. При этом в среде Интернет субъект оказывается в большей степени лидером по отношению к приятному человеку, чем в реальной жизни (расстояние между Я-Интернетным и приятным интернетчиком больше, чем между Я-реальным и приятным человеком в обычной жизни).

Третья ось образована полюсом «сдержанный, собранный, незаметный, скромный, маленький» (Я в Интернете) и полюсом «легковерный, мягкий, сентиментальный» (Приятный человек в Интернете). На этой



Рисунок предоставлен О. А. Карелиц

оси Я-реальное находится приблизительно посередине между двумя сетевыми персонажами, но образ приятного человека из обычной жизни оказывается ближе к Я-виртуальному. Таким образом, отношения с партнером в сетевой реальности оказываются противоположными отношениям в непосредственном общении: в Интернете субъект занимает ту позицию сдержанности, которую в обычной жизни занимают по отношению к нему другие люди, а виртуальный партнер исполняет привычную для Я-реального роль сентиментального легковера.

Итак, проведенные исследования позволяют сделать определенные выводы об особенностях образа Я жителя Интернета.

Человек, ощущающий себя жителем Интернета, отдает себе отчет в наличии проблем личностного развития, связанными с решением задачи выхода за пре-

делы Я, что предполагает доверие

Другому. Инверсия позиций Я и Партнер, возможная в Интернет-общении (третий фактор) позволяет, находясь в позиции наблюдателя и ощущая себя доминантным (второй фактор), открывать возможности безопасной близости (первый фактор). В принципе, можно, таким образом, говорить о «нормальной» ситуации разворачива-

ния внутреннего диалога, в котором реальный (или виртуальный, в смысле сетевой) партнер играет роль того экрана, на который проецируется некоторая часть собственного Я. Так решаются две задачи: перестать бояться других и достичь нового уровня интеграции собственной личности.

Отношение сетевых жителей к новым возможностям, предоставляемым этой средой, вызывает ассоциацию с поведением живущего в неглубоких водоемах ручейника. У него мягкое тело, но вместо того, чтобы обрастать хитином, и, таким образом, чегко определять свои размеры и форму на ближайшее время до линьки, он делает себе чехольчики из палых листьев. Когда в эксперименте насекомому вместо листьев с дерева подбросили нарезанный целлофан, ручейник стал делать себе чехольчики из него, т.е. из того, что было под лапками.

#### Ценности жителей и разработчиков Интернета

Ценности признаются ядерным компонентом культуры, выражающим специфическое мироотношение, благодаря которому оформляется и поддерживается то «необщее выражение лица» целостной общности людей, которое и дает основание говорить о в каждом случае особом пути достижения вершинных целей жизни человека и человечества. Именно с ценностями связывают культурные различия такие авторы, как П. А. Сорокин, Ю. М.Лотман, Ю. В. Бромлей, К. Клахкон, М. Рокич, Ш.Шварц, Г. Хофстед, Ю. Хаберман и др.

По определению Т. Шибутани, личность — это организация ценностей [217, с. 353]. «Индивиды, малые и большие группы, — пишет Б. Шледер, обладают отличающими их ценностями. В жизни индивида и общества ценности обеспечивают ориентацию в действительности. Они помогают различать верное и неверное, добро и зло, нужное и ненужное, уместное и неуместное. Индивид нуждается в них, чтобы организовать свою жизнь, общество нуждается в них, чтобы определить общие цели и формы поведения, которые для него особенно значимы» [219, с. 47]. Отражая то, что осознается и переживается личностью как актуальная значимость, ценности предстают и как «сущностные характеристики сознания и поведения индивида, и как целевые конструкты социальной деятельности» [166, с. 110]. Возможность соотнестись с ценностями как со «всеобъемлющей системой взглядов, позволяющей ... знать свое место ? и место других объектов в общем миропорядке — считает Ж. Нюттен, придает событиям жизни человека качество "объективной реальности". Тем самым человек удовлетворяет важную потребность "присоединения к реальности и взаимодействия с ней", которая находит свое отражение в художественном творчестве, в философском и религиозном мышлении и в научных исследованиях» [152, с. 198-199].

Ценностная картина мира в рамках одной культуры представляет собой неоднородное образование, поскольку у различных социальных групп могут быть различные (порой контрадикторные) ценности. Поэтому попытка воссоздания некоторых компонентов ценностного портрета Ин-

тернет-сообщества представляется очевидно вытекающей из общей цели настоящего исследования, так как по разделяемым субъектами сетевой деятельности ценностным приоритетам можно судить как о критериях рекрутирования, так и о предоставляемых средой возможностях реализации определенных ценностных предпочтений.

В качестве инструмента была использована методика, предложенная III. Шварцем и В. Билски для описания ценностных инварианта и своеобразия, характеризующих отдельные культуры.

Лежащая в основе данной методики концепция в самом сжатом изложении может быть представлена в виде следующих тезисов:

- Ценности это убеждения (мнения). Но это не объективные, холодные идеи. Наоборот, когда ценности активируются, они смешиваются с чувством и окрашиваются им.
- Ценности желаемые человеком цели и образ поведения, который способствует достижению этих целей.
- 3. Ценности не ограничены определенными действиями и ситуациями.
- 4. Ценности выступают как стандарты, которые руководят выбором или оценкой поступков, людей, событий.
- Ценности упорядочены по важности относительно друг друга. Упорядоченный набор ценностей формирует систему ценностных приоритетов. Разные культуры и личности могут быть охарактеризованы системой их ценностных приоритетов [449].

Таким образом, базовые личностные ценности отражают основные культурные и индивидуальные цели, по отношению к которым люди являются носителями и которые надеются достичь.

Ценности как осознаваемые цели, управляющие поведением людей, объединяются в группы, названные «мотивационными типами», каждому из которых соответствует основная мотивационная цель. В результате эмпирических исследований, проводившихся в режиме кросскультурного проекта, было выявлено десять универсальных мотивационных типов:

- саморегуляция, ориентирующая на независимость мысли и действия;
- стимулирование, или полнота жизненных ощущений, связанные с поиском новизны и состязания;
- гедонизм направленность на удовольствие и наслаждение;
- достижение стремление к личному успеху, основанному на социальном одобрении;
- власть, то есть доминирование, социальный статус, престиж;
- безопасность, определяемая как желание стабильности, безопасности и гармоничных отношений;
- конформность, достигаемая за счет ограничения собственных действий, причиняющих вред другим людям или нарушающим социальные ожидания;
- традиция тип, связанный с уважением и поддержанием обычаев и устоявшихся идей;

- благожелательность (доброта) реализуется благодаря заботе о благополучии окружающих людей;
- универсализм, означающий мотивацию на понимание, терпимость и поддержание благополучия всех людей и природы [449].

Культурные особенности проявляются в выраженности и характере сочетания ценностей, принадлежащим к описанным типам.

Активные представители Интернет-сообщества — разработчики и жители, — выполняли задание по оценке субъективной значимости 58 понятий, имеющих ценностное содержание. Обработка данных включает в себя вычисление средних рангов, соответствующих значимости выделенных групп ценностей, а также факторизацию групповых матриц. Благодаря процедуре факторизации становится возможным выделение тех представителей групп разработчиков и жителей, чей вклад в формировании факторного пространства, судя по восстанавливаемых для них факторным оценкам, наиболее значим. Они могут быть отнесены к категории «типичных», являющихся носителями наиболее характерных для субкультур ценностей и их конфигураций.

При подсчете средних значений, характеризующих ценностные приоритеты данных групп по данным их типичных представителей, выявлена, прежде всего, высокая согласованность мнений. Применение непараметрического критерия Манн — Уитни показывает отсутствие статистически значимых различий. Если же проследить тенденции, не достигающих уровня значимости, по усредненным групповым данным, то оказывается, что жители несколько более напряженно относятся к ценностям из групп универсализм, самостоятельность, стимуляция, достижение, власть, безопасность. В целом же для субъектов Интернет-коммуникации характерна относительно меньшая значимость ценностей, связанных с поддержанием традиций, а также достижением власти; разработчикам (но не жителям) примерно так же менее важны ценности из группы стимуляция.

Ценности, принадлежащие к определенным мотивационным типам, могут, объединяться в более общие блоки: ценности сохранения (консерватизм): безопасность, конформность, традиции; ценности изменения: стимулирование, самостоятельность; ценности самоопределения: универсализм, благосклонность; ценности самовозвышения: власть, достижение, гедонизм; ценности, выражающие интересы индивида: власть, достижение, гедонизм, стимулирование, самостоятельность; ценности, выражающие интересы группы: благосклонность, традиции, конформность; ценности, выражающие как индивидуальные, так и групповые интересы: универсализм и безопасность.

При подсчете среднегрупповых рангов для общих блоков ценностей мы вновь обнаруживаем значительное сходство разработчиков и жителей; о некотором расхождении можно говорить только в отношении блока изменение, что свидетельствует о более выраженном стремлении к мобильности со стороны жителей. Слабые различия намечаются в отношении блоков самоопределение, самовозвышение и ориентация на интересы

Результаты факторизации данных по методике Шварца для двух групп испытуемых

Таблица 4

Мотивационные типы	Группа разработчиков		Группа жителей	
	F1	F2	F1	F2
Конформность		0,7625	0,7379	0,5519
Традиции	0,5685		0,5577	0,5108
Доброта	0,5142	0,3812		0,8921
Универсализм	0,7430	0,5736	0,8049	
Самостоятел ьность		0,7484	0,7931	
Стимуляция	0,9302			0,8491
Гедонизм	0,9560		0,8399	
Достижения		0,8490	0,8349	
Власть		0,5735	0,7640	
Безопасность	0,6457	0,6289	0,7964	

индивида, по которым также у жителей общегрупповые средние оценки немного выше. По-видимому, данные направления являются для жителей Интернета чуть более значимыми, чем для разработчиков, что отражает специфику запроса жителей к Сети.

Применение к полученным данным процедуры факторного анализа позволяет выявить параметры отношения испытуемых к ценностям, кристаллизованные в виде структурирующих психическую реальность конструктов, которые могут не быть представлены на уровне сознания, однако оказывать существенное влияние на способы организации и системы оценок взаимодействия человека и мира.

В Табл.4 представлены данные о структуре ценностных отношений групп разработчиков и жителей. У тех и других данная структура образована двумя униполярными факторами. При образовании первого фактора первыми по значимости типами ценностей для разработчиков являются гедонизм, стимуляция и универсализм, а для жителей — гедонизм, достижение, универсализм. Во втором факторе такими ведущими типами ценностей становятся достижение, конформность, самостоятельность — для группы разработчиков, и доброжелательность, стимуляция и конформность — для группы жителей. Последними по степени значимости в обоих

факторах у разработчиков оказывается доброжелательность, а у жителей — традиции.

Таким образом, для разработчиков привлекательны и ценны в первую очередь такие действия, отношения и ситуации, которые дают возможность пребывать в состоянии аффективно-приятного возбуждения. В последнюю очередь значимым оказывается то, насколько при этом могут быть реализованы ценности, связанные с традициями и благожелательностью. Однако они не отвергаются, но просто имеют относительно низкую значимость. Главенство при образовании первого фактора у разработчиков гедонизма в сочетании стимуляцией может «оживить» их образ, традиционно ассоциирующийся скорее со «сжигающей потребностью знать» [74, с.67], чем с потребностью в наслаждении в качестве ведущей.

У жителей сочетание гедонизм+достижение, возглавляющее список значимых для образования первого фактора переменных, проявляет направленность на получение удовольствий, связанных прежде всего с потворством своим желаниям, то есть ценным оказывается то, что позволяет ощутить свободу от ограничений и регламентации. Относительно незначимыми оказываются типы ценностей конформность и традиции, которые в своем сочетании выражают необходимость самоограничения, покорности и подчинения. Интересно, что для группы жителей данное сочетание проявляется и во втором факторе, что, по-видимому, можно рассматривать как проявление значимости для них темы подчинения в качестве основания для определения отношения к себе и миру.

Второй фактор у разработчиков представляет собой конгломерат разнородных типов ценностей, в котором трудно усмотреть какую-либо логику. У группы жителей, напротив, он может быть легко интерпретирован как фактор конвенциональности, «социофилии»: в нем сосредоточены типы ценностей, связанные с просоциальной ориентацией, в окружении которых ценности стимуляции отражают, по-видимому такие способы поиска новизны, которые так же связаны с социальными отношениями.

Особо следует подчеркнуть, что ни разработчики, ни жители, судя по характеристикам неосознаваемых ценностных конструктов, не выпадают из поля универсальных «общечеловеческих» ценностей и традиций; у тех и других гедонистические тенденции уравновешиваются признанием необходимости обеспечения безопасности.

По мнению Ш. Шварца и В. Билски, между типами ценностей существуют отношения сочетания или противоречия. Универсальными, концептуально предсказанными и эмпирически выявленными паттернами противоречия между группами ценностей являются следующие:

- ценности сохранения противоположны ценностям изменения;
- ценности самоопределения противоположны ценностям самовозвышения;
- ценности, выражающие интересы группы, противоположны ценностям индивида [449].

Одним из следствий оппозиционной организации ценностей является потенциал конфликтности, который может реализоваться в случаях, когда имеется выраженное стремление к реализации ценностей, входящих в противостоящие группы. А. Л. Лихтарников предложил при обработке получаемых с помощью методики Ш. Шварца и В. Билски данных определять степень конфликтности, показав, что данная характеристика значимо различается у представителей таких контрастных групп, как наркозависимые подростки и успешные взрослые [126]. В качестве способа извлечения информации о конфликтности ценностей он использует факторизацию групповых матриц с последующим подсчетом случаев вхождения в фактор ценностей, принадлежащих к оппонирующим блокам.

Из приведенных выше данных видно, что у жителей противоречия первого фактора отчасти компенсируются тем, что просоциальная его составляющая поддерживается очевидно «социофилическим» вторым фактором. Состав факторов, выявляемых у разработчиков, заставляет считать их ценностные ориентации последовательно противоречивыми.

Результаты подсчета количества противоречий между типами ценностей показали, что выраженность конфликта между ценностями сохранения изменения и группо- эгоцентричности одинакова для групп разработчиков и жителей. Отличие выявляется для ценностей, имеющих отношение к саморазвитию личности: у разработчиков конфликтность данной сферы выше, чем у жителей, что проявляет напряжение, возникающее вследствие равной значимости самоопределения и самовозвышения для первых и решение данной проблемы в пользу самоопределения для вторых.

Наличие противонаправленных тенденций, характеризующих ценностные отношения наших испытуемых, может получить и другую интерпретацию. В самом деле, Интернет в таком случае оказывается средой, отнюдь не препятствующей ни гедонизму, ни стремлению к власти, ни традиционности, ни жажде новизны. Наоборот, оказывается, что данная среда способна поддержать не только каждое из перечисленных и подобных стремлений, но и многие из них одновременно.

То ядерное положение в структуре культурообразующих факторов, которое занимают ценности, определяет их относительно высокую имплицированность, что побуждает современных исследователей к развитию более изощренных способов их экспликации с целью изучения. В свете этих тенденций перспективными при описании ценностной специфики Интернет-среды могут быть лингвокультурологичесские исследования базовых концептов, а также таких способов представления ценностей в различных формах сетевого дискурса, как табуирование, ритуализация, ирония и критика [15]. В общем же виде задачей является реконструкция той картины мира (включая конституирующее ее аксиологическое измерение), для формирования которой существенное значение имеет Интернет как среда (картина Интернет-мира) и как средство (картина Мира, опосредованная Интернетом).

# 4.3. Особенности когнитивной сферы жителей Интернета и развитие познавательных функций в Интернет-среде

Одним из вопросов, вокруг которых разворачиваются дискуссии специалистов и широкой публики, является вопрос о том, какое влияние — позитивное или негативное — оказывает длительная работа с компьютером и, в частности, работа в Интернете, на познавательные функции человека. Так, обнаружено, что пребывание в Интернете (как и компьютерные игры) может положительно влиять на зрительно-пространственную функцию [469], развитие индуктивного мышления, двигательные функции и способность к концентрации [106, с. 234], школьную успеваемость [356].

Когнитивная сфера представляет собой многоуровневую систему орудий и знаний [41,207]. Объектом нашего исследования явились преимущественно орудия, средства познавательной активности, а предметом — направление динамики их показателей в зависимости от стажа сетевой активности и от характера этой активности.

#### Процедура исследования

Изучение особенностей когнитивной сферы проводилось с помощью следующих методик:

- методика Виткина на полезависимость/поленезависимость (в качестве показателей использовались общее время выполнения всех заданий, количество выполненных заданий);
- методика Гарднера в модификации Колги на аналитичность/синтетичность (показатель количество созданных групп);
- методика Кагана на импульсивность/рефлексивность (показатели общее время выполнения заданий и количество ошибок);
- тест продвинутых прогрессивных матриц Равена (показатели число выполненных заданий отдельно для 1 и 2 серий);
- методика диагностики памяти Черемошкиной (показатели время выполнения двух основных заданий);
- опросник конструктивного мышления Эпштейна.

Дадим краткое описание использованного опросника Эпштейна (адаптация С. Н. Ениколопова и С. В.Лебедева [82]).

Опросник Конструктивного Мышления (ОКМ) создан известным американским психологом С. Эпштейном на основе разработанной им когнитивно-опытной личностной теорией (КОЛТ). Согласно этой теории, у каждого есть своя имплицитная теория реальности, предназначенная для того, чтобы обрабатывать получаемый опыт и определять поведение субъекта.

В соответствие с КОЛТ у человека существуют 3 концептуальные системы: а) рациональная концептуальная система, работающая в основном на сознатель-

ном уровне, б) опытная концептуальная система, работающая в основном на предсознательном уровне и в) ассоцианистекая концептуальная система, работающая в основном на бессознательном уровне. Хорошее конструктивное мышление определяется как автоматическое мышление, облегчающее решение проблем в жизни в соответствие с принципом достижения максимума результата с минимумом платы. Плохое же конструктивное мышление — это предсознательное автоматическое мышление, помогающее добиться определенных результатов в решении каждодневных проблем, но за непомерно высокую плату в виде стресса для субъекта и дистресса для окружающих. Конструктивное мышление больше зависит от воспитания и меньше от врожденных факторов, нежели логический интеллект.

Для оценки уровня конструктивного мышления С. Эпштейном был разработан Опросник Конструктивного Мышления, позволяющий оценивать особенности опытной концептуальной системы индивида по следующим шкалам: «Эмоциональное совладание», «Поведенческое совладение», «Категорическое мышление», «Эзотерическое мышление», «Наивый оптимизм», «Личностно-суеверное мышление». Из наиболее нагруженных переменных была создана Общая Шкала Конструктивного Мышления.

В исследовании приняло участие 58 человек в возрасте от 18 до 40 лет, студенты и люди с высшим образованием, активно пользующиеся Интернетом не менее полугода.

Обработка результатов шла по трем направлениям:

- 1) выявление различий по показателям когнитивных стилей и способностей между группами испытуемых (выборка делилась по стажу на две группы и по статусу на три) проводилось с помощью критериев Манна—Уитни и хи-квадрат;
- 2) выявление связей между показателями методик по всей выборке проводилось с помощью метода ранговой корреляции Спирмена;
- выявление различий между группами испытуемых, обладающих разными когнитивными стилями, велось с помощью критерия Манна— Уитни.

#### Результаты

Между группами, сформированными по характеру Интернет-активности, значимые различия обнаружены только по тесту Равена:

- разработчики имеют более высокие интеллектуальные способности по сравнению с пользователями и жителями Интернета;
- жители Интернета имеют более высокие интеллектуальные способности, чем пользователи.

Отсутствие различий по всем методикам, кроме теста Равена, между жителями Интернета и пользователями указывает на то, что ни в стилевых особенностях познавательных процессов, ни в картине мира не происходит каких-либо существенных изменений под влиянием превращения

виртуальной среды из условия деятельности в ее мотив. Другими словами, стремление к погружению в сетевое пространство не определяется какими-то специфическими особенностями содержаний картины мира или способов переработки информации.

Получены значимые различия между группой новичков («молодые специалисты»: стаж — от полугода до трех лет) и группой долгожителей («опытные специалисты»: стаж — более четырех лет):

- а) по абсолютным показателям (время, ошибки, число попыток и т. п.):
  - рост аналитичности: рост числа создаваемых групп в методике Гарднера;
  - снижение мнемической способности: увеличение времени вы полнения усложненного задания в методике Черемошкиной;
- б) по когнитивным стилям (т. е. после перевода абсолютных показателей в номинативную шкалу): рост эффективности когнитивного поиска в группе «новичков» больше, чем теоретически ожидаемо неэффек тивных «медленных и неточных», а в группе «долгожителей» таких людей меньше ожидаемого.
- в) по методике ОКМ:
  - снижение эзотеричности мышления;
  - снижение тенденции давать социально желательные ответы;
  - повышение тенденции давать достоверные ответы (шкала валидности).

Обнаружены связи между показателями исследованных познавательных особенностей:

- время выполнения теста Виткина положительно коррелирует со вре менем выполнения усложненного задания на память Черемошкиной;
- время выполнения теста Виткина положительно коррелирует с пока зателем «разброс» методики Кагана (разброс вычислялся как разница между самым большим и самым маленьким временем выполнения отдельного задания);
- в методике Кагана время выполнения заданий положительно корре лирует с показателями по шкалам ОКМ Эмоциональное совладание и Социальная желательность;
- в методике Кагана число ошибок отрицательно коррелирует с показа телями по шкалам ОКМ Поведенческое совладание, Категоричность и Наивный оптимизм;
- в методике Виткина среднее время выполнения задания положительно коррелирует с показателями по шкалам ОКМ Социальная желательность и Категоричность и отрицательно с показателями по шкалам Валидность и Lie-free;
  - в методике Черемошкиной время выполнения заданий отрицательно коррелирует со шкалой ОКМ Lie-free;

 в тесте Равена успешность во второй серии коррелирует со шкалой ОКМ Наивный оптимизм.

Получены значимые различия по изучаемым показателям в группах различающихся когнитивным стилем (после перевода абсолютных показателей методик изучения когнитивных стилей в номинативный вид):

- а) различия между испытуемыми с разными стилями по методике Кагана:
  - быстрые и точные значимо больше выполняют заданий в методике Виткина, чем импульсивные (быстрые и неточные);
  - быстрые и точные быстрее выполняют тест Виткина и менее категоричны по ОКМ, чем медленные и неточные;
- б) различия между испытуемыми с разными стилями по методике Гард нера: синтетичные быстрее справляются с усложненным заданием в методике Черемошкиной, чем аналитичные;
- в) различия между испытуемыми с разными стилями по методике Виткина:
  - поленезависимые в ОКМ демонстрируют меньшую категоричность и социальную желательность, имеют более высокие показатели по шкалами Валидность и Lie-free, чем полезависимые;
  - поленезависимые более точны в методике Кагана, чем полезависимые;
  - поленезависимые быстрее справляются с усложненным заданием на воспроизведение в методике Черемошкиной, чем полезависимые.

#### Обсуждение результатов

Рассмотрим наиболее важные с точки зрения влияния Интернета на интеллект пользователя результаты.

Рост числа создаваемых групп в методике Гарднера у длительно работающих в Сети показывает, что Интернет-активность способствует готовности субъекта выявлять скорее различие в ряду объектов, нежели ориентироваться на их сходство. Возможно, эта тенденция обусловлена «физическими» параметрами современного интерфейса: любая более или менее длительная деятельность, опосредствованная компьютером требует от пользователя регулярного применения операции категоризации, причем, как правило, единой классификации создавать нет необходимости (ср.: создание «папок», поиск с помощью поисковой системы, выбор в «меню» и т. п.). Другим объяснением выявленной закономерности может служить изменение по типу децентрации, когда человек, длительно взаимодействующий с миром чужих мнений и классификаций (выраженных как открыто, например, в чатах, так и имплицитно содержащихся в самой организации сайтов) приобретает склонность проводить категоризацию по множеству оснований. Узкий диапазон эквивалентности в данном случае вряд ли является следствием недостаточной сформированности механизмов понятийного мышления людей, длительно пребывающих в среде

Интернет, поскольку как разработчики, так и жители Сети демонстрируют более высокие логические способности в тесте Равена, чем пользователи, что позволяет предполагать у них нормально развитую способность и к созданию обобщений.

В группе испытуемых с большим стажем Интернет-активности появляется подгруппа тех, чей стиль в методике Кагана, вслед за М. А. Холодной [207], можно охарактеризовать как стиль «быстрых и точных». Тот факт, что в оригинальной версии этой методики выделяется только два стиля, подкрепляет полученные нами на «новичках» результаты и указывает на развитие интеллектуальных способностей под воздействием деятельности, опосредованной ИТ.

Снижение эзотеричности мышления у старожилов Интернета можно рассматривать как положительную характеристику их познавательной сферы. Проблема человека с высокими баллами по шкале эзотерического мышления ОКМ заключается не в том, что он верит в загадочные, не поддающиеся научному толкованию, феномены, такие как приведения, астрологические данные, способность читать мысли и т.п., а в том, что высокий балл по этой шкале предполагает недостаточную критичность и опору в поведении на тонкие необъяснимые ощущения, что может приводить к частичной утрате принципа реальности.

Выявленные различия с точки зрения «экологического» подхода могут быть интерпретированы как следствие адаптации к специфическим условиям среды, то есть дают основание говорить о том, что Интернет как среда развития (в том числе профессионального) требует выращивания или усиления перечисленных свойств.

Полученные корреляции между показателями методик на когнитивные стили и способности в целом подтверждает уже известные закономерности [207].

Обнаруженная значимая связь между временем выполнения теста Виткина и разбросом времени выполнения отдельных заданий в методике Кагана легко может быть объяснена в терминах зависимости от поля, шире — зависимости от особенностей конкретной стимуляции. Именно полезависимые испытуемые демонстрируют большую разницу в скорости переработки различного стимульного материала: некоторые карточки — по-видимому, более привычные или удобные, — обрабатываются очень быстро, вто время как другие — непривычные или неинтересные, — очень медленно. Здесь мы сталкиваемся с необходимостью расширенного (но, впрочем, вполне в духе гештальтпсихологии) толкования полезависимости, как явления, обусловленного действием не только перцептивного материала, но и «рисунком» актуального состояния мотивационно-потребностной сферы.

Корреляции, обнаруженные между показателями методик на когнитивные стили и способности и шкалами опросника конструктивного мышления, свидетельствуют о наличии связи между эффективностью позна-

вательных процессов и конструктивностью мышления. Такие параметры картины мира как:

- наивный оптимизм и категоричность суждений;
- низкая валидность ответов и их высокая социальная желательность;
- произвольность и опосредствованность поведения и эмоциональных реакций;
- оказались связаны, в первую очередь, с продуктивностью интеллектуальной сферы.

Другими словами, низкий интеллект и отсутствие наблюдательности чаще встречается у тех, кто готов все видеть в «розовом свете», а склонность к категоричным суждениям характерна для людей полезависимых и склонных к ошибкам наблюдения; хорошо развитые стратегии эмоционального и поведенческого совладания помогают человеку быстро и безошибочно осуществлять когнитивный поиск; поленезависимость позволяет человеку более точно и содержательно реагировать на вопросы.

Вывод о взаимосвязи орудий и содержаний когнитивной сферы в силу своей особой значимости для общей психологии в целом требуют, разумеется, дополнительной развернутой проверки.

Проведенное исследование позволило выявить и роль «материальной культуры» в развитии познавательных процессов.

В нашем исследовании испытуемым — новичкам и «старожилам» Интернета — предлагалось после кратковременной экспозиции воспроизвести по памяти на бумаге рисунок с хаотично расположенными, пересекающимися отрезками прямых (методика Л. В. Черемошкиной [210]). Особенностью этого приема изучения памяти является то, что человеку предлагается глазодвигательная задача столь высокой сложности, что решить ее без дополнительных средств не представляется возможным. Поэтому эффективная работа памяти по воспроизведению заданного «бессмысленного» рисунка оказывается возможной лишь при использовании каких-либо операций по структурированию зрительного поля, которые «семантизируют» рисунок и, придавая значение изображенному, делают его тем самым доступным для произвольного воспроизведения. Следовательно, для успешного решения предложенной задачи «на память» испытуемому необходимо сначала осуществить решение перцептивной задачи по опознанию изображенного и лишь затем переходить к решению собственно глазодвигательной задачи.

Напомним, что глазодвигательными — в отличие от перцептивных зрительных — Ю. Б. Гиппенрейтер [57] предложила называть такие задачи, решаемые глазом, в которых, во-первых, зрение обслуживает движение глаз, а не движение глаз подчиняется интересам зрения, во-вторых, траектория движений глаз отражает геометрию объекта, а не распределение информативных точек в предмете, и, наконец, при решении глазодвигательной задачи возникает отвлечение от зрительного содержания

и переживание «смотрения на место». Для того, чтобы глаз стал работать как двигательный орган, ведущий за собой руку, должны быть преодолены перцептивные цели и актуализирована способность формального восприятия места и сознательного управления движения взором. Как подчеркивает Ю. Б. Гиппенрейтер, глазодвигательные действия «это действия, которые осуществляются в плане восприятия, а не перцептивные действия». В обыденной жизни глазодвигательные задачи встречаются человеку значительно реже, чем зрительные, однако при работе с современным компьютером, где значительная доля интерфейсных операций осуществляется с помощью «мышки», создаются условия для развития именно таких — неперцептивных — движений глаз. Можно ожидать, что у людей, длительное время опосредующих свою деятельность таким средством, как «мышь», будет более ярко проявляться готовность относиться к ситуации воспроизведения рукой движения глаз как к глазодвигательной задаче, а не к задаче воспроизведения воспринятого и, следовательно, по Дж. Брунеру, категоризованного предмета.

Полученные данные подтверждают нашу гипотезу. Успешность выполнения заданий на воспроизведение в группе Интернет-долгожителей значимо ниже, чем в группе новичков. При этом данные об отсутствии снижения поленезависимости по методике Виткина с увеличением Интернет-стажа позволяет считать, что фиксируемое методикой Черемошкиной ухудшение памяти связано не со снижением способности к перцептивным действиям — выделение «простых» фигур в зашумленном зрительном поле дается нашим испытуемым легко, — а именно с формированием у них готовности к принятию глазодвигательной задачи.

В концепции восприятия Дж. Брунера [31] систематическая тенденция (готовность) к реакциям определенного рода, складывающаяся под влиянием потребности и/или внешних требований, предъявляемых организму определяется как перцептивная гипотеза. Нам представляется целесообразным введение понятия метапознавательной гипотезы как готовности к принятию познавательной задачи определенного рода в широком круге ситуаций. С этой точки зрения такие явления как самоинструктирование в психологическом эксперименте или тенденция давать социально желательные ответы при заполнении опросников могут быть интерпретированы как проявления фиксированной метапознавательной установки (например, готовности видеть в любой личностной методике тест достижений). В нашем случае формированием новых метапознавательных гипотез в среде Интернет может быть объяснено не только ухудшение некоторых показателей зрительной памяти, но и повышение аналитичности, т.е. готовности видеть различия, и снижение ориентации на социальную норму, стереотипы, мнение других, и рост готовности отвечать точно и конкретно на поставленные вопросы.

Полученные данные, свидетельствующие об отсутствии роста поленезависимости и IQ в условиях длительной активности в символьной среде Интернет, позволяют подойти к обсуждению еще одного интерес-

ного вопроса. В когнитивной психологии известна проблема «заземления символов»: «На поздних этапах изучения языка понятия могут задаваться посредством определения и ссылок на другие символы. Но можно ли выучить китайский язык с самого начала, имея в распоряжении лишь китайско-китайский толковый словарь, к тому же без картинок?» [41]. Эта теоретическая проблема психологии познания встает уже как практическая и личностная для каждого жителя Интернета.

При всем богатстве информационных ресурсов эта среда не предоставляет возможностей для порождения принципиально новых для субъекта образов. Согласно теории уподобления А.Н.Леонтьева [93], образ адекватен не свойствам стимула, а действиям субъекта с ним. В этом смысле психический образ амодален. Так, детская игра «в лошадку», где роль лошади отводится метле, оказывается возможной отнюдь не благодаря сходству тактильных впечатлений от живой лошади и от метлы, а исключительно за счет тождества действий, осуществляемых маленьким мальчиком в отношении пони, игрушечной лошадки и метлы — «вскочить на», «скакать галопом», «поднять на дыбы» и т.п. Как подчеркивает А. Н.Леонтьев, представления человека (и, следовательно, его существование) разворачиваются в пространстве, где к четырем физическим измерениям добавлено пятое квазиизмерение — значение. Восприятие человека оказывается при этом предметным: любой объект обладает значением и, соответственно, всегда может быть указано место этого предмета в ряду других. Именно это пятое измерение образа мира человека и реализуется во всех базах знаний и составляет, таким образом, психологическую основу информационных технологий. Так создается предпосылка для особого внепространственного и вневременного, бестелесного, а раз так, то и протекающего без расхода энергии, — существования жителя Интернета. Однако, сам по себе образ мира человека — это «интегральное образование познавательной сферы», репрезентирующее человеку действительность, регулирующее его жизнедеятельность и служащее источником частных познавательных гипотез [163,185], — имеет пространственно-временную, телесно-энергетическую компоненту. Чувственная ткань образа восприятия в свернутом виде содержит последовательный «рисунок» движения моторного звена воспринимающего органа по контурам объекта. Собственно же мыслительные процессы отражают уже отношения между объектами и оказываются, таким образом, автономны от двигательного компонента действий, что обеспечивает возможность существования символьнологического формата репрезентации («удвоение реальности» по А. Р. Лурия) и, в частности, создает возможности для мысленного экспериментирования (Ж. Пиаже). Поэтому пополнение знаний, опосредствованное Интернетом, возможно в плане установления новых отношений между известными объектами, но невозможно в плане освоения новых объектов. Другими словами, новые знания, приобретаемые в среде Интернет, остаются — за счет исключительно символьно-логического, внетелесного характера действий субъекта в ней, — в пределах тех образных структур,

которые базируются на действиях, чьи моторные компоненты уже выработаны ранее, во внесетевой жизни. Таким образом, мышление субъекта Интернет-деятельности может быть продуктивным (в смысле М. Вертхаймера), но не интуитивным (в смысле Я. А. Пономарева).

При помощи своей паутины паук не мог почувствовать весь мир. Он чувствовал только ту его часть, которую могла поймать паутина. Направление, расстояние, возможно, примерный вес добычи, возможно, ее овьем. Но наверняка не более того. ... Если паук сделает паутину еще больших размеров, ... он по-прежнему будет чувствовать только то, что позволяет почувствовать его природа и природа его паутины. Он не найдет новой реальности. Он просто обнаружит большее количество того, что ему уже заранее известно. О том, что находится вне этого: цветах, птицах, запахах, кротах, людях, монахинях, Боге, тригонометрических функциях, изменении времени, самом времени, — он по-прежнему будет пребывать в полном неведении [204. с. 287].

•:

#### Вместо заключения.

### Развитие личности, опосредствованное Интернетом

Глобальное влияние Интернета на современного человека — тема, волнующая многих. Так, анализируя преобразования в организации среды обучения К. Керделлан и Г. Грезийон цитируют высказывание психоаналитика М. Браше — Леюр: «Перед лицом компьютера дети более одарены, чем их родители. Возможно, впервые в истории ребенок превосходит своих родителей». Такая «смена компетенций» ведет к тому, что учитель (и вообще взрослый) перестает играть роль носителя и транслятора культуры; культура перестает быть «вертикальной», так как доступ ко всем знаниям открыт одновременно, и функцией учителя становится дозировка и сортировка предоставляемых ученику знаний; авторитеты в «горизонтальной» культуре не играют значимой роли, и информация становится анонимной (это «культура без ссылок на первоисточники») [106, с. 133-135].

Существенными представляются и изменения в сфере общения. По мнению П. Вайль, в Интернете формируется новый тип общения, характеризующийся как «легкая социальность»: особая форма отношений, которая ни к чему не обязывает и не имеет никаких последствий. Ф. Бретон же видит в распространении такого рода отношений надежду на снижение конфронтации между людьми: уменьшение личных контактов равно укреплению социального спокойствия [106, с. 35].

Обсуждаются и предпосылки изменений в личностной сфере. К свойствам Интернета как среды, расширяющим возможности субъектности участника компьютерно-опосредованной коммуникации, Е. П. Белинская относит отсутствие привычных рамок для категоризации, что делает необходимым условием существования решение задачи самоопределения и поиска идентичности, а также возможность осмысления мотивацион-ных ориентиров собственной деятельности [20].

Наши данные свидетельствуют о том, что длительная активность в Сети способствует развитию у человека определенных черт, концентрирующихся вокруг нескольких ключевых точек:

• снижение реактивности и, в этом смысле, зависимости от среды: уменьшение готовности немедленно реагировать на любые новые предложения и вызовы, развитие способности оттормаживать стимуляцию, не лежащую в русле реализуемой деятельности, увеличение периода концентрации и «ухода в себя», снижения социальной и физической активности: снижение зависимости от социума и рост нонконформизма: процесс построения образа Я и формирования самооценки в меньшей степени направляется ожидаемым отношением других и представлениями субъекта об общепринятом, «приличном», повышением удельного веса внутренней мотивации за счет снижения заинтересованности в сравнении себя с другими;

повышение способности к дифференциации: склонность видеть различия и способность проводить категоризацию по разным основаниям; повышение рациональности в суждениях и поведении: отказ от привнесения дополнительного, не заданного прямо ситуацией (в частности, инструкцией психологического обследования), смысла в интерпретацию событий и задач собственного поведения — своеобразное применение «бритвы Оккама» к явлениям повседневной жизни.

На основе полученных нами данных математиком Г. С. Осиповым была построена модель личностного развития, опосредствованного Интернет-средой (в рамках работ по Программе фундаментальных исследований ОИТВС РАН. проект №2.12). Модель представляет собой неоднородную семантическую сеть, вершинами которой являются различные показатели, характеризующиеличность Интернет-пользователя, а ребрами — положительные и отрицательные корреляционные связи между различными показателями. Обнаружены виды неустойчивости системы (личности носителя Интернет-культуры) в условиях длительного пребывания в Сети:

- в цепи элементов транзитивных отношений, образующих пути от черты А к черте В и от черты В к черте А наблюдаются взаимоисключающие влияния изменений А на В и В на А: этот случай описывает ситуацию кризиса идентичности, когда развитие личности приводит к появлению таких отношений между чертами личности, что поддержание прежнего состояния системы оказывается невозможным, что и предстает субъекту в виде когнитивного диссонанса; переход к состоянию устойчивости требует изменения отношений между А и В, что для рассматриваемой системы означает изменение «социальной ситуации развития»;
- взаимное усиление А и В, монотонное по длине пути. Этот случай гипертрофии черты личности за счет наличия положительной обратной связи. Для ситуации развития, опосредствованного длительным пребыванием в Сети, этот случай наблюдается, в частности, для когнитивного стиля «Аналитичность» — усиление этой черты делает человека более приспособленным к техническим условиям современных интерфейсных средств, а большая адаптированность выступает как подкрепление для развития именно такого стиля переработки информации;
- рост значения показателя детерминируется самим значением показателя, иначе говоря, гипертрофия черты за счет отсутствия отрицательной обратной связи — например, алексетимия в среде опосредствованного информационными технологиями общения не препятствует успешности, что может стимулировать ее рост;

 колебания системы как неустойчивой по состоянию (а не по траектории, как в вышерассмотренных случаях). Это означает, что свойства системы в невозмущенном состоянии не являются подмножеством свойств системы в возмущенном состоянии; для рассматриваемой системы этот случай реализуется в усилении такой черты характера как циклотимность.

Как можно видеть, наблюдаемые изменения позволяют интерпретировать их и как тенденции развития, усложнения, повышения эффективности психического функционирования, и как регрессивные тенденции, приводящие в конечном итоге к деградации и дезадаптации. Так, например, рост способности к дифференциации многими исследователями трактуется как показатель развития интеллекта, однако беспрепятственное развитие аналитичности за счет наличия положительной обратной связи в среде Интернет в перспективе приводит к девальвации ценности понятийного мышления.

Итак, Интернет — как, впрочем, любое крупное изобретение человечества — может давать возможности как для развития, так и для стагнации и деградации личности. Использование первой или второй из этих возможностей, или же отказ от обращения к Интернет-деятельности как к средству изменения себя и своей жизни, определяется задачами субъекта. Можно лишь констатировать, что человек меняется под влиянием деятельности, опосредствованной Интернетом, причем меняется закономерно, в соответствии с внутренними и внешними условиями этой деятельности. Внутренние условия задаются тем, какой этап в развитии идентичности и развитии высших психических функций человек проходит с опорой на возможности данной среды; внешние — теми формами психической активности, которые поддерживаются этой средой.

Базовым внутренним условием, рамочным по отношению ко всем другим факторам развития, является статус идентичности. Развитие идентичности задает контекст функционирования всех психических процессов и предопределяет направление изменений отдельных свойств личности.

По Эриксону, идентичность — это «активное напряжение, ... которое должно побудить человека к действию, но без гарантии успеха, а не такое, которое без этой гарантии сменяется бессилием» [224, с. 28], с чем связаны те проявления зрелой идентичности, которые, в отличие от самого субъективного феномена, могут быть наиболее естественно наблюдаемы и изучаемы извне — зрелая личность продуктивна и «витальна» во всех своих проявлениях. Являющееся закономерным итогом нормативного взросления, это состояние, однако, нельзя понимать как достигнутое раз и навсегда: идентичность — «это не доспехи, не нечто статичное и неизменное» [224, с. 33]. Более того, в контексте жизни она не является целью, но только средством — в зрелости, уже построив свою идентичность, человек должен выйти за ее рамки, так как, если говорить о задачах развития, «в человеческой сущности есть многое, кроме идентичности»: это трансцендентирующий центр сознания и воли, я человека.

В зрелости человеку предстоит научиться близости и отстаиванию границ, умению заботиться и принимать заботу, способности порождать и отдавать порождаемое миру, принимать свою жизнь и Жизнь вообще, зная, что в ее конце он столкнется с неизбежностью смерти... Формирование идентичности, таким образом, действительно лишь важный, но частный вопрос развития, и он подчинен более общей логике жизни. «Использование» же зрелой личностью идентичности в качестве средства, ее существование в качестве компонента «той всегда новой конфигурации, которой является развивающаяся личность», подразумевает необходимость усовершенствования, приведение орудия в соответствие с требованиями новой деятельности. Поэтому, как указывает Э. Эриксон, и на более поздних стадиях жизненного цикла наблюдается «возвращение некоторых форм кризиса идентичности» [224, с. 146]. Вообще говоря, с его точки зрения любая стадия развития становится кризисом, «поскольку начинающийся рост и осознание в какой-то новой части функционирования... обуславливают специфическую уязвимость этой части». Достижения нового этапа всегда, в том числе и во взрослости, приобретаются в рамках определенной культуры и с опорой на предоставляемые культурой возможности, в том числе и технологические, так как процесс становления локализуется «в ядре индивидуальной, но также и общественной культуры» [224, с. 31].

Интернет, предоставляя новые средства решения задач повседневной жизни, одновременно предлагает и новые инструменты для тех, кто нуждается в изменении идентичности. Эти инструменты, создаваемые активностью самих пользователей, ориентированы на людей разных возрастов и, главное, решающих разные проблемы, связанные с идентичностью. И подростки, объективно только формирующие свою идентичность, и взрослые люди, вынужденные вернуться к проблемам, оставшимся с подросткового возраста, и те зрелые люди, которые почувствовали необходимость достроить свою картину мира, интегрировав в нее опыт, приобретенный на завершающемся этапе развития, — все эти люди, нуждающиеся в среде воплощения «своего» и присвоения «себя», среде внешнеопосредствованного развития самосознания, находят с помощью Интернета подходящего Другого. Существенной характеристикой этой среды, где «водятся» Другие, является ее естественность — формы и нормы совместной деятельности «выращиваются» членами Интернет-сообществ, а не задаются извне. Это дворовая среда, а не школьная, что привлекает «ребят», но пугает «родителей».

Анализируя полученные эмпирические данные, трудно не заметить, что изменения в личностной и познавательной сферах с ростом стажа пребывания в Сети совпадают с описанными разными авторами тенденциями личностного развития, роста, достижения личностной зрелости. Таким образом, на настоящий момент мы располагаем данными, которые позволяют описывать Интернет-среду как обладающую характеристиками среды личностного развития.

Может ли такая среда быть опасной для личности? Среда, предоставляющая человеку возможность совершать свободный и ответственный выбор, естественно, содержит реальные опасности. В Интернет-общении люди не только свободно выбирают предмет обсуждения, время, стиль и формы контакта, но и несут полную ответственность за свои действия — от не включения в круг цитируемых до исключения из допускаемых. Такая «мягкая» форма ответственности позволяет без дополнительной травматизации искать «своих», но сам принцип ответственности сохраняется и продолжает выполнять свою функцию «обратной связи». Каковы же опасности пользования средой Интернет как средой развития личности?

Во-первых, Интернет привлекает «правильно воспитанных», по выражению Эриксона, людей, которые «в процессе развития идентичности успешно приспосабливаются к господствующей технологии и *становятся* тем, что они *делают»*. Благодаря этому они входят в культурное единство, обеспечивающее их подтверждением подлинности бытия и вдохновляющее на деятельность, получают возможность опираться на определенную систему координат в данный период формирования идентичности. Однако, задавая критерии совершенства и «стиля самовосхваления», консолидация на основе общности технологии «позволяет человеку настолько ограничить свой кругозор, что он перестает воспринимать окружающий его мир как непредсказуемый, а сам становится беззащитным (прежде всего перед страхом смерти и насилием)» [224, с.40-41].

«...если бы паутина распространялась все дальше и дальше, то паук стал бы получать сигналы из дальних краев, где в другом климате проживают другие насекомые, не похожие на привычных ему. При этом количество сигналов значительно превышало бы то, на которое он может отреагировать. Тогда чудовищно большая сеть и то, что она принесла бы с собой, вступили бы в конфликт с сутью паука, с его природой.

Кроме того, паутина начала бы изменять мир вокруг себя. Возможно, она стала бы слишком тяжелой, возможно, она в конце концов обрушилась бы на землю и своим падением увлекла бы за собой большие деревья. Возможно, она погубила бы вместе с собой и паука» [204, с. 287-288].

Вторая вполне очевидная опасность — это формирование зависимости от надежды на обнаружение идеализированного партнера. Ничем не ограниченный поиск полностью принимающего и понимающего партнера, возможность бесконечного перебора кандидатов на роль «своего», актуализируют инфантильное желание «возвращения в Эдем» и создают условия для переструктурирования мотивационной сферы личности в одновершинную (в терминологии А. Н.Леонтьева) с постепенным развитием резистентности к радости сближения с Другим. На каждом новом витке поиска партнера требования к его заинтересованности в субъекте поиска возрастают, поскольку «податливая» реальность виртуального общения не оставляет места для переживания угрозы полного одиночества.

Третья опасность также обусловлена трудностью обнаружения жестких требований реальности в условиях виртуальности. Развитие связано с переходом к новым способам поведения и переживания, но сами эти новые способности должны быть «обнаружены» субъектом как потенции, как возможное и желанное будущее. В среде, не дающей человеку поводов к переживанию ограниченности его возможностей — не внешних, технических, а субъектных, воспринимаемых как собственные способности — нет внутреннего источника развития. Как в модели подросткового кризиса К. Н. Поливановой ребенок, не открывший для себя неполноты реальной формы («детскости») не может увлечься представлением об идеальной форме («взрослостью»), так житель Интернета рискует навсегда остаться только тем, что он есть — жителем Интернета.

Опасности эти, однако, вряд ли можно считать порождением эпохи информатизации — Интернет лишь один из ответов на «вызов цивилизации». Во времена Э. Эриксона Сети еще не существовало, но он, разбирая страхи родителей 60-х, констатировал: «родители сами часто ведут себя как детишки-переростки, увлекаясь миром техники, покупая власть, которая позволяет им забыть о грозной проблеме смысла жизни...» [224, с. 39].



Рисунок предоставлен О. А. Карелиц

#### Литература

- Авдеев С. Нужна ли профилактика наркоманий в виртуальном пространстве? // http://narkonet.ru
- 2. *АШр А.* Очерки по индивидуальной психологии: Пер. с нем. М.: «Когито-Цгнтр», 2002.
- Азимова М. К., Алехина Т. #., Таратута Ж. В. Психометрическая квалификация проективной методики «Несуществующее животное» // Психологическая диагностика. 2004. № 4.
- 4. Атьтернативная гипотеза // <a href="http://virtual.boom.ru/skolko.htm">http://virtual.boom.ru/skolko.htm</a>
- Анализ представлений о мотивации хакеров // www.library.by/portalus/modules/ psychology/readme.
- 6. Андреев А. С, Анцыборов А. В. Интернет-аддикция как форма зависимого поведения // www.narcom.ru/cabinet/online/45.html
- 7. *Ачдрианова Н.В., Одинокова Н.Ю.* О влиянии профессии на выбор пароля к электронной почте // <a href="https://www.library.by/portalus/modules/psychology/readme">www.library.by/portalus/modules/psychology/readme</a>.
- Аоестова О. Н., Бабанин Л. #., Войскунский А. Е. Коммуникация в компьютерных сетях: психологические детерминанты и последствия // Вестник МГУ. Серия XIV. Психология. 1996. Вып. 4. С. 14-20.
- 9. Aoecmosa O. H., Бабанин Л. H., Войскунский А. Е. Психологическое исследование мотивации пользователей Интернета // <a href="www.library.by/portalus/modules/">www.library.by/portalus/modules/</a> psychology/readme.
- 10. *Артемьева Е. Ю.* Психология субъективной семантики. М., 2000. П. */ршавский В.* Конспекты к семинарам по физиологии активности человека. FHra: **БРИ,** 2000.
- 12. /ршинов В. И., Данилов Ю.А., Тарасенко В. В. Методология сетевого мышле-і-ия: феномен самоорганизации // <a href="http://medicinform.net/comp/">http://medicinform.net/comp/</a> comp\_psych21.htm
- 13. Атлас киберпространства//www.cybergeography.org/atlas/
- 14. *(абаева Ю.Д., Войскунский А. Е.* Психологические последствия информатизации // Психологический журнал. 1998. № 1.
- 15. Бабаева Ю.Д., Войскунский А. Е., Смыслова О. В. Интернет: воздействие на ;ичность // www.library.by/portalus/modules/psychology/readme.
- 16. *райбурин А. К.* Семиотические аспекты функционирования вещей // Этно-1рафическое изучение знаковых средств культуры. Л.: Наука, 1989.
- 17. *?альжирова Т. Ж.* Интернет как средство социальной коммуникации в усло-»иях формирующегося в России информационного общества. Дис. ... канд. «оциол. наук. Улан-Удэ, 2003.
- 18. Беликова О., Ломидзе П/., Шаинян К. Синдром продвинутого пользователя // <a href="https://www.psyhelp.ru/psychiatry/iad.addicted.users.htm"><u>Aww.psyhelp.ru/psychiatry/iad.addicted.users.htm</u></a>
- 19. Зелинская Е. П. К проблеме групповой динамики сетевого сообщества // ittp://f logiston.ru/articles/netpsy

Литература 199

- 20. Белинская E. //. Человек в информационном мире // <a href="http://psynet.carfax.ru/">http://psynet.carfax.ru/</a> texts/bel3.htm
- 21. *Белинская Е. П., Жичкина А. Е.* Пространство, населенное Другими // Интернет. 1999. № 16. С. 76-81.
- 22. *Белинская Е. П., Жичкина А. Е.* Современные исследования виртуальной коммуникации: проблемы, гипотезы, результаты // Образование и информационная культура. М., 2000.
- 23. Бенедикт Р. Психологические типы в культурах Юго-Запада США // Антология исследований культуры. Т. 1. СПб.: Университетская книга. 1997.
- 24. *Бессмертный Ю.Л.* Частная жизнь: стереотипы и индивидуальное // Человек в кругу семьи. Очерки по истории частной жизни в Европе до начала Нового времени. М.: РАН. 1996. С. 11-49.
- 25. Блохина E. Исследование специфики межличностного общения с виртуальным собеседником // http://flogiston.ru/articles/netpsy
- Боедановская И. Л., Королева Н. Н., Минеров В. Х., Проект Ю.Л., Смирнов С. И.
  Проблемы теоретико-эмпирического изучения и моделирования мирообразующей функции Интернет-коммуникации // Смысловые пространства современного человека: Сб. науч. статей. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2005. С. 223-246.
- 27. Бодалев А. А., Столин В. В. Основы психодиагностики. М.: Изд-во Моск. унта, 1987.
- 28. *Бодрийяр Ж.* Символический обмен и смерть. 2-е изд. М.: Добросвет. КДУ, 2006.
- 29. Бодров В. А. Психология профессиональной деятельности. Теоретические и прикладные проблемы. М.: Изд-во «Институт психологии РАН». 2006.
- 30. Боумен Л. Интернет вызывает манию преследования // www.zdnet.ru/?ID=20639
- 31. Брунер Дж. Психология познания. М., 1977.
- 32. *Бузикашвили Н.* Поисковое поведение пользователя fIndex'a (анализ веблогов) // <a href="http://company.yandex.ru/grant/list.xml">http://company.yandex.ru/grant/list.xml</a>
- 33. Бурова В. А. Социально-психологические аспекты Интернет-ависимости // <a href="http://user.lvs.ru/vita/doclad.htm">http://user.lvs.ru/vita/doclad.htm</a>
- 34. *Бурлаков И. В.* Психология компьютерных игр // Прикладная психология. 2000. № 2.
- 35. *Бусурина Л. Ю.* Компьютерный диалог как психоразвивающая технология: Автореф. дис. ... канд. психол. наук. М., 2003.
- Бэнкс М. Психи и маньяки в Интернете: Пер. с англ. СПб.: Символ-плюс; М.: Нолидж, 1998.
- 37. Ваганов А. Г. Тотальная иллюзия реального пространства. Размышление на тему: компьютер и Интернет в современной и будущей жизни. Мир психологии. 2000. №2. С. 90-102.
- 38. *Васюков И.* Село Компьютеррово и его обитатели (Законы жизни компьютерной и Интернет-культуры) // <a href="http://flogiston.ru/articles/netpsy">http://flogiston.ru/articles/netpsy</a>
- Вежбицка А. Сопоставление культур через посредство лексики и прагматики.
   М.: Языки славянской культуры, 2001.
- 40. *Величковский Б. М.* Исследования естественного интеллекта // Новости искусственного интеллекта. 2000. № 1-2.

- 41. *Величковский Б. М.* Когнитивная наука: Основы психологии познания. Т. 2. М.: Смысл. 2006.
- 42. *Величковский Б. М.* Открытое письмо в редакцию // Вопросы психологии. 2001. №2. С. 152-155.
- Вершинин М. Современные молодежные субкультуры: хакеры // www.psvfactor.org/lib/vershinin4.htm
- Влияние компьютерных технологий на психику человека // www.krasland.ru/lib/index.php?id=show&aid=183&ses= d9d499400839936053bcd319761530d
- 45. Влияние TV и компьютеров на душу ребенка // http://medicinform.net/comp/comp45sych1.htm
- Войскунский А. Е. Интернет новая область психологических исследований // Ученые записки кафедры общей психологии МГУ. М.: Изд-во Моск. ун-та, 2001.
- 47. Войскунский А, Е. Зависимость от Интернета: актуальная проблема // www.auditorium.ru/v/index.php?a=vconf&c=getForm&r=thesisDesc&id\_thesis=74
- 48. Войскунский А. Е. Принцип комплексности в гуманитарном исследовании Интернет-активности // www.russcomm.ru/rca-Office/members/voiskunsky-text.doc
- 49. Войскунский А. Е. Психологические аспекты деятельности человека в Интернет-среде // www.library.by/portalus/modules/psychology/readme.
- 50. Войскунский А. Е. Психологические исследования феномена Интернет-аддикции // www.psychology.ru/internet/ecology/04.stm
- Войскунский А. Е. Феномен зависимости от Интернета // Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А. Е. Войскунского. М.: «Можайск—Терра», 2000. С. 11-40.
- 52. *Войскунский А.Е., Смыслова О. В.* Роль мотивации «потока» в развитии компетентности хакера // Вопросы психологии. 2003. №4.
- 53. Воронежский Р. Уроки кофе. М.: «Гаятри», 2007.
- 54. Выгонский С. Психиатрия недооценивает Интернет-зависимость // www.membrana.ru/articles/interview/2002/01 /04/165300.html
- 55. Выготский Л. С. Собр. соч. Т. 4. М.: Педагогика, 1984.
- 56. Галицкий Е. Б. Опросы «Интернет в России». 2002 // www.fom.ru/reports/frames/body/o0209241.html.
- 57. *Гиппенрейтер Ю. Б.* Глаз как двигательный орган // Восприятие и деятельность, М., 1976.
- 58. Глоссарий.га // www.glossary.ru/
- 59. Голованевская В. Особенности Я-концепции как фактор формирования аддиктивного поведения // <a href="http://flogiston.ru/articles/netpsy">http://flogiston.ru/articles/netpsy</a>
- 60. *Горалик Л.* Интернет для психопата // <a href="http://medicinform.net/comp/comp-psych18.htm">http://medicinform.net/comp/comp-psych18.htm</a>
- 61. Горбов Ф.Д. Я второе Я. М.-Воронеж, 2000.
- 62. Горелов И.Н., Седов К.Ф. Основы психолингвистики. М.: Лабиринт, 2004.
- 63. Губенко Э. Опросник установок по отношению к Интернету // http://flogiston.ru/articles/netpsv
- 64. *Губенко Э. В.* Психологические аспекты Интернет-аддикции: Интернет-алдикция и трудности межличностного общения // http://psynet.by.ru/texts/qubenko.htm

- 65. Гудимов В. Психология киберигр // http://medicinform.net/comp/comppsych23.htm
- 66. Гусейнов Г. Другие языки. Заметки к антропологии русского Интернета: особенности языка и литературы сетевых людей // <a href="http://nlo.magazine.ru/dog/tual/main8.html">http://nlo.magazine.ru/dog/tual/main8.html</a>.
- 67. Давшян С. Э. Клинико-катамнестический анализ одной разновидности Интернет-аддикции (патологического влечения к виртуальному общению) / По сообщению на // www.library.by/portalus/modules/psychology/readme.
- 68. Данилова И. Е. Мир внутри и вне стен: интерьер и пейзаж в европейской живописи XV-XX веков. М.: Изд-во РГГУ, 1999.
- 69. Долгололое А. Ю. Формирование литературного процесса в российском Интернете: Структура, особенности организации и функционирования. Дис. ... канд. филол. наук. Тольятти, 2005.
- 70. Долныкова А. А., Чудова Н. В. Исследование сферы общения суперпрограммистов // Уч. зап. Тартусского ун-та. Вып. 840. 1989. С. 23-32.
- 71. *Долныкова А. А., Чудова Н. В.* Психологические особенности суперпрограммистов // Психологический журнал. 1997. Т. 18. № 1.
- 72. Долыпо Ф. На стороне подростка: Пер с фр. Екатеринбург: У-Фактория, 2004.
- 73. Домников С. Д. Мать-земля и Царь-город. Россия как традиционное общество. М.: Алетейа. 2002.
- 74. *Дрейфус С.* Компьютерный андеграунд: Истории о хакерах, безумии и одержимости: Пер. с англ. Екатеринбург: У-Фактория, 2003.
- 75. Дубовик О.С. Личностный смысл виртуального общения // Смысловые пространства современного человека: Сб. науч. статей. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2005. С. 321-336.
- 76. *Евангулова О. С.* Художественная «Вселенная» русской усадьбы. М.: Прогресс, 2003.
- 77. *Елизаров А. Н.* Основы индивидуального и семейного психологического консультирования. М.: «Ось-89», 2003.
- 78. *Ениколопов С. Н.* Современный терроризм и агрессивное поведение // Труды конференции «Терроризм сегодня». 2004.
- 79. Ениколопов С. Н. Три составляющие картины мира // Модели мира. М., 1997.
- 80. Ениколопов С. Н., Кузнецова Ю. Л., Осипов Г. С, Чудова Н. В. Опосредствованное общение в Интернете и восприятие эмоций // Международная конференция «Психология общения-2006: на пути к энциклопедическому знанию»: Труды конференции. М., 2006. С. 122-123.
- 81. Ениколопов С. #., Цибульский Н. П. Психометрический анализ русскоязычной версии опросника диагностики агрессии А. Басса и М. Перри // Психологи ческий журнал. 2007. № I. С. 115-125.
- Ениколопов С. Н., Лебедев С. В. Адаптация методик исследования посттравматических стрессовых расстройств // Психологическая диагностика. 2004. №3. С. 19-38.
- 83. Женский Интернет. М.: ТОТТ САРКОН, 2002.
- 84. Жичкина А. Взаимосвязь идентичности и поведения в Интернете пользователей юношеского возраста // <a href="http://flogiston.ru/articles/netpsy">http://flogiston.ru/articles/netpsy</a>
- 85. Жичкина A. О возможностях психологических исследований в сети Интернет // http://flogiston.ru/articles/netpsy

- 86. Жичкина А. Е. Особенности социальной перцепции в Интернете // Мир психологии. 1999. №3 (19). С. 72-80.
- 87. Жичкина А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете // http://flogiston.ru/articles/netpsy
- 88. Жичкина А. Список литературы по психологическим последствиям информатизации // http://flogiston.ru/articles/netpsy
- 89. Жичкина А. Е., Белинская Е. П. Самопрезентация в виртуальной коммуникации и особенности идентичности подростков-пользователей Интернета// Труды по социологии образования. Т. 5 Вып. 7. М., 2000.
- 90. Жичкина А. Е., Ефимов К. Ю. Социально-психологические особенности населения Сети // Планета Интернет. 1999. № 30. С. 18-21.
- 91. Зайченко Т. П., Чумакова Л. В. Практические аспекты использования компьютерной видеоконференцсвязи в дистанционном образовании // www-2net.spbstu.ru/CD-ED/method-rec/liter.html
- 92. Зинченко В. П. Живое знание. Самара, 1998.
- 93. Зинченко В. П. От генезиса ошушений к образу мира // А. Н.Леонтьев и современная психология. М., 1983.
- 94. Зубарев Е. Ю. Приключенческие компьютерные игры в работе психолога // http://medicinform.net/comp/comp\_psych22.htm
- 95. Иванов А. Е. Философские и психологические аспекты виртуальной и социальной реальности в их взаимосвязи. Автореф. дис. ... канд. филос. М., 2004.
- 96. Иванов В. В. Проблемы этносемиотики // Этнографическое изучение языковых средств культуры. М., 1989.
- 97. Иванов М. С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека // http://medicinform.net/comp/ comp\_psych17.htm
- 98. Иванов М. Психология компьютерной игры как проблема интегральной психологии личности // http://medicinform.net/comp/comp-psvch10.htm
- 99. Иванов М. С. Формирование зависимости от ролевых компьютерных игр // http://flogiston.ru/articles/netpsy
- 100. Иванова И. Интернет. Любовь, эротика и секс: Общение через Интернет. СПб.: Питер. 1998.
- 101. Иллюстрированный мифологический словарь. Калининград: Янтарный сказ,
- 102. Инструменты, тактика и мотивы хакеров. Знай своего врага: Проект Honeynet: Пер. с англ. М.: ДМК Пресс, 2003.
- 103. Интернет-аддикция как форма зависимого поведения // http://beznarkotikov.com/index. php?option=com content&task=view&id= 1696&ltemid=2&lang=
- 104. Интернет рождение новой реальности // www.library.by/portalus/modules/ psychology/readme.
- 105. Калмыков А. А., КохановаЛ.А. Интернет-журналистика. М.: ЮНИТИ-ДАНА,
- 106. Карделлан К., Грезийон Г. Дети процессора: Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых: Пер. с фр. Екатеринбург: У-Фактория, 2006.
- 107. Касперски К. Техника и философия хакерских атак. М.: Солон-Р. 1999.

- 108. /Сынова Ю. Экспериментальное исследование взаимосвязи интроверсии и коммуникативной установки с Интернет-зависимостью // http://flogiston.ru/articles/netpsy
- 109. Коловоротный С. В. Виртуальная реальность: манипулирование временем и пространством // www.library.by/portalus/modules/psychology/readme.
- Компьютер и врачи // http://medicinform.net/comp/comp\_zdor12.htm
- 111. Кон И. Интернет и сексуальная культура // http://medicinform.net/comp/ comp psych16.htm
- Кондратьев Г. Общение в Интернете и ICQ. СПб.: Питер, 2005.
- Коровин В. Интернет-зависимость // www.volqograd.ru/theme/hitech/komp/raznoe/25904.pub
- 114. Костинский А. Существует ли Интернет-зависимость?//www.iibrary.bv/portalus/ modules/psychology/readme
- Котпяров А. В. Другие наркотики, или Homo Addictus: Человек зависимый. М.: Психотерапия, 2006.
- 116. Кремлева С. Чат «Сибирские Партизаны» как сетевое сообщество // http://flogiston.ru/articles/netpsy
- 117. Кузнецова Ю. М., Осипов Г. С. Чудова Н. В. Измерение порогов восприятия эмоций // Вторая международная конференция по когнитивной науке: Тези сы докладов. Т. 2. СПб.: Филологический факультет СПбГУ. 2006. С. 387.
- Курицкий А. Б. Интернет: инфраструктура информационного общества. СПб.: Судостроение, 1999.
- 119. Левин М. Методы хакерских атак. М.: Познават. кн. плюс, 2001. 120. Леонтыев А. Н. О путях исследования восприятия // Восприятие и деятельность. М., 1976.
- 121. Леонтьев А. Н. Проблемы развития психики. М., 1981.
- 122. Леонтьев Б. Все, что вы хотите знать об Internet. M.: VicrOMatix, 1996.
- 123. Леонтьев В. П. Знакомства в Интернете: общение, любовь, секс. М.: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2005.
- 124. Лепский В. Е., Рапуто А. Г. Моделирование и поддержка сообществ в Интернете (препринт). М.: Институт психологии РАН, 1999.
- 125. Лингвистика в России: ресурсы для исследователей // http://uisrussia.msu.ru/ linguist/ J3-1-semant retrieval.isp
- 126. Лихтарников А. Л. Ценностно-смысловое развитие личности: нормальное и патологическое ценностное жизненное пространство человека // Смысловые пространства современного человека: Сб. науч. ст. / Отв. ред. В. Х. Ма-неров.
- СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2005. С. 20-36. 127. *Ломакин П., Шреин Д.* Аськи, Ирки, чаты и другие пейджинговые программы Интернета. М.: Майор, 2003.
- 128. Лосенков В. А. Социальная информация в жизни городского населения: Опыт социологического исследования / Под ред. Б. Фирсова. Л.: Наука. Ленинград, отд-ние. 1983.
- 129. Лоскутова В. А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств: Автореф. дис. ... канд. мед. наук. Новосибирск, 2004.
- 130. Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров. М., 1996.
- Луиджи 3. Созидание души: Пер. с итал. М.: ПЕР СЭ, 2004.

- 132. Лунев М. Сеть нас меняет // www.homepc.ru/faq/24663/
- 133. *Макалатия А. Г.* Мотивация в компьютерных играх // <a href="www.library.by/portalus/modules/psychology/readme">www.library.by/portalus/modules/psychology/readme</a>.
- 134. *Малых С.* Учитель с указкой против Творцов Виртуальных Миров // <a href="http://medicinform.net/comp/comp\_psych2.htm">http://medicinform.net/comp/comp\_psych2.htm</a>
- **135.** *Мелитинский Е. М.* Избранные статьи. М., 1998.
- 136. Микляева А. В. Смысловое определение межличностных отношений в общении людей // Смысловые пространства современного человека: Сб. научи, статей. СПб.: Изд-во С.-Петербургского Ун-та, 2005.
- 137. *Милн А. А.* Винни-Пух и все остальные: Пер. с англ. Б. В. Заходера. М.: «Детский мир», 1960.
- Михайлов С. В. Интернет как социальное явление. Автореф. дис. ... канд. филос. наук. Ульяновск, 2003.
- 139. Мэйволд Э. Безопасность сетей: Пер. с англ. М.: СП ЭКОМ, 2005.
- 140. Мясников И. Н. Возможность применения компьютерных игр в качестве проективного метода исследования личности // http://flogiston.ru/articles/netpsy
- 141. Нарицын И. Н. О «вреде компьютеров» // www.netaddiction.com/
- 142. *Наумов Л. Б.* Пути и методы оптимизации работы врача// <a href="http://medicinform.net/">http://medicinform.net/</a> human/naumov/index.htm
- 143. Некоторые психологические свойства и особенности Интернет как нового слоя реальности // www.vspu.ac.ru/vip/index.html
- 144. *Нестеров В.* К вопросу о динамике сетевых сообществ // http://flogiston.ru/articles/netpsy
- 145. Нестеров В. К вопросу об эмоциональной насыщенности межличностных коммуникаций в Интернете // <a href="http://flogiston.ru/projects/articles/netemotions.shtml">http://flogiston.ru/projects/articles/netemotions.shtml</a>
- 146. *Нестеров В.* Что выплавляют из «тонн словесной руды», или попытка реабилитации чатов // <a href="http://flogiston.ru/articles/netpsy">http://flogiston.ru/articles/netpsy</a>
- 147. *Нестеровы В. и Е.* Карнавальная составляющая как один из факторов коммуникативного феномена чатов // www.library.by/portalus/modules/psychology/readme.
- 148. Новые исследования поискового поведения пользователей // http://searchenginewatch.com/searchday/article.php/3598011
- 149. *Носик А.* Разговорчики в сетях // http://follow.ru/article/112
- 150. *Носов Н.А.* Виртуальный человек: Очерки по виртуальной психологии детства. М.: Магистр, 1997.
- 151. *Hocosa E. Г.* Психологические особенности общения в процессе использования Интернет // <a href="www.history.ru/index.php?option=com\_ewriting&ltemid=0&func=chapterinfo&chapter=26720&story=19356">www.history.ru/index.php?option=com\_ewriting&ltemid=0&func=chapterinfo&chapter=26720&story=19356</a>
- 152. Нюттен Ж. Мотивация, планирование, действие // Нюттен Ж. Мотивация, действие и перспектива будущего / Под ред. Д. А. Леонтьева. М.: Смысл, 2004. С. 17-350.
- 153. *Обухова Е. В.* Культурная социализация и самоидентификация хакеров. Автореф. дис. ... канд. социол. наук. М., 2004.
- 154. *Опарина И. Г.* Интернет в современном обществе: Социально-философский анализ. Автореф. дис. ... канд. филос. наук. Красноярск, 2005.
- Осницкий А. К. Определение характеристик социальной адаптации школьников // Журнал практического психолога. 1996. №3. С. 48-53.

- 156. Очерки по истории и технике гравюры. М., «Изобразительное искусство», 1987. Т. 3 Нидерландская гравюра 15-16 веков.
- **157.** Павлова E. A. О необходимости и возможностях профилактики Интернетзависимости у учашихся // www.library.by/portalus/modules/psychology/readme.
- 158. Певзнер Н. Английское в английском искусстве. СПб.: Азбука-классика, 2004
- 159. Пережогин Л.О. Интернет-аддикция в подростковой среде// www.rusmedserv.com/psychsex
- Перфильев Ю. Ю. Российское Интернет-пространство: развитие и структура. М.: Гардарики, 2003.
- 161. Петренко В.Ф. Основы психосемантики. СПб.: Питер, 2004.
- 162. Петрова Н. От Интернет-зависимости к Интернет-терапии // http://medicinform.net/comp/comp\_psych19.htm
- 163. Петухов В. В. Образ мира и психологическое изучение мышления // Вестн. МГУ. Сер. 14, Психология. 1984. №4.
- Петухов В. В. Понятие личности // Субъект деятельности. Хрестоматия. М., 1998.
- 165. *Писемский А. Ф.* Старая барыня // Полное собр. соч. в 8 т. Т. 3. СПб.: Издание т-ва А. В. Маркс, 1910. С. 288-319.
- 166. *Подольская Е.А.* Ценностные ориентации и проблема активности личности. Харьков: Основа, 1991.
- 167. Поисковое продвижение сайта // www.arbconsulting.ru/inet/poiskprod/
- 168. *Поливанова К.Н.* Психология возрастных кризисов. М.: Издательский центр «Академия», 2000.
- 169. Поппер К. Объективное знание. М., УРСС, 2002.
- 170. Поспелов Д. А. Будущее искусственного интеллекта. М.: Наука, 1990.
- Поспелов Д. А. Где исчезают виртуальные миры? // Виртуальная реальность. М., 1998.
- 172. *Прайс Дж., Прайс Л.* Текст для Web: Доступность и привлекательность: Пер. с англ. М.: Вильяме, 2003.
- Пронина Е. Е. Психология журналистского творчества. М.: Изд-во Моск. унта, 2002.
- 174. Просвещение.ш // www.internet-school.ru/
- 175. *Раевская Е.* Черты личности Интернет-зависимых и Интернет-независимых пользователей // <a href="http://flogiston.ru/articles/netpsy">http://flogiston.ru/articles/netpsy</a>
- 176. Ретонских Л. Т. Философия игры. 2-е изд. М.: Вузовская книга, 2005.
- 177. Романов О. В. Философия Интернета (генезис и синтез фундаментальных идей). Самара: Перспектива, 2003.
- 178. *Роменберг В.С.* Сновидения, гипноз и деятельность мозга. М.: ООО «Центр гуманитарной литературы "РОН", В. Секачев, 2001.
- 179. *Рукомойникова В. П.* "Виртуальный" фольклор в контексте народной смеховой культуры. Автореф. дис. ... канд. филол. наук. Ижевск, 2004.
- 180. *Русалов В. М., Манолова О. Н.* Опросник черт характера взрослого человека (ОЧХ-В). Методическое пособие. М., 2003.
- 181. Сакбаев А. А. Различия осознаваемых мотивов у подростков с разной степенью компьютерной ориентированности // http://flogiston.ru/articles/netpsy

- 182. Сатин Д. К. Интернет как среда проведения психологических исследований // Тезисы 2-й Российской конференции по экологической психологии. М., 2000.
- 183. Смирнов Л. М. Базовые ценности поиск истоков. Структуры в сознании личности, универсалии предпочтений и поиск оснований. Волгоград: Учитель, 2005.
- 184. Смирнов С. Неписаный кодекс нетмена (несколько слов об этикете в Сети) // junior@yro.org
- 185. Смирнов С. Д. Психология образа. М., 1985.
- 186. Смирнов Ф.О. Языковая и коммуникативная агрессия в Рунете // www.library.by/portalus/modules/psychology/readme.
- 187. Смирнов Ф. О. Естественный язык и компьютер: деструктивное влияние или очередной этап эволюции? // http://flogiston.ru/articles/netpsy
- 188. *Смирнов Ф. О.* Рунет виртуальная Россия? (К проблеме национальных секторов Интернета) // www.library.by/portalus/modules/psychology/readme.
- 189. Смирнов Ф.О. Язык общения компьютерщиков: потребность в аффилиации или нечто большее? // http://flogiston.ru/articles/netpsy
- 190. Сокольская (Сутула) М. Игровая деятельность в Интернете // <a href="http://flogiston.ru/articles/netpsy">http://flogiston.ru/articles/netpsy</a>
- 191. Справочная служба русского языка // http://rusyaz.ru/
- 192. Тевоз М. Ар-брют. Скира, 1995.
- 193. *Тираспольский Л., Новиков В.* К вопросу жанра виртуальной конференции // www.computerra.ru/offline/2000/362/4482/
- 194. *Ткачук Т.* Интернет-зависимость // <a href="www.svoboda.org/programs/pf/2003/pf.050603.asp">www.svoboda.org/programs/pf/2003/pf.050603.asp</a>
- 195. Толстых Н. Н., Белова О. В. Опыт использования рисуночных методик для межгруппового сравнения // Психологическая диагностика, 2004. №4.
- 196. Топоров В. Н. Вещь в антропоцентрической перспективе // Миф. Ритуал. Символ. Образ: Исследования в области мифопоэтического: Избранное. М.: Прогресс, 1995.
- 197. *Трофимова Г. Н.* Языковой вкус Интернет-эпохи в России: функционирование русского языка в Интернете: концептуально-сущностные доминанты. М.: Изд-во Рос. ун-та дружбы народов, 2004.
- 198. Тхостов А. Ш. Психология телесности. М.: Смысл, 2002.
- 199. *Флори Ж*. Повседневная жизнь рыцарей в Средние века: Пер. с фр. М.: Молодая гвардия, 2006.
- 200. Формирование зависимости от компьютера (Кибераддикции) //  $\underline{\text{http://myafp.narod.ru/internet1.html}}$
- 201. Фрейденберг О. М. Поэтика сюжета и жанра. М., 1997.
- 202. *Фриндте В., Келер Т., Шуберт Т.* Публичное конструирование Я в опосредованном компьютером общении // <a href="http://flogiston.ru/articles/netpsy">http://flogiston.ru/articles/netpsy</a>
- Фромм. Э. Современное положение человека // Психоанализ и этика. М.: Республика, 1993.
- 204. Хег П. Условно пригодные. СПб: издательство Симпозиум, 2002.
- 205. Хекхаузен Х. Мотивация и деятельность. СПб.: Питер, 2003.

- 206. *Холмс Л.* "Норма" и "патология" в использовании Интернета// www.library.by/portalus/modules/psychology/readme.
- 207. Холодная М.А. Психология интеллекта: парадоксы исследования. СПб.: Пи тер, 2002.
- 208. Цибульский Н. П. Разработка методики "ЛА-44" для изучения взаимосвязи легитимного насилия и агрессивных форм поведения / Психологическая на ука и образование, 2007 (в печати).
- 209. *Чеботарева Н.Д.* Интернет-форум как виртуальный аналог психодинамиче ской группы // www.library.by/portalus/modules/psychology
- 210. Черемошкина Л. В. Психология памяти. М., 2002.
- 211. Чернов И. М. Психологические особенности долговременных Интернет-сообществ // www.library.by/portalus/modules/psychology/readme.
- 212. Что такое ICQ? // www.icqfoto.ru/icq/w\_icq.htm
- Чудова Н. В. Журналистика и социотерапия // Проблемы медиапсихологии. М.: 2003. С. 68-77.
- 214. *Чудова Н. В.* Особенности образа Я ,,жителя" Интернета // Психологический журнал. 2002. № 1. С. 54-59.
- 215. Чудова Н. В., Евлампиева М.А.. Рахимова И. А. Психологические особенности коммуникативного пространства Интернета // Проблемы медиапсихологии. М., 2002. С. 87-94.
- 216. *Шапкин С. А.* Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. 1999. № 1.
- 217. Шибутани Т. Социальная психология. М.: Прогресс, 1969.
- 218. *Шихи Г.* Возрастные кризисы. Ступени личностного роста: Пер. с англ. СПб.: "Ювента", 1999.
- 219. *Шледер Б*. Структура ценностных ориентации. Эмпирическое исследование // Иностранная психология. 1994. Т. 2. №2 (4). С. 47-56.
- 220. Шмелев А. Г. Психодиагностика личностных черт. СПб.: Речь, 2002.
- Шнейдерман Б. Психология программирования: человеческие факторы в вычислительных и информационных системах. М., 1984.
- 222. Элиаде М. Азиатская алхимия. М.: Янкус-К, 1998.
- 223. Элиаде М. Священное и мирское. М.: Изд-во МГУ, 1996.
- Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис: Пер. с англ. М.: Издательская группа "Прогресс", 1996.
- Эшер М. К. Графика. Кельн: TASCHEN GmbH. Арт—Родник, издание на русском языке, 2000.
- 226. Якименко К. Н. Виртуальная реальность // www.library.by/portalus/modules/psychology/readme.
- 227. Янг К. С. Диагноз Интернет-зависимость // www.iworld.ru
- 228. *Ajana B*. Disembodiment and Cyberspace: A Phenomenological Approach // www.sociology.org/content/2005/tier1/ajana.html
- 229. Among young adults, use of the Internet to find sexual partners is rising // Perspect. Sex. and Reprod. Health. 2002. 34. No6. P. 318.
- 230. Anderson K. Internet dependency among college students: should we be cor .erned? Presented at Amer. College Personnel Association. 1998. March; St Louis, Mo. // Orzack@ComputerAddiction.com

- 231. Amman Th.et al. Hacker fur Moskau Deutsche Computer-spione in Dienst des KGB. Hamburg, 1989.
- 232. <u>AskMen.com</u>: Dealing with Computer and Internet Addiction //www.askmen.com/fashion/body.and.mind/16-better\_living.html
- 233. *Babak R*. Internet and the State: The Rise of Cyberdemocracy in Revolutionary Iran // <a href="http://nmit.georgetown.edu/papers/rahimib.htm">http://nmit.georgetown.edu/papers/rahimib.htm</a>
- 234. Baeza-Yates, R., Castillo C. Relating Web Structure and User Search Behavior // www.dcc.uchile.cl/~rbaeza/ftp/poster1071.html
- 235. *Barajas M., Jones B.* Adult Learners' Information Seeking Behaviours Using the Web // <a href="www.elearningeuropa.info/directory/index.php?page=doc&docJd=5075&doclng=6">www.elearningeuropa.info/directory/index.php?page=doc&docJd=5075&doclng=6</a>
- 236. Bargh J. A., McKenna K. Y. A. The Internet and social life // Annual Review of Psychology. 2004. Vol. 55, P. 573-590.
- 237. Belkin N. J. Anomalous states of knowledge as a basis for information retrieval // http://paracite.eprints.org/cgibin/openurl.cgi?sid=paracite&spage=133&date=1980 &aufirst=N&aulast=Belkin&volume=5&title=Canadian%20Journal%20of%20 Information%20Science&pages=133-143
- 238. Bennett-Gates D., Kontaxaki E. Attitudes towards computers of children with and whithout reading difficulties // Education Section Annual Conference of the British Psychological Society, Greenwich, 6-7 Nov., 1999. Proc. Brit. Psychol. Soc. 2001. №1. P. 1.
- 239. *Bin C* Preventing Internet misuse in the office // <a href="www.bridgeminds.com/html/">www.bridgeminds.com/html/</a> news180601.htm
- 240. *Bitti V.* Cultura, identita ed etnografia nell'epoca di Internet. Note dal cyberspazio // www.cybercultura.it/pubvin/2001 internet.htm
- 241. *Bogdanowicz M., Beslay L.* Cyber-Security and the Future of Identity // www.jrc.es/home/report/english/articles/vol57/ICT4E576.htm
- 242. Borgman C. L., Hirsh S. G., Walter V.A., Gallagher A. L. Children's searching behavior on browsing and keyword online catalogs: The Science Library Catalog project // <a href="http://www3.interscience.wiley.com/cgibin/abstract/10050233/ABSTRACT">http://www3.interscience.wiley.com/cgibin/abstract/10050233/ABSTRACT</a>? CRETRY=1&SRETRY=0
- 243. Botafogo R.A., Rivlin £., Shneiderman B. Structural analysis of hypertexts: Identifying hierarchies and useful metrics // ACM Transactions on Information Systems. 1992. № 10, P. 142-180.
- 244. Bowrey K. Law and Internet. Cambridge univ. press, 2005.
- 245. *Brenner V.* An Initial Report on the Online Assessment of Internet Addiction: the first 30 days of the Internet Usage // <a href="www.ccsnet.com/prep/pap/bab/638b012p.txt">www.ccsnet.com/prep/pap/bab/638b012p.txt</a>
- 246. Brenner V. sychology of computer use: XLVII. Parameters of Internet use, abuse, and addiction: The first 90 days of the Internet Usage Survey. Psychological Reports. 1997. Vol.80. P. 879-882.
- 247. Briggs R.G. Psychosocial Parameters of Internet Addiction // http://library.albany.edu/briggs/addiction.html
- 248. *Busch T.* Gender differences in self-efficacy and attitudes toward computers // Journal of Educational Computing Research. 1995. Vol. 12, P. 147-158.
- 249. Bystrom K., Jarvelin K. Task complexity affects information seeking and use // Information Processing and Management. 1995. №31, pp. 191-213.

- 250. Bystrom K. et. al. Conceptions of task as a methodological issue: Scandinavians on information seeking and retrieval research (S1G USE) // Proceedings of the Amer ican Society for Information Science and Technology, 2004. Vol.41, P. 577-579.
- 251. Cao, F., Su L. Internet addiction among Chinese adolescents: prevalence and psychological features// Child Care Health and Development. 2007. Vol.33. No. 3.
- 252. Casteel M. A. Teaching students to evaluate Web information as they learn about psychological disorders // Teaching of Psychology, 2003. Vol. 30. P. 258-260.
- 253. Center for Digital Discourse and Culture // www.cddc.vt.edu/
- 254. Center for Internet Studies // www.cis.washington.edu
- 255. Center for Online and Internet Addiction // www.netaddiction.com/
- 256. *Chandler A*. The changing definition and image of hackers in popular discourse // International Journal of the Sociology of Law. 1996. Vol.24. P. 229-251.
- 257. Chaplan S. E. A Social Skill Account of Problematic Internet Use // Journal of Communication. 2005. Vol. 55, No. 4.
- 258. *Chaplan S. E.* Relations Among Loneliness, Social Anxiety, and Problematic Internet Use // CyberPsychology & Behavior. 2007. Vol. 10. No. 2. P. 234-242.
- 259. *Charlton J. P., Danforth I. D. W.* Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing // <a href="http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1223917.1223994&coll=GUIDE&dl=&CFID=15151515&CFTOKEN=6184618">http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1223917.1223994&coll=GUIDE&dl=&CFID=15151515&CFTOKEN=6184618</a>
- 260. Cheuk W.S., Chan Zenobia C Y. ICQ (I Seek You) and Adolescents: A Quantitative Study in Hong Kong // CyberPsychology & Behavior. 2007. Vol. 10. No. 1. P. 108-114.
- 261. Clifford M, Searching Behavior // www.info-arch.org/lists/sigia-l/0109/0231.html
- 262. Cline S., Pauchon O., Choi E.-J., Ho W.-F. Internet Addiction Survey // <a href="http://209.85.129.104/search?q=cache:gsCTLiFfhowJ:www.msu.edu/~clinesa/">http://209.85.129.104/search?q=cache:gsCTLiFfhowJ:www.msu.edu/~clinesa/</a> internetreport.doc+TC+802+Research+Project+Spring+2002+Sarah+Cline+Olivier +Pauchon+Eun-Jung+Choi+Wan-Fang+Ho&hl=ru&ct=clnk&cd=1&client=opera
- 263. Computers and Society is now in its 28th year of publication // www.engr.csulb.edu/~sigcas/
- 264. Consequences of Sex Addiction and Compulsivity // <a href="www.cybersexualaddiction.com/">www.cybersexualaddiction.com/</a> consequences.php
- Cotton S. R., Gupta S. S. Characteristics of online and ofline health information seekers and factors that discriminate between them // Social Science & Medicine. 2004. Vol.59. P. 1795-1806.
- 266. *Curry L. M.* Net users find validation for socially unacceptable behavior // www.apa.org/monitor/apr00/linking\_box.html.
- 267. CyberAnthropology // www.eff.org/Net culture/Misc/cyberanthropology.paper
- 268. CyberAnthropology // www.fiu.edu/~mizrachs/CyberAnthropology.html
- 269. Cybercultura // www.cybercultura.it
- 270. Cyberculture // http://cyberculture.zacha.org/index.php7index.html
- 271. <u>cyberpsychology.report.ru</u>
- 272. CyberPsychology and Behavior// www.liebertpub.com/cpb/default.htm
- 273. CyberPsychology at Nottingham Trent University // <a href="http://ess.ntu.ac.uk/miller/cyberpsych/">http://ess.ntu.ac.uk/miller/cyberpsych/</a>
- 274. Cybersex Addiction // www.cybersexualaddiction.com/
- 275. Cybersoc // www.socio.demon.co.uk/home.html

- 276. Cybersociology Magazine // www.cybersociology.com/
- 277. CyberStudies WebRing // <a href="http://nav.webring.com/cgi-bin/navcgi?ring=cyberstudies:list">http://nav.webring.com/cgi-bin/navcgi?ring=cyberstudies:list</a>
- 278. CyberWidows.com // http://cyberwidows.tripod.com/
- 279. Dautenhahn K. The physical body in Cyberspace: at the age of extinction? 1997. http://duplox.w2-berlin.de/docs/panel/kerstin.html
- Davis R.A. A cognitive-behavioral model of pathological Internet use (PIU). Computers in Human Behavior 17, 2001. P. 187-195
- 281. DeAngelis T. Is Internet addiction real? www.apa.org/monitor/aprOO/addiction.html.
- 282. Dedicated to the emperical study of human behavior online.
- 283. Demner D. Children on the Internet // www.otal.umd.edu/uupractice/children/
- 284. Deviance on the Internet: Call for Papers // <a href="http://iet.open.ac.Uk/pp/a.n.joinson/SCORE.htm">http://iet.open.ac.Uk/pp/a.n.joinson/SCORE.htm</a>
- 285. Dibbell J, Portrait of the Blogger as a Young Man // <a href="www.juliandibbell.com/texts/feed-blogger.html">www.juliandibbell.com/texts/feed-blogger.html</a>
- Doring N. Fiihren computernetze in die Veriensamung? // Grupppendynamick. 1996. Vol.27. P. 289-307.
- 287. Downing R. £., Moore J. L., Brown S. W. The effects and interaction of spatial visualization and domain expertise on information seeking // Computers in Human Behavior, 2005. Vol.21, P. 195-209.
- 288. *Dudrah R*. Diasporicity in the City of Portsmouth (UK): Local and Global Connections of Black Britishness // www.socresonline.org.uk/9/2/dudrah.html
- 289. Dvorak J. C Net addiction // PC/Computing. 1997, June. Vol. 10. P. 85.
- 290. Egg R., Meschke H. Judendliche Computer-Fans: Aussteiger oder Aufsteiger? Eine empiriche Vergleichsstudie // Psychol. Erzieh. und Unterr. 1989. Vol.36. № 1, P. 35-45.
- 291. Egger O. Internet and addiction // www.ifap.bepr.ethz.ch/~egger/ibq/iddres.htm
- 292. Egger O., Rauterberg M. Internet Behaviour and Addiction // www.ifap.bepr.ethz.ch/~egger/
- 293. Fischer M. D., David Z. Visual anthropology in the digital mirror: Computer-assisted visual anthropology // http://lucy.ukc.ac.uk/dz/layers\_nggwun.html
- 294. Fragment.nl // http://fragment.nl/
- 295. Gackenbach J. (Ed.) Psychology and the Internet: Intrapersonal, interpersonal and transpersonal implications. San Diego: Academic Press, 1998.
- 296. Georgiu M. Thinking Diaspora: Why Diaspora is a Key Concept for Understanding Multicultural Europe // <a href="https://www.multicultural.net/newsletter/article/issue4-georgiou.htm">www.multicultural.net/newsletter/article/issue4-georgiou.htm</a>
- 297. Goldberg I. Internet Addiction // www.cmhc.com/mlists/research/
- Graff M. Individual differences in hypertext browsing strategies // Behaviour & Information Technology. 2005. Vol. 24. P. 93-99.
- 299. Gray J. B., Gray N. D. The Web of Internet Dependency: Search Results for the Mental Health Professional // International Journal of Mental Health and Addiction. 2006. Vol.4. No. 4.
- 300. *Gray N. J., Klein J. D.* Adolescents and the Internet: Health and sexuality information // Current Opinion in Obstetrics & Gynecology. 2006. Vol. 18. P. 519-524.

- Gray N.J., Klein J. D., CantrillJ.A., Noyce P. R. Adolescent girls' use of the Internet for health information: issues beyond access // Journal of Medical Systems. 2002. Vol. 26. P. 545-553.
- 302. *Gray N. J., Klein J. D.. Noyce P. /?., Sesselberg T. 5., Canlrill. J. A.* Health information-seeking behaviour in adolescence: The place of the Internet // Social Science & Medicine. 2005. Vol.60. P. 1467-1478.
- 303. *Greenfield D. N.* The Net Effect: Internet Addiction and Compulsive Internet Use // www.virtual-addiction.com
- 304. *Griffiths J. R., Brophy P.* Student searching behavior and the web: use of academic resources and Google // <a href="www.findarticles.eom/p/articles/mim1387/is-4.53/">www.findarticles.eom/p/articles/mim1387/is-4.53/</a> ai n 14732768
- 305. *Griffiths* Л/.Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations// CyberPsychology & Behavior. 1991. №6. P. 557-568.
- 306. *Griffiths M.* Technological addictions // Clinical Psychology Forum. 1995. Vol.71, P. 14-19.
- 307. *Griffiths M., Davies M. N.O.* Excessive online computer gaming: implications for education // mark.griffiths@ntu.ac.uk
- 308. Grohol J. M. Is the Internet Addiction Test valid? // <a href="http://psychcentral.com/">http://psychcentral.com/</a> netaddiction/
- 309. *Guinee K.*. *Eagleton M. B.*, *Hall T. E.* Adolescents' Internet search strategies: Drawing upon familiar cognitive paradigms when accessing electronic information sources // Journal of Educational Computing Research. 2003-2004. Vol. 29. P. 363-374.
- 310. *Gwizdka J., Spence I.* What Can Searching Behavior Tell Us About the Difficulty of Information Tasks? A Study of Web Navigation // <a href="http://dlist.sir.arizona.edu/1818/">http://dlist.sir.arizona.edu/1818/</a>
- 311. *Hakken D*. Ethical Issues in the Ethnography of Cyberspace//www.annalsnyas.org/cgi/content/abstract/925/1/170
- 312. *Hakken D*. The Cyberspace Anthropology // www.jai.or.id/jurnal/2004/73/01ktpdh73.pdf
- 313. *Hamman R. B.* Computer networks linking communities: A study of the effects of computer network use upon pre-existing communities // www.socio.demon.co.uk/mphil/short.html
- 314. *Hardyman R., Hardy P., Brodie J.. Stephens R.* It's good to talk: Comparison of a telephone helpline and Website for cancer information // Patient Education and Counseling. 2005. Vol.57. P. 315-320.
- 315. *Hauge M. R., Gentile, D. A.* Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression. Paper presented at a Society for Research in Child Development Conference. Tampa Florida // <a href="www.psychology.iastate.edu/faculty/dgentile/SRCD%20Video%20Game%20Addiction.pdf">www.psychology.iastate.edu/faculty/dgentile/SRCD%20Video%20Game%20Addiction.pdf</a>
- 316. Heim M. The metaphysics of virtual reality. Oxford: Oxford University Press, 1993.
- 317. Helping Kids Use The Internet Safely // www.childdevelopmentinfo.com/ health\_safety/web\_safetyJor\_kids\_teens.shtml
- 318. Holland N. The Internet Regression // www.rider.edu/~suler/psycyber/holland.html
- 319. Holscher C, Strube G. Web Search Behavior of Internet Experts and Newbies // http://www9.org/w9cdrom/81/81.html
- 320. How do kids use the Internet? // www.nap.edu/netsafekids/inter\_kids.html

- 321. *Hsieh- Yee I*. Effects of search experience and subject knowledge on the search tactics of novice and experienced searchers // J. Amer. Society for Information Science. 1993. №44, P. 161-174.
- 322. <a href="http://arbuz.uz/w\_zavisimost.html">http://arbuz.uz/w\_zavisimost.html</a>
- 323. http://asis.Org/Conferences/AM03/abstracts/Wed-8306.2.html
- 324. http://cyberpsy.ru
- 325. <a href="http://elnow.virtualave.net/psicho">http://elnow.virtualave.net/psicho</a>
- 326. http://phoenix.herts.ac.uk/sdru/Helen/inter.html
- 327. http://psychcentral.com/netaddiction/
- 328. http://psygrad.ru/news/433.html
- 329. http://school61 .perm.ru/internet/s4.htm
- 330. http://subscribe.ru/archive/psychology.trainingaskme
- 331. www.clickz.com/stats/big\_picture/demographics/article.php/5901-3084241
- 332. www.concentric.net/~astorm/iad.html
- 333. www.cybercultura.it/pdf/Miscione telemedicina 2005.pdf
- 334. www.iucf.indiana.edu/~brown/hyplan/addict.html
- 335. www.lse.ac.uk/collections/EMTEL/reports/georgiou\_2003\_emtel.pdf
- 336. <a href="http://medicinform.net/comp/comp">http://medicinform.net/comp/comp</a> psych3.htm
- 337. <a href="http://medicinform.net/comp/comp\_psych7.htm">http://medicinform.net/comp/comp\_psych7.htm</a>
- 338. http://netfido.chat.ru/
- 339. www. newsweek.com/nw-srv/tnw/today/ex/ex0107.1. htm
- 340. www.pitt.edu/~ksy/survey
- 341. www.psyhelp.ru/texts/news
- 342. www.stress.ru/info for you/text
- 343. www.stresscure.com/hrn/addiction.html
- 344. Ideologies de la Red: Del ciber-liberalismo al ciber-realismo // www.ub.es/prometheus21/articulos/obsciberprome/Millarch.pdf
- 345. International Society for Mental Health Online // www.ismho.org/
- 346. Internet Addiction Disorder: Causes, Symptoms, and Consequences // www.chem.vt.edu/chem-dept/dessy/honors/papers/ferris.html
- 347. Internet Addiction Guide // http://psychcentral.com/netaddiction/
- 348. Internet Invaluable to Students Worldwide // <a href="www.angusreid.com/media/content/displaypr.cfm?id\_to\_view=1073">www.angusreid.com/media/content/displaypr.cfm?id\_to\_view=1073</a>
- 349. Internet Psychology Index // www.selfhelpmagazine.com/articles/internet/index.shtml
- 350. Internet Studies at Queen's // www.queensu.ca/sociology/ISQ/
- 351. Internet Studies Center, University of Minnesota//www.isc.umn.edu
- 352. Intervention Center Ten Symptoms of Computer Addiction //www.intervention.com/defns.html#compadd
- 353. It's Official: Net Abusers Are Pathological // <a href="http://techweb.com/wire/news/aug/0813addict.html">http://techweb.com/wire/news/aug/0813addict.html</a>
- 354. Jackson L.A., Barbatsis G., Eye von A., Biocca F. A., Zhao Y., Fitzgerald H. E. Implications for the digital divide of Internet use in low-income families // IT & Society. 2003. Vol. 1 (5), P. 219-244.

- 355. *Jackson L.A., Eye von A., Biocca F.* Children and Internet Use: Social, Psychological and Academic Consequences for Low-income Children // www.apa.org/science/psa/sbjacksonprt.html
- 356. *Jackson L. A., Eye von A., Biocca F. A., Barbatsis G., Fitzgerald H. £., Zhao Y.*Personality, cognitive style, demographic characteristics and Internet use Findings from the HomeNetToo project // Swiss Journal of Psychology. 2003. Vol. 62 (2): Special Issue, Studying the Internet: A challenge for modern psychology. P. 79-90.
- 357. *Jacobson D*. Impression Formation in Cyberspace: Online Expectations and Offline Experiences in Text-based Virtual Communities // http://jcmc.indiana.edu/vol5/issue1/jacobson.html
- 358. *Johansson A., Gotestam K.G* Internet addiction: Characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 years) // <a href="www.blackwell-synergy.com/doi/abs/10.1111/j">www.blackwell-synergy.com/doi/abs/10.1111/j</a>, 1467-9450.2004.00398. x?cookieSet=1&journalCode=sjop
- Johnson E.J., Moe W. W., Fader P. S., Bellman S., Lohse G. L. On the depth and dynamics of online search behavior // Management Science. 2004. Vol. 50. P. 299-308
- 360. JOHO: Journal of the Hyperlinked Organization // www.hyperorg.com/
- 361. *Joinson A.N.* Information seeking on the Internet: A study of soccer fans on the WWW // CyberPsychology & Behavior. 2000. Vol. 3. P. 185-191.
- 362. Journal of Computer-Mediated Communication // www.ascusc.org/jcmc/
- 363. Journal of Online Behavior//www.behavior.net/JOB/
- 364. *Juvina /.*, *Oostendorp van H.* Individual Differences and Behavioral Aspects Involved in Modeling Web Navigation // Lecture Notes In Computer Science. 2004. № 3196, P. 77-95.
- 365. Katz J. Birth of a Digital Nation // www.wired.com/wired/archive/
- 366. Katz J. E., Aspden P. A nation of strangers? // Communications of the ACM. 1997. Vol.40. P. 81-86.
- 367. *Kiel G.* Understanding Web information search behavior: an exploratory model // www.findarticles.com/p/articles/mi hb3294/is 200310/ai n8003160
- 368. *Kim J.* Task Difficulty in Information Searching Behavior Expected Difficulty and Experienced Difficulty // <a href="www.ieee-tcdl.org/Bulletin/v2n1/kim/kim.html">www.ieee-tcdl.org/Bulletin/v2n1/kim/kim.html</a>
- 369. Kim K.-S. Experienced Web Users' Search Behavior: Effects of Focus and Emotion Control // http://dlist.sir.arizona.edu/1649/
- 370. Kim K.-S., Allen B. Cognitive and task influences on Web searching behavior // http://www3.interscience.wiley.com/cgi-bin/abstract/88510629/ABSTRACT
- 371. *KingS.A.*, *Barak A*. Compulsive Internet Gambling: A New Form of an Old Clinical Pathology. CyberPsychology and Behavior. The abstract is at www.concentric.net/~Astorm/gamaddabs.html
- 372. *King S.A.* Is the Internet Addictive, or Are Addicts Using the Internet? // http://webpages.charter.net/stormking/iad.html
- 373. Kirschner P. A., Bruggen J. V. Learning and understanding in virtual teams // Cyberpsychology & Behavior. 2004. Vol. 7. P. 135-139.
- 374. *Kivits J.* Informed patients and the Internet: A mediated context for consultations with health professionals // Journal of Health Psychology. 2006. Vol. 11. P. 269-282.
- 375. Ko C.-H., Yen J.-Y, Chen C.-C., Chen S.-H., Yen C.-F Proposed Diagnostic Criteria of Internet Addiction for Adolescents//The Journal of Nervous and Mental Disease. 2005. Vol. 193. No. 11.

- 376. Korp P. Health on the Internet: Implications for health promotion // Health Education Research, 2006. Vol.21. P. 78-86.
- 377. Kraut R., Kiesler S., Boneva B., Cummings J., Helgeson V., Crawford A. Internet paradox revisited // Journal of Social Issues. 2002 Vol. 58, pp. 49-74.
- 378. Kraut R., Patterson M., Lundmark V., Kiesler S., Mukopadhyay T., Scherlis W. Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?//American Psychologist. 1998. Vol.53, pp. 1017-1031.
- 379. *Kroker A., Weinstein M.A.* Data trash: The theory of the virtual class. New York: St. Martin's Press, 1994.
- 380. Kuhlthau C. C. A principle of uncertainty for information seeking // J. Documentation. 1993. №49, P. 339-355.
- 381. *Large A., Beheshti J., Rahman T.* Gender differences in collaborative Web searching behavior: an elementary school study // <a href="http://wotan.liu.edu/dois/data/Articles/juljuljiqy:2001:v:38:i:3:p:427-443.html">http://wotan.liu.edu/dois/data/Articles/juljuljiqy:2001:v:38:i:3:p:427-443.html</a>
- 382. *LaRose R., Eastin M.S., Gregg J.* Reformulating the Internet paradox: Social cognitive explanations of Internet use and depression // <a href="www.behavior.net/JOB/v1n1/">www.behavior.net/JOB/v1n1/</a> paradox.html
- 383. Laurel B. Computers as Theatre. Addison-Wesley: Reading, 1991.
- 384. *LazonderA*. *W*. Do two heads search better than one? Effects of student collaboration on Web search behaviour and search outcomes // Br. J. Educational Technology. 2005. Vol. 36. P. 465-475.
- 385. *LazonderA. W., Biemans H.J. A., Wopereis I.G.J.H.* Differences between novice and experienced users in searching information on the World Wide Web // J. Amer. Society for Information Science. 2000. № 51, P. 576-581.
- 386. Lepper M. R., Gurtner J.-L. Children & computers. Approaching the twenty-first century // Amer. Psychol. 1989. Vol. 44. № 2, P. 170-178.
- 387. Leung L. Net-Generation Attributes and Seductive Properties of the Internet as Predictors of Online Activities and Internet Addiction // CyberPsychology & Behavior. 2004. Vol. 7. No. 3. P. 333-348.
- 388. Levy S. Hackers, Heroes of the Computer Revolution. New York: Anchor/Doubleday, 1984.
- 389. *Liaw S., Huang H.* Information retrieval from the World Wide Web: A user-focused approach based on individual experience with search engines // Computers in Human Behavior. 2006. Vol.22. P. 501-517.
- 390. Lietaer B. Money, Community Social Change//http://uazu.net/money/lietaer.html
- 391. Lorenzen M. The Land of Confusion? High School Students and Their Use of the World Wide Web for Research // www.michaellorenzen.net/
- 392. *Macek J.* Defining Cyberculture // <a href="http://macek.czechian.net/defining.cyberculture.htm">http://macek.czechian.net/defining.cyberculture.htm</a>
- 393. *Magid L.J.* Child Safety on the Information Highway // <a href="www.safekids.com/child.safety.htm">www.safekids.com/child.safety.htm</a>
- 394. *Mangos P.M., Steele-Johnson D.* The Role of Subjective Task Complexity in Goal Orientation, Self-Efficacy, and Performance Relations // Human Performance, 2001. №14, P. 169-186.
- 395. *Mason B*. The Digital Ethnographer // <a href="www.socio.demon.co.uk/magazine/6/dicksmason.html">www.socio.demon.co.uk/magazine/6/dicksmason.html</a>

- 396. *McEneaneyJ. E.* Graphic and numerical methods to assess navigation in hypertext // Int. J. of Human Computer Studies. 2001. №55, P. 761-786.
- 397. Mental Health Net: Internet <u>Addiction.www.mentalhelp.net/poc/centerJndex.php</u>? id=66
- 398. *Metzger M.J., Flanagin A. J., Zwarun L.* College student Web use, perceptions of information credibility, and verification behavior// Computers & Education. 2003. Vol.41. P. 271-290
- 399. *Miscione G.* De-Sovietization of Knowledge: Efforts to Promote Economic Development Through 1CT in ex-Soviet Countries // <a href="www.cybercultura.it/pdf/2004\_miscione\_soviet.pdf">www.cybercultura.it/pdf/2004\_miscione\_soviet.pdf</a>
- 400. *Miscione G*. Telemedicine and Knowledge between Medical and Development Discourses//www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/tmj.2006.0073
- 401. *Mizrach S*. CyberAnthropology // <u>www.eff.org/Net\_culture/Misc/</u> cyberanthropology.paper
- 402. Mizrach S. Is there a Hacker Ethic for 90s Hackers? <a href="www.fiu.edu/~mizrachs/">www.fiu.edu/~mizrachs/</a> hackethic.html
- 403. *Mizrach S*. Lost in Cyberspace: A Cultural Geography of Cyberspace Introduction // www.fiu.edu/~mizrachs/lost-in-cyberspace.html
- 404. *Murray B*. A mirror on the self// www.apa.org/monitor/apr00/mirror.html.
- 405. *Nahl D., TenopirC.* Affective and Cognitive Searching Behavior of Novice End-Users of a Full-Text Database // projects.ics.hawaii.edu/~jacso/PDFs/nahl-affective-and-cognitive-searching-behavior
- 406. Net Behavior & Usage // construct.haifa.ac.il/~azy/refbehav.htm
- 407. NewMediaStudies.com// www.newmediastudies.com/index2.htm
- 408. *Nie N. H., Erbring L.* Internet and society // <a href="www.stanford.edu/group/siqss/">www.stanford.edu/group/siqss/</a> Press-Release/Preliminary\_Report.pdf
- 409. Online Psychotherapy // www.fenichel.com/technical.shtml
- 410. *Orford J.* Problem Gambling and Other Behavioural Addictions// www.foresight.gov.uk/.../ScienceReviews/Problem%20Gambling%20and%20other %20Behavioural%20Addictions.pdf
- Orzack M. H. Psychiatric Times Computer Addiction: What Is It? // www.psychiatrictimes.com/p980852.html
- 412. *Orzack M. H., Voluse A. C., Wolf D., Hennen J.* An Ongoing Study of Group Treatment for Men Involved in Problematic Internet-Enabled Sexual Behavior// CyberPsychology & Behavior. 2006. Vol.9. No. 3. P. 348-360.
- 413. *PaolilloJ*. The Virtual Speech Community: Social Network and Language Variation on IRC // www.ascusc.org/jcmc/vol4/issue4/index.html
- 414. Paper presented at the Annual Meeting of the American Psychological Association, Chicago, IL, August, 1997 // <a href="http://netaddiction.com/articles/habitforming.htm">http://netaddiction.com/articles/habitforming.htm</a>
- 415. Parks M. R. Floyd K. Making friends in cyberspace // Journal of Communication. 1996. Vol.46. P. 80-97.
- 416. Parks M. R., Roberts L. D. "Making MOOsic": The development of personal relationships on line and a comparison to their off-line counterparts // Journal of Social and Personal Relationships. 1998. Vol. 15. P. 519-537.
- 417. *Petrie H., Gunn D.* Internet "addiction": the effects of sex, age, depression and introversion. Presented at the British Psychological Society London Conference. London, 1998 //www.psy.herts.ac.uk/sdru/Helen/inter.html

- 418. Pew Internet and American Life Project (2000). Tracking online life: How women use the Internet to cultivate relationships with family and friends // www.pewinternet.org.
- 419. Pew Internet and American Life Project (2002). The digital disconnect: The widening gap between Internet savvy students and their schools // <a href="www.pewinternet.org">www.pewinternet.org</a>.
- 420. Peychers M. A. Internet Support Groups How to Find Yourself a Happy Home Online www.selfhelpmagazine.com/articles/internet/intemetsupportgroup.html
- **421.** Peychers M.A. Internet Support Groups Sharing the Fear // www.selfhelpmagazine.com/articles/internet/internetsupportgroup3.html
- 422. Peychers M.A. Internet Support Groups Staying Safe and Happy Online // www.selfhelpmagazine.com/articles/internet/internetsupportgroup2.html
- 423. Peychers M.A. Internet Support Groups Knowing When to Walk Away // www.selfhelpmagazine.com/articles/internet/internetsupportgroup4.html
- 424. *Pirolli P.* The use of proximal information scent to forage for distal content on the World Wide Web // A. Kirlik (Ed.) Adaptive perspectives on human-technology interaction: Methods and models for cognitive engineering and human-computer interaction. New York: Oxford University Press, 2006. P. 247-266.
- 425. Post J., The dangerous information system insider: Psychological perspectives // www.infowar.com
- 426. Prevent Computer Addiction // <a href="http://sashazur.lunarpages.com/sleepy/">http://sashazur.lunarpages.com/sleepy/</a> infoaddict.html
- 427. Preventing Internet misuse in the office // <a href="www.bridgeminds.com/html/">www.bridgeminds.com/html/</a> news180601.htm
- 428. Psybemet // www.psybernet.co.nz/
- 429. Psychiatric Times Computer Addiction: What Is It?//www.psychiatrictimes.com/p980852.html
- 430. Psychological Applications on the Internet // <a href="http://construct.haifa.ac.il/~azy/">http://construct.haifa.ac.il/~azy/</a> appr.htm
- 431. Psychology and the Internet // www.acs.ucalgary.ca/~ieill/volume4/mueller.html
- 432. Psychosocial Parameters of Internet Addiction // <a href="http://library.albany.edu/briggs/">http://library.albany.edu/briggs/</a> addiction.html
- 433. Psychotherapy Meets Google // www.downtownpsychotherapy.ca/internet-2.html
- 434. *Rabasca L*. The Internet and computer games reinforce the gender gap // www.apa.org/monitor/octOO/games.html
- 435. *Rasch M.* Criminal law and the internet. The Internet and Business: A Lawyer's Guide to the Emerging Legal issues // www.cla.org/RuhBook/chp11.htm 1996.
- 436. RCCS: Resource Center for Cyberculture Studies//www.com.washington.edu/rccs/
- 437. Reed L. Computer Addiction as a Gendered Phenomenon // <a href="http://chnm.gmu.edu/">http://chnm.gmu.edu/</a> ematters/issue6/bodyJ}ios.html#reed
- 438. Reid E. M. Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities // <a href="http://fun91.kivikko.hoas.fi/~donwulff/irc/cult-form.html">http://fun91.kivikko.hoas.fi/~donwulff/irc/cult-form.html</a>
- 439. Rex J. The Basic Elements of a Systematic Theory of Ethnic Relations // www.socresonline.org.uk/6/1/rex.html#clifford1994
- 440. Robert R. Children and Internet: Ten tips for safe Internet-use // <a href="www.quazen.com/">www.quazen.com/</a> Kids-and-Teens/Computers/Children-and-Internet:-Ten-tips-for-safe-Internet-use.807
- 441. Rogers D., Swan K. Self-regulated learning and Internet searching // Teachers College Record. 2004. Vol. 106. P. 1804-1824.

- 442. Rogers M. Psychological Theories of Crime and "Hacking" // http://homes.cerias.purdue.edu/~mkr/crime.doc
- 443. Roschelle J. M.. Pea R. D., Hoadley C M., Gordon D. N.. Means B. M. Changing how and what children learn in school with computer-based technologies // www.futureofchildren.org.
- 444. Rowand C Teacher use of computers and the Internet in public schools // http://nces.ed.gov/pubs2000/quarterly/summer/3elem/q3-2.html
- 445. Roy M., Chi M. T. H. Gender differences in patterns of searching the Web // Journal of Educational Computing Research. 2003-2004. Vol.29. P. 335-348.
- 446. Saracevic T. Kantor P. A study of information seeking and retrieving. III. Searchers, searches, and overlap // J.Amer. Society for Information Science. 1988. №39, P. 197-216.
- 447. Savolainen R., Kari J. Conceptions of the Internet in everyday life information seeking // Journal of Information Science. 2004. Vol. 30. P. 219-226.
- 448. Schneider J. P.. Weiss R. Understanding Addictive Cybersex // www.cybersexualaddiction.com/understanding.php
- Schwartz S. H., Bilsky W. Toward a universal psychological structure of human values: Extension and Cross-Cultural Replications // J. Pers. and Social Psychol. 1990. Vol.58, P. 878-891.
- 450. Semere W.. Karamanoukian H. L., Levitt M., Edwards T., Murero M., D'Ancona G., Donias H. W., Glick P. L. A pediatric surgery study: Parent usage of the Internet for medical information // Journal of Pediatric Surgery. 2003. Vol. 38. P. 560-564.
- 451. Serpentelli J. Conversational Structure and Personality Correlates of Electronic Communication // www.zacha.net/articles/serpentelli.html
- 452. *Shaffer H. J.* Understanding the means and objects of addiction, technology, the Internet and gambling. J. Gambling Studies. 1996. Vol. 12. P. 461-469.
- 453. *Shields M. K., Behrman R. E.* Children and computer technology: Analysis and recommendations//The Future of Children. 2000. Vol. 10 (2), Fall/Winter, 4-30.
- 454. Shirky C Social Software and the Politics of Groups // www.shirky.com/writings/group\_politics.html
- 455. Shneiderman B. Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. Reading, MA.: Addison-Wesley, 1998.
- 456. Shotton M.A. Computer Addiction? A study of computer dependency. New York: Taylor & Francis, 1989.
- 457. Shotton M. The costs and benefits of "computer addiction" // Behavior and Information Technology. 1991. Vol. 10, P. 219-230.
- 458. Siow T. R., Soh I. P.. Sreedharan S., Das De 5., Tan P. P., Seow A., Lun K. C The Internet as a source of health information among Singaporeans: Prevalence, patterns of health surfing and impact on health behaviour// Annals of the Academy of Medicine. 2003. Vol. 32. P. 807-813.
- 459. Small World Project Columbia University // http://smallworld.columbia.edu/
- 460. Social Science Hub: Cyberspace//www.sshub.com/cyber.htm
- Spink A., Ozmutlu H. C, Lorence D. P. Web searching for sexual information: An exploratoty study//Information Processing & Management. 2004. Vol.40. P. 113-123.
- 462. staff.bath.ac.uk/pssmjb/dialogue/The%20programmer.doc
- 463. Stanford 1 nstitute for the Quantitative Study of Society // www. Stanford. edu/group/sigss/

- Steele-Johnson D., Beauregard R. S., Hoover P., Schmidt A. M. Goal orientation and task demand effects on motivation, affect, and performance // J. Appl. Psychol. 2000. Vol. 85, P. 724-738.
- 465. *Stein D.J., Black D. W., Shapira N.A., Spitzer R. L.* Гиперсексуальное расстройство и чрезмерное увлечение порнографией, размещенной в Интернете: Пер. с англ. // Обз. соврем. психиатрии. 2002. № 4. С. 93-97.
- 466. *Stoll C.* Silicon snake oil: Second thoughts on the information superhighway. NY: Doubleday, 1995.
- 467. Strangelove M. Cyberspace and the Changing Landscape of the Self // www.fiu.edu/~mizrachs/cybgeog.html
- Subrahmanyam K, Greenfield P., Kraut R., Gross E. The impact of computer use on children's and adolescents' development // Applied Developmental Psychology. 2001. Vol.22, P. 7-30.
- 469. Subrahmanyam K., Kraut R. £., Greenfield P. M., Gross E. F. The impact of home computer use on children's activities and development // The Future of Children. 2000. Vol 10, pp. 123-144.
- Suler J. Psychology of Cyberspace // www.rider.edu/users/suler/psycyber/ futurether.html
- 471. Supervisor's Guide: Internet Addiction//www.addictionrecov.org/wrkquide www.htm
- 472. Svitavsky W. L. Geek Culture: An Annotated Interdisciplinary Bibliography // Bulletin of Bibliography. 2001. Vol.58. №2, P. 101-108.
- 473. *Taκ S. H.*, *Hong S. H.* Use of the Internet for health information by older adults with arthritis // Orthopaedic Nursing. 2005. Vol.24 P. 134-138.
- 474. *Temple L., Lips H. M.* Gender differences & similarities in attitudes toward computers // Comput. Hum. Behav. 1989. Vol.5. No4, P. 215-226.
- 475. *Teo T. S. H., Lim V. K. G.* Gender differences in Internet usage and task preferences // Behaviour & Information Technology. 2000. Vol. 19. P. 283-295.
- 476. The Basic Psychological Features of E-Mail Communication // www.selfhelpmagazine.com/articles/internet/features.html
- 477. The Cause of Internet Addiction? // www.causeof.org
- 478. The Information Society // www.ics.uci.edu/~kling/tis.html
- 479. The Internet and the Future of Psychiatry // <a href="www.emotrics.com/people/milton/papers/netfuturepsych/">www.emotrics.com/people/milton/papers/netfuturepsych/</a>
- 480. The Journal of MUD Research is a refereed electronic journal which publishes academic research that relates to MUD // <a href="http://journal.tinymush.org/~jomr/">http://journal.tinymush.org/~jomr/</a>
- 481. The Journal of Online Behavior//www.behavior.net/JOB/
- 482. The JournaL of Technology in Counseling // http://jtc.colstate.edu/
- 483. The Money Crunch // <a href="https://www.accessfoundation.org/PDF/Lietaer\_Bernard\_Money\_Crunch.NoXartoons.ppt">www.accessfoundation.org/PDF/Lietaer\_Bernard\_Money\_Crunch.NoXartoons.ppt</a>
- 484. The Psychology of Cyberspace //www.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html
- 485. The Psychology of Cyberspace: Computer and Cyberspace Addiction // www.rider.edu/users/suler/psycyber/cybaddict.html
- 486. The Psychology of Virtual Communities// http://webpages.charter.net/stormking/
- **487.** The Quest to End Game Addiction // <a href="www.wired.com/news/holidays/0,1882,48479,00.html">www.wired.com/news/holidays/0,1882,48479,00.html</a>

- 488. The web search behavior of adult learners // <a href="www.pandia.com/sw-2004/24-socrates.html">www.pandia.com/sw-2004/24-socrates.html</a>
- 489. *Theodosiou L., Green J.* Emerging challenges in using health information from the Internet // Advances in Psychiatric Treatment. 2003. Vol.9 P. 387-396.
- 490. Thieme R. Hacking Culture and the Hunger for Knowledge // www.thiemeworks.com/write/archives/HackerGenerations.htm
- 491. Thomas B., Stamler L. L., Lafreniere K D., Out J., Delahunt T. D. Using the Internet to identify women's sources of breast health education and screening // Women & Health. 2002. P. 36, 33-48.
- 492. Thompson H. Cyberspace and Learning // www.sociology.org/content/vol006.001/ thompson.html
- 493. *Trimmel A.*, *Meixner-Pendleton M.*, *Hating S.* Stress response caused by system response time when searching for information on the Internet // Human Factors. 2003. Vol.45. P. 615-621.
- 494. *Trocchia P. J., Janda S.* A phenomenological investigation of Internet usage among older individuals // Journal of Consumer Marketing. 2000. Vol. 17. P. 605-616.
- 495. Trost E. Adolph Menzel. Hensechelverlag. Kunst und Gesellschaft. Berlin. 1980.
- 496. *Turkle S.* Life behind the screen: identity in the age of the Internet. New York: Simon & Schuster, 1995.
- 497. *Turkle S.* Life on the screen: Identity in the age of the Internet. New York: Touchstone Books, 1995.
- 498. Turkle S. What Are We Thinking About When We Are Thinking About Computers? // http://web.mit.edu/sturkle/www/routledge.reader.html
- 499. Tuten T, Bosnjak, M. Understanding differences in Web usage: The role of need for cognition and the five factor model of personality // Social Behavior & Personality. 2001. Vol.29. P. 391-398.
- 500. Two by Two in Cyberspace // http://oak.cats.ohiou.edU/~bakera//lrt/c/e F.htm
- 501. *Utz S.* Social information processing in MUDs: The development of friendships in virtual worlds // www.behavior.net/JOB/v1n1/utz.html
- 502. Vakkari P. Task complexity, problem structure and information actions. Integrating studies on information seeking and retrieval // Information Processing and Management. 1999. №35, P. 819-837.
- 503. Valentine G., Holloway S. L. A window on the wider world? Rural children's use of information and communication technologies // Journal of Rural Studies. 2001. Vol.17. P. 383-394.
- 504. van *Schaik P., Ling J.* The effects of graphical display and screen ratio on information retrieval in Web pages // Computers in Human Behavior. 2004. Vol. 22. P. 870-884.
- 505. *Veale K.* The Changing Face of Genealogy: An Empirical Study of the Genealogical Community Online <a href="https://www.veale.com.au/phd/html/home.html">www.veale.com.au/phd/html/home.html</a>
- 506. Virtual Addiction: Internet Addiction Information // www.virtual-addiction.com/
- 507. Virtual Society // http://virtualsociety.sbs.ox.ac.uk/
- 508. Wagner T. H., Bundorf M. K., Singer S.J., Baker L.C. Free Internet access, the digital divide, and health information // Medical Care. 2005. Vol.43. P.415-420.
- 509. *Walker M. B.* Some problems with the concept of "gambling addiction": should theories of addiction be generalized to include excessive gambling? // Journal of Gambling Behavior. 1989. Vol.5, P. 179-200.

- 510. Walters G. D. Addiction and identity: exploring the possibility of a relationship // Psychology of Addictive Behaviors. 1996. Vol. 10, P. 9-17.
- 511. Weil M. TechnoStress: Coping with Technology "@Work @Home @Play". Wiley, 1997.
- 512. Weimann G. Cyberterrorism: How Real Is the Threat? // www.terror.net
- 513. Wellman B., Guiia M. Virtual communities as communities: Net surfers don't ride alone // In. M.A. Smith, P. Kollock (Eds.) Communities in cyberspace. NY: Routledge, 1999. P. 167-194.
- Whang L.S.-M., LeeS., Chang G. Internet Over-Users' Psychological Profiles: A Behavior Sampling Analysis on Internet Addiction // CyberPsychology & Behavior. 2003. Vol.6. No. 2. P. 143-150.
- 515. White R., Drucker S. M. Investigating Behavioral Variability in Web Search // http://www2007.org/program/paper.php?id=535
- 516. White R. W., Jose J. M., Ruthven I. A task-oriented study on the influencing effects of query-biased summarisation in web searching // Information Processing and Management. 2003. № 39, P. 707-733.
- 517. Widyanto L., Griffiths M. "Internet Addiction": A Critical Review // International Journal of Mental Health and Addiction. 2006. Vol.4. No. 1.
- 518. Wieland D. M. Computer Addiction: Implications for Nursing Psychotherapy Practice // h.l.petrie@herts.ac.uk
- 519. Wikipedia, the free encyclopedia // http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberspace
- 520. Willard N. Off-campus, harmful online student speech // J.Sch. Violence. 2003. 2. №1. P. 65-93.
- 521. *Williams P.* The net generation: The experiences, attitudes and behavior of children using the Internet for their own purposes. Aslib Proceedings. 1999. Vol.51 (9). P. 315-322.
- 522. Wilson P. How to find the good and avoid the bad or ugly: A short guide to tools for rating quality of health information in the Internet // British Medical Journal. 2002. Vol. 324. P. 598-602.
- 523. Wilson S. M., Peterson, L. C. The anthropology of online communities // <a href="http://arjournals.annualreviews.org/doi/abs/10.1146/">http://arjournals.annualreviews.org/doi/abs/10.1146/</a> annurev.anthro.31.040402.085436
- 524. Wishart A. Leaving reality behind: The battle for the soul of the Internet. London: Fourth Estate. 2002.
- 525. www.mediafamily.org/research/index.shtml
- 526. Wynn E., Katz J. E. Hyperbole over cyberspace: Self-presentation and social boundaries in Internet home pages and discourse//The Information Society. 1997. Vol. 13. P. 297-327.
- 527. Xiao L., Wissmann D., Brown M., Jablonski S. Information extraction from the Web: System and techniques // Applied Intelligence. 2004. Vol.21. P. 195-224.
- 528. Yablon Y. B., Katz Y. J. Internet-based group relations: A high school peace education project in Israel // Educational Media International. 2001. Vol.38. P. 175-182.
- 529. Yoo H.J., Cho S.C., Ha J., Yune S. K., at al. Attention deficit hyperactivity symptoms and Internet addiction // Psychiatry and Clinical Neurosciences. 2004. Vol. 58. No. 5.
- 530. Young K.S. Caught in the Net. How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery. New York: John Wiley & Sons Inc., 1989.

- 531. Young K. S. Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. Paper presented at the 104th annual convention of the American Psychological Association, Toronto, Canada. 1996.
- 532. *Young K. S.* Psychology of Computer Use: XL. Addictive Use of the Internet: A case that breaks the stereotype // Psychological Reports. 1996. Vol. 79. P. 899-902.
- 533. *Young K. S.* What makes the Internet Addictive: potential explanations for pathological Internet use. Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association, August, 1997, Chicago, IL.
- 534. Young K. S., Rodgers R. C The Relationship between Depression and Internet Addiction // www.concernedcounseling.com/Communities/Addictions/netaddiction/ articles/cyberpsychologyJ .htm
- 535. Young K. S., Cooper A., Griffiths-Shelley £.. O'Mara J., Buchanan J. Cybersex and Infidelity Online: Implications for Evaluation and Treatment // Sexual Addiction and Compulsivity. 2000. Vol. 7 (10), P. 59-74.
- 536. Zarczynski Z. Niektore aspekty psychologicznego uzaleznienia czlowieka od komputera // Ergonomia. 1989. Vol. 12. № 2, P. 245-253.
- Zillmann D. Cognitive-excitation interdependencies in aggressive Behavior // Aggressive Behavior. 1988. 14, P. 51-64.
- 538. Zviel-Girshin R., Rosenberg N. Web search as an interactive learning environment for graduation projects // Journal of Interactive Learning Research. 2005. Vol. 16. P. 21-30.