



ГУМАНИТАРНАЯ
ЭКСПЕРТИЗА

ПОВЕДЕНИЕ В КИБЕРПРОСТРАНСТВЕ: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ

© 2016

А.Е. Войскунский



Войскунский Александр Евгеньевич — кандидат психологических наук, ведущий научный сотрудник факультета психологии МГУ им. М.В. Ломоносова. В журнале “Человек” публикуется впервые. E-mail: vae-msu@mail.ru

Киберпространство, или пространство Интернета, опирается одновременно на продукты информационных технологий и на социальные сервисы, являющиеся полем специфического поведения человека. Сервисы надстраиваются над сетевыми технологиями и способствуют общению, развлечениям (включая игры и прослушивание музыкальных произведений), познанию, труду, совершению покупок и др. Эта деятельность изучается в рамках формирующейся дисциплины; ее называют по-разному: психология Интернета, киберпсихология, психология киберпространства и т.п. Какова бы ни была номинация, под этой дисциплиной следует понимать *отрасль психологии, объединяющую методологию, теорию и практику исследования видов, способов и принципов применения людьми социальных сервисов в Интернете*. Отрасль только складывается [20; 22; 46; 49; 113; 125], и потому поведение человека в Интернете исследуется едва ли не во всех психологических дисциплинах: в возрастной, клинической, социальной, когнитивной, дифференциальной, педагогической психологии, в психологии общения, этнопсихологии, психологии труда, гендерной психологии и др.

В качестве наиболее перспективной теоретической платформы психологии Интернета, по моему мнению, должна быть признана культурно-историческая психология [26; 35; 43; 61]. Связано это со значением для психического развития процессов освоения знаков и знаковых систем, а также процессов опосредствования (переопосредствования) интеллектуальными продуктами осуществляемой человеком деятельности. Согласно одному из ведущих положений культурно-исторической психологии, деятельность опосредствована внутренними и внешними факторами. Предназначенные для подчинения внешней среды средства способствуют развитию внутренних (психологических), опираясь на которые человек преобразует собственную психику. Наряду с опосредствованием существен-

Материал подготовлен при финансовой поддержке РФНФ, грант № 14-06-00740, и РФФИ, грант № 15-06-0616815.

ным условием развития психики является переопосредствование, включение уже опосредствованных форм деятельности в новые системы опосредствования.

При анализе особенностей информационной социализации акценты смещаются с изучения процессов интериоризации на анализ процессов экстериоризации, в частности, эффективно-го применения внешних средств (в том числе — компьютеров и Интернета, мобильной связи и гаджетов) [51; 63]. Значение для развития психики знаков и семиотических систем отмечал еще Л.С. Выготский. Технологической основой орудий информатики служат микрочипы — устройства бинарные и знаковые; программы также подготовлены с помощью знаковых систем. Тем самым с психологической точки зрения применение информационных технологий — современный этап знакового опосредствования деятельности.

Основы психологии компьютеризации как раздела общей психологии заложил О.К. Тихомиров [78; 79]. Развивать психологию компьютеризации он предлагал [80; 81] в контексте культурно-исторической психологии и психологической теории деятельности. В последние годы в рамках обозначенной парадигмы изучались личностная, эмоциональная, смысловая и мотивационная регуляции деятельности, процессы принятия решений, специфика трудовой, познавательной, игровой, коммуникативной деятельности в условиях опосредствования компьютерами [7]. Психология компьютеризации стала одной из основ складывающейся киберпсихологии [19; 22].

Среди других психологических концепций перспективна позитивная психология [71; 89]. В рамках феноменологии самодетерминации или переживания потока опыта как личностно-мотивационного образования (обе теоретические платформы принадлежат к числу наиболее детально разработанных в рамках позитивной психологии) выполнен ряд исследований, согласно которым мотивационное поведение пользователей сервисов Интернета может быть понято и описано в терминах позитивной психологии [20; 114; 123].

Исследования по психологии Интернета должны систематически повторяться, поскольку и технологии, и социальные сервисы Интернета быстро меняются. В качестве примера можно привести вывод [109], согласно которому применение Интернета ведет к психологическому неблагополучию: повышению тревожности, депрессии, относительной изоляции от друзей и близких. Такой вывод вызвал критические замечания, со многими из которых исследователи должны были согласиться [110]: к примеру, они без должного обоснования воспользовались методиками, которые рекомендованы для применения в клиниках, а не в условиях домашнего пребывания. Последующие исследования не выявили психологического неблагополучия, причиной которого мог бы быть признан опыт применения компьютеров и Интернета [98: 99]. Данный пример ил-



люстрирует тезис, согласно которому в киберпространстве каждый результат нуждается в проверке и перепроверке.

Каковы же психологические принципы человеческого поведения в Интернете? Если это **виртуальность**, то под ней обычно понимается все, что выполняется посредством Интернета: виртуальные отношения, игры, покупки, книги и др. Объяснения самого понятия “виртуальный” отталкиваются от латинского и санскритского корней [13; 18; 55; 68]. Однако всеобщность понятия “виртуальность”, обозначающего едва ли не все, что происходит в Интернете, препятствует выделению “виртуальности” как основополагающего психологического принципа поведения в Интернете.

На основе многолетнего исследовательского опыта и анализа литературных источников выдвигаем следующие наиболее глобальные принципы, лежащие в основе человеческого поведения в киберпространстве.

Анонимность. Анонимность — стержень многих, в том числе девиантных видов поведения в Интернете. Именно такие формы поведения бросаются в глаза и становятся основой для отрицания полезности киберпространства и порицания связанных с ним действий. Анонимность способна провоцировать девиации коммуникативного поведения [12; 33; 42; 57; 75] (флейм, троллинг, обман, травлю и преследование — кибербуллинг или кибермоббинг и др.), действия в стиле “копи-паст” [58; 124] (плагиат, присваивание чужих “рефератов”), политический “хактивизм” в духе Дж. Ассанжа и “промышленный шпионаж” как элемент хакерского поведения [3; 20; 30; 45; 69], посменная игра одним и тем же персонажем в ролевых компьютерных играх в пользу владельцев так называемых “игровых конюшен”, состоящих из получающих зарплату наемных игроков [28; 92]. В крайних своих проявлениях анонимность способна привести к диссоциативному расстройству, то есть “двойничеству” и альтернативной идентичности, в том числе к перепалкам между принадлежащими одному и тому же человеку игровыми персонажами, аватарами, идентичностями, носителями ролевых функций [23; 67; 117; 128].

Следует отметить, что в киберпространстве воспринимаемая анонимность — ложная, хотя и не стопроцентно. Путем сотрудничества полиции и сетевых провайдеров выявлено множество “электронных преступников”: незадачливых хакеров, взломщиков персональных аккаунтов, организаторов и участников киберпреследований и др. [50; 52; 72; 76; 121]. При этом далеко не все нарушители выявлены, а для иных не нашлось уголовной статьи из-за несовершенства законодательства. Так, организаторы письменных конкурсов, экзаменов (в частности, ЕГЭ) или интеллектуальных соревнований озабочены недопущением внешней помощи (“подсказок”) с помощью гаджетов (“читерство”). Тем самым именно анонимность (пусть неполная) способствует рискованным формам поведения в Интернете.

Переход из реальности в пространство Интернета и обратно; смешанные (“гибридные”) формы поведения. На данном принципе базируются виды поведения, предусматривающие реализацию действий одновременно в реальности и в Интернете. Примерами могут служить дистантное обучение, наведение справок в информационных системах или в смартфоне, выполнение практических действий под руководством онлайн-аватаров, передвижение с помощью программы-“навигатора”, использование компьютерных советов при игре в настольные игры и т.п.

Из пространства Интернета в реальность переносятся термины, символы (напр., @), мемы и речевые штампы, лежащие в основе языка “новых медиа” и рекламы. Благодаря этому, как уже отмечалось [5; 6], возвращаются в обиход (реверсия) некоторые на первый взгляд устаревающие навыки — письменная речь (хотя бы на уровне “кнопочной грамотности”) — или теряют значение (так называемая экзудия) другие навыки, к примеру, устный счет.

Согласно данным, полученным методами нейровизуализации, при поиске информации в режиме онлайн имеет место бóльшая активация зрительной коры, чем при традиционном чтении справочника [40; 73]; это предположительно сказывается на нежелании представителей новых поколений читать “бумажные” книги.

Благодаря трансгуманистическим тенденциям, применению новых поколений протезов с электронной настройкой изменяется представление о телесности [2; 85]. Ведется интенсивный поиск способов перекодирования информации, поступающей от органов чувств: при некоторых поражениях зрительного нерва, результатом которых становится цветовая слепота, специальная видеокамера переводит цвета окружающих предметов в звуки с определенной частотой колебаний, а пациенты обучаются их воспринимать и с пользой для себя использовать, превращаясь в определенном смысле в киборгов. Цифровые технологии способствуют расширению наших когнитивных возможностей: электронные устройства стали инструментом опосредствования, призванным расширить ограниченные возможности сенсорной, нейрокогнитивной и скелетно-мышечной системы человеческого организма [87; 92; 111].

В СМИ высказываются дистопические взгляды на будущее сосуществование человеческой и машинной цивилизации. Их следует учитывать, однако воплощенные в системах искусственного интеллекта когнитивные умения (параллельная обработка, селекция, анализ, запоминание, формулирование рекомендаций) позволяют прогнозировать сотрудничество (не конкуренцию) высших психических функций с искусственными познавательными процессами. Это уже имеет место, например, в игре в шахматы.



Для организации “смешанных” форм поведения применяются системы виртуальной реальности. Примерами служат выполнение трудовых операций по подсказке системы дополненной реальности, игровые методы реабилитации после тяжелых заболеваний, психологическая (обычно когнитивно-бихевиоральная) помощь при постстрессовых состояниях и социальных фобиях, поддержанная системами виртуальной реальности [4; 20; 36; 88].

Репутационная прокачка. Термин берет начало в компьютерных играх: среди решаемых игроками целей — “прокачка” игрового персонажа путем побед над монстрами, решения квестов, выбора маршрута, согласования действий с другими геймерами и др. Прокачка — это переход на более высокую ступень игры, приобретение полезных в контексте игры бонусов, лучшего игрового снаряжения, попросту — улучшение репутации. Репутационная прокачка значима и во внеигровой сфере. Репутацией (рейтингом) озабочены блогеры, участники социальных сетей, онлайн-покупатели и онлайн-продавцы. Приобретение и поддержание репутации в незнакомом окружении, часто при отсутствии зрительного контакта и быстрой обратной связи, — относительно новая и сложная задача.

В онлайн-окружении происходит управление социально-перцептивными процессами коммуникативных партнеров [12; 23; 118]. Управление осуществляется посредством самопрезентации — конструирования собственного образа в виде текстов, дополненных изображениями и аудиофайлами. В социальных сетях можно “прокачать репутацию”: видеоизменить биографию, добавив себе жизненного опыта и компетенций, либо представить себя несправедливо пострадавшим. Самопрезентацию дополняют сведениями о предпочитаемых музыкальных произведениях, привлекательных медиаперсонах, кинофильмах или книгах.

В конструируемый образ включаются способы взаимодействия с друзьями/френдами и подписчиками/фолловерами. Не последнюю роль в конструировании образа играют общая культура и грамотность: незнание значимых культурных событий разрушает презентуемый образ; нарочитая демонстрация безграмотности, наоборот, может вписаться в качестве элемента аггравации в желаемый образ энтузиаста “олбанского” языка [44; 74].

Расходящиеся с реальностью “альтернативные” способы самопрезентации нацелены на управление социально-перцептивными процессами в условиях отсутствия привычных каналов категоризации презентуемого образа. В социальных сетях изобретаются и активно применяются многочисленные способы конструирования желаемого образа. Впервые в истории появилась перспектива целенаправленного выстраивания противоречащих один другому, частично не совпадающих образов [23; 24; 107].

Отклонение от действительности открывает каналы для манипуляций. Даже нацеленность самопредъявления на внешнее или на внутреннее в самом/самой себе связана с отклонением от объективности. Так, если в самоописаниях делается упор на привлекательность (женщин) или высокий социальный статус (мужчин), то личностным чертам уделяется сравнительно мало внимания [12]. Недостаток психологических самохарактеристик чаще всего обусловлен слабой разработанностью навыков “предъявления себя”.

По данным ВЦИОМ за 2011 год, не менее половины российских респондентов искажают в социальных сетях сведения о себе: от возраста, семейного положения, внешности и доходов вплоть до пола, политических и религиозных взглядов, музыкальных пристрастий и др. [130]. На сайтах знакомств в США усредненный вес тела, указываемый женщинами, на 3–9 кг ниже среднего веса американских женщин тех же возрастов; вес, указываемый мужчинами, а также рост, указываемый женщинами и женщинами, тоже превышают средний показатель [100]. Предположительно, это служит “приукрашиванию” собственного образа, или репутационной прокачки. Характерные для представителей обоих полов искажения самопрезентации означают попытку управлять социально-перцептивными процессами, осуществляемыми другими участниками социальных сетей.

Итак, репутационная прокачка представляет собой один из наиболее существенных и заметных психологических принципов поведения в пространстве Интернета.

Мобильность. Мобильная связь изменила повседневное поведение: люди более не привязаны к аппаратам на рабочем месте или дома. Им доступна индивидуально подобранная музыка, они постоянно “на связи” (появилась ранее немыслимая речевая формула телефонного взаимодействия: “Ты где?” [86]), в их смартфонах — энциклопедии, карты, фототека, рабочие файлы, игры, средства управления финансами и т.п. Все это, правда, не мешает многим оставаться “одинокими в толпе” [84; 120; 122].

Налицо влияние на трудовые отношения и режим труда: можно удаленно работать — постоянно либо только во время командировок. Для представителей ряда профессий (журналистов, торговых агентов, программистов, консультантов и др.) открылась перспектива работы в свободном режиме (фриланс). В таком же режиме могут работать инвалиды или проживающие в удаленной местности люди: расширяется выбор рабочих мест, на которые они претендуют.

Специалисты упоминают иную “инвалидизацию”, понимая под ней острое переживание человеком (обычно — молодым) нехватки едва ли не наиболее существенных моментов бытия при даже временном отсутствии доступа к компьютерам, смартфону, Интернету [32; 34]. В разных странах по согласованию со



студентами или школьниками проводилось мероприятие “день без телефона и Интернета”: судя по приведенным в СМИ данным, всякий раз такой день переживался крайне тяжело. Дискутируется вопрос о признании доступа к Интернету в качестве неотъемлемого человеческого права, а в Финляндии это уже реализовано [131]. В то же время многие обходятся (полностью или частично) без технологий и не считают себя обделенными. Есть и те, кто ранее пользовался Интернетом, а потом перестал. Известно, что одни родители ограничивают доступ своих детей к Интернету, в то время как другие не делают этого. Таким образом, право доступа к Интернету не есть обязанность.

Наличие мобильной связи добавляет уверенности, что можно рассчитывать на помощь в экстремальных ситуациях. Приложения к смартфону рекомендуют маршрут, обеспечивая контроль за состоянием здоровья; в исключительных случаях интеллектуальное устройство посылает сигнал тревоги, вшивается в систему управления транспортным средством, если имеются основания для заключения, что водитель, машинист или пилот заснул или потерял сознание [16]. При этом известно, что разговор по телефону — фактор риска для водителя.

При всей значимости последствий мобильности для понимания психологии поведения в киберпространстве, психологических исследований в этой области пока недостаточно [105; 106].

Погружение (иммерсия). Имеется в виду “погружение” в киберпространство — полное или частичное, временное или перманентное. Бытовое понимание погружения — наиболее распространенное возражение (педагогов, работодателей, родителей и др.) против увлечения сервисами киберпространства. Конкретизацией бытовых возражений служат представления об опасностях интернет-зависимости и возрастании агрессивности и жестокости как результате участия в агрессивных компьютерных играх.

В качестве внепсихологической основы принципа погружения разрабатывается общенаучная концепция “телеприсутствия”, или — короче — “присутствия” (Presence) [1; 4; 17; 20; 21]. Теория присутствия — попытка объединить мировоззренческие и специализированные (когнитивные, коммуникативные, дифференциально-личностные, психолого-терапевтические) аспекты новой телекоммуникационной действительности. Presence — это сложный психосоциальный феномен, наблюдаемый в ситуациях, предметных окружениях и социальных средах, отличных от воспринимаемого наблюдателем. От измененных состояний сознания Presence отличает осознание того факта, что ситуация создана искусственно; человек испытывает иллюзию взаимодействия с предметами или субъектами, отсутствующими в непосредственно наблюдаемой среде. Приметы присутствия многочисленны: к Presence прежде всего относятся (и перспективны для изучения) ситуации, обязанные своим происхождением применению высоких технологий.

С помощью инструментов виртуальной реальности вызываются “телесные иллюзии”, включая “обмен телами” и “опыт внетелесного существования” [60].

Уровни Presence отличаются от воображаемого “дополнения” реальности вплоть до полной иллюзии пребывания в другом мире. Психологически это связано с когнитивной вовлеченностью, пространственной ориентацией, конструированием ментальных моделей, интроверсией/экстрроверсией и др. Технологически — с качеством воздействующего на перцептивные системы инструментария, степени изоляции от физической среды, возможностью контроля иллюзорной среды, естественностью передвижения в ней, интерактивностью и реалистичностью интерфейсов и др. Высокий уровень присутствия достигается в среде виртуальной реальности, а также при участии в “коммуникативно насыщенных” групповых видеоконференциях. В таких случаях говорят о “погружении” или об “иммерсивном погружении” [4; 20; 56; 96].

Киберзависимость можно считать одним из проявлений погружения. Несмотря на то, что феномены зависимости от Интернета (или от отдельных сервисов — игровых, коммуникативных и др.) не признаются в медицинских справочниках, активно разрабатывается тематика поведенческих зависимостей, технологических зависимостей, в том числе интернет-зависимости (последняя часто маркируется как “чрезмерное” или “избыточное” применение Интернета) [20; 31; 38; 93; 95; 111; 129]. Упомянутой тематике — 20 лет, но лишь недавно стали уделять внимание методологии, выработке критериев для согласования данных, получения надежных и значимых результатов, в том числе в кросс-культурной перспективе. Последнее существенно, поскольку зависимость от Интернета изучается в большинстве стран мира. Наиболее значимой она стала для стран Юго-Восточной Азии [15; 102].

Потенциальной перспективой иммерсивного погружения считается развитие агрессивности и жестокости у компьютерных игроков. С опорой на экспериментальные исследования (в основном корреляционные) утверждается, что у геймеров действительно имеет место рост агрессивности [62]. Критики указывают на отсутствие причинно-следственной зависимости между геймерством и развитием агрессивности у детей и подростков [20; 112]. Отмечается и терминологическая непроработанность — к примеру, понимается ли под агрессивностью готовность к агрессивным действиям или выполнение таковых? [99; 109] Попытки увязать в судебных процессах привычку играть в компьютерные игры с такими проявлениями жестокости, как стрельба по студентам, школьникам или посетителям кинотеатров, пока не были убедительными.

Погружение в пространство Интернета — вопрос, вызывающий дискуссии и интересующий как исследователей киберпространства, так и простых обывателей.



Распределенность. Подразумевается принципиально новый тип дистантного сотрудничества между людьми с опорой на относительную легкость нахождения в Интернете единомышленников либо оппонентов, организации деловых и личных связей, согласования и распределения рабочих операций.

В социальных науках признается ценность так называемых “слабых связей” для проведения досуга, общения, получения информации, гражданского участия [14; 25; 41; 115]. Независимость слабых связей от географической близости или удаленности лучше всего обеспечивает Интернет. Новые виды слабых связей (сообществ по интересам) ценятся людьми, даже если не ведут к долговременным и тесным личным отношениям; переменный состав таких сообществ соответствует меняющимся интересам участников. Социальные сети обычно опираются именно на слабые связи: общности с размытыми границами и неинтенсивными контактами отличаются от объединений-групп, ибо требования сплоченной группы в отличие от сетевых сообществ могут показаться обременительными. Подобные сети-сообщества глобальны и часто включают куда больше участников, чем это казалось возможным в доинтернетные эпохи.

Наличие досуга и “когнитивного избытка” [90] способствует волонтерской работе — множатся локальные и глобальные сетевые проекты. Среди них применение сотнями тысяч добровольцев гипертекстовых wiki-технологий (созданы как раз в помощь распределенным действиям [59; 77]) для составления энциклопедии Wikipedia на сотнях языков. Волонтеры-программисты распределенно и сообща создали операционную систему Linux [65; 83]. Обмен продуктами их труда (фрагментами программного кода) подтверждает, что “коллективный труд в онлайн может быть эффективно организован без привлечения товарно-денежных отношений” [10, с. 24]. Тем самым реализуется “неэгоистичное программирование” [126], чаще именуемое индейским (язык нутка) термином “потлач”, понимаемым культурологами как “экономика и культура (взаимного) дарения” [48; 54; 94] — она предшествовала денежному обмену, но уступила ему место. Символика потлача вызывает активный интерес [8; 9], в том числе у анархистов и акционистов: в середине XX века издавался малотиражный “Потлач” — бесплатный “информационный бюллетень Леттрристского Интернационала” [27]. Наблюдается тенденция полагать программирование и сетевую активность как разновидности потлача [70; 101]; данная идея близка сторонникам свободного программного обеспечения, открытых кодов и новых подходов к авторскому праву (copyleft, пиринговые сети и др.) [29; 47; 82; 119].

Упомянем другие проекты распределенного поведения волонтеров посредством Интернета. Среди них “Карта помощи” для координации помощи в РФ при тушении пожаров; сетевой ресурс Ushahidi для отслеживания случаев этнического наси-

лия в Африке; помощь биологам в нахождении модели фермента, разрушающего белок вируса иммунодефицита человека [64; 90]. Высказаны самые разные точки зрения на применение Интернета и мобильной связи в политической борьбе (“арабская весна”) и в формировании политической идеологии [10; 11; 39; 53; 91].

Итак, сервисы Интернета благоприятствуют синергии сетевого поведения и своего рода краудсорсингу, общению в режиме нон-стоп, заботе о репутации. Распределенность и согласованность поведения пользователей побуждают исследователей провозглашать, что имеет место развитие новых форм “сетевого мышления” или “коллективного интеллекта”, которые проявляются исключительно в групповых действиях [98; 127]. Однако теоретические обобщения такого рода пока преждевременны [66]. Не вызывает сомнений, что феномены распределенности поведения в киберпространстве заслуживают тщательного изучения.

Описанные и кратко охарактеризованные ведущие принципы человеческого поведения в пространстве Интернета — *анонимность, перенос (из реальности в пространство Интернета и обратно), репутационная прокачка, мобильность, погружение, распределенность* — имеют теоретическое и эмпирическое обоснование. На взгляд автора, на данном этапе развития сетевых технологий они исчерпывающим образом объясняют многообразие человеческой деятельности, опосредствованной технологиями и социальными сервисами Интернета.

Литература

1. Авербух Н.В., Шербинин А.А. Феномен присутствия и его влияние на эффективность решения интеллектуальных задач в средах виртуальной реальности // Психология. Журнал Высшей школы экономики, 2011. Т. 8. № 4.
2. Алексеева И.Ю., Аршинов В.И., Чеклецов В.В. “Технолюди” против “постлюдей”: НБИКС-революция и будущее человека // Вопросы философии, 2013. № 3.
3. Анпельбаум Дж., Ассанж Дж., Мюллер-Магун Э., Циммерман Ж. Шифропанки: свобода и будущее Интернета. М., 2014.
4. Архитектура виртуальных миров. СПб., 2009.
5. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е. Психологические последствия информатизации // Психологический журнал, 1998. Т. 19. № 1.
6. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е. Одаренный ребенок за компьютером. М., 2003.
7. Бабаева Ю.Д., Березанская Н.Б., Васильев И.А., Войскунский А.Е., Корнилова Т.В. О вкладе О.К. Тихомирова в методологию, теорию и экспериментальную практику психологической науки // Методология и история психологии, 2009. Т. 4. Вып. 4.
8. Батай Ж. Проклятая доля. М., 2003.
9. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М., 2000.
10. Барбрук Р. Интернет-революция. М., 2015.
11. Бард А., Зодерквист Я. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма. СПб., 2004.
12. Белинская Е.П. Психология интернет-коммуникации. Москва — Воронеж, 2013.



13. Белозеров С.А. Виртуальные миры MMORPG: ч. I. Определение, описание, классификация // Психология. Журнал высшей школы экономики, 2015. Т. 12. № 1.
14. Бондаренко С.В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. Ростов н/Д, 2004.
15. Ван Ш.Л., Войскунский А.Е. Теоретико-эмпирическое исследование становления психологии Интернета в Китае на материале проблемы зависимости от Интернета // NB: Психология и психотехника, 2013. № 4.
16. Величковский Б.М. Успехи когнитивных наук // В мире науки, 2003. № 12.
17. Величковский Б.Б. Психологические факторы возникновения чувства присутствия в виртуальных средах // Национальный психологический журнал, 2014. № 3 (15).
18. Виртуальная реальность в психологии и искусственном интеллекте. М., 1998.
19. Войскунский А.Е. От психологии компьютеризации к психологии Интернета // Вестник МГУ. Сер. 14. Психология, 2008. № 2.
20. Войскунский А.Е. Психология и Интернет. М., 2010.
21. Войскунский А.Е. Эффект присутствия в настоящем и ненастоящем // Präsens. М., 2012.
22. Войскунский А.Е. Перспективы становления психологии Интернета // Психологический журнал, 2013. Т. 34. № 3.
23. Войскунский А.Е. Социальная перцепция в социальных сетях // Вестник МГУ. Сер. 14. Психология, 2014. № 2.
24. Войскунский А.Е., Евдокименко А.С., Федунина Н.Ю. Альтернативная идентичность в социальных сетях // Вестник МГУ. Сер. 14. Психология. 2013. № 1.
25. Грановеттер М. Сила слабых связей // Экономическая социология. 2009. Т. 10. № 4.
26. Гуманитарные исследования в Интернете. М., 2000.
27. Дебор Ги-Э. Потлач (1954–1957). URL: http://hylaea.ru/potlatch5457_public.html (дата обращения: 29.06.2015).
28. Диббелл Дж. Миллион играючи. М., 2007.
29. Долгин А.Б. Экономика символического обмена. М., 2006.
30. Дрейфус С. Компьютерный андеграунд: истории о хакерах, безумии и одержимости. Екатеринбург, 2003.
31. Егоров А.Ю. Нехимические зависимости. СПб., 2007.
32. Емелин В.А., Тхостов А.Ш. Технологические соблазны информационного общества: предел внешних расширений человека // Вопросы философии. 2010. № 5.
33. Емелин В.А., Рассказова Е.И., Тхостов А.Ш. Психологические последствия развития информационных технологий // Национальный психологический журнал. 2012, № 1.
34. Емелин В.А. Киборгизация и инвалидизация технологически расширенного человека // Национальный психологический журнал. 2013. № 1(9).
35. Зинченко В.П., Моргунов Е.Б. Человек развивающийся. Очерки российской психологии. М., 1994.
36. Зинченко Ю.П. Психология виртуальной реальности. М., 2011.
37. Интернет-зависимость: психологическая природа и динамика развития. М., 2009.
38. Интернет-зависимое поведение у подростков. Клиника, диагностика, профилактика. М., 2010.
39. Интернет в общественной жизни. М., 2006.
40. Карп Н. Пустышка: что Интернет делает с нашим мозгом. М., 2012.
41. Кастельс М. Информационная эпоха. Экономика, общество и культура. М., 2000.
42. Керделлан К., Грезийон Г. Дети процессора. Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых. Екатеринбург, 2006.

43. Коул М. Культурно-историческая психология. Наука будущего. М., 1998.
44. Кронгауз М.А. Самоучитель олбанского. М., 2013.
45. Кузнецов М.В., Симдянов И.В. Социальная инженерия и социальные ха-керы. СПб., 2007.
46. Кузнецова Ю.М., Чудова Н.В. Психология жителей Интернета. М., 2008.
47. Лессиг Л. Свободная культура. М., 2007.
48. Маклюэн Г.М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003.
49. Манеров В.Х., Королева Н.Н., Богдановская И.М., Проект Ю.Л. Мироб-разование и личностные феномены интернет-коммуникации. СПб., 2006.
50. Маркоф Дж., Хефнер К. Хакеры. Киев, 1996.
51. Марцинковская Т.Д. Информационное пространство как фактор соци-ализации современных подростков // Мир психологии, 2010. № 3.
52. Митник К.Д., Саймон В.Л. Призрак в Сети. Мемуары величайшего хаке-ра. М., 2012.
53. Морозов Е. Интернет как иллюзия: обратная сторона Сети. М., 2014.
54. Мосс М. Общество. Обмен. Личность. Труды по социальной антрополо-гии. М., 1996.
55. Носов Н.А. Психологические виртуальные реальности. М., 1994.
56. Носов Н.А. Виртуальная психология. М., 2000.
57. Образование и информационная культура. Социологические аспекты. М., 2000.
58. Палфри Дж., Гассер У. Дети цифровой эры. М., 2011.
59. Патаракин Е.Д. Сетевые сообщества и обучение. М., 2006.
60. Перепелкина О.С., Арина Г.А., Николаева В.В. Телесные иллюзии: фено-менология, механизмы, экспериментальные модели // Психологические иссле-дования, 2014. Т. 7. № 38. URL: <http://psystudy.ru/index.php/num/2014v7n38/1068-perepelkina38.html>
61. Познание и общение. М., 1988.
62. Пресс-релиз Американской психологической ассоциации: <http://www.ara.org/news/press/releases/2015/08/violent-video-games.aspx>
63. Прихожан А.М. Влияние электронной информационной среды на раз-витие личности детей младшего школьного возраста // Психологические иссле-дования: электрон. науч. журн. 2010. № 1(9). URL: <http://psystudy.ru/index.php/num/2010n1-9/283-prikhozhan9.html> (дата обращения: 24.11.2010).
64. Рейнгольд Г. Умная толпа: новая социальная революция. М., 2006.
65. Ривлин Г. Лидер свободного мира // Русский журнал, 2003. 24 октября. URL: www.russ.ru/netcult/gateway/20031024.html (дата обращения: 29.06.2015).
66. Рождение коллективного разума: О новых законах сетевого социума и сетевой экономики и об их влиянии на поведение человека. М., 2013.
67. Розин В.М. Феномен множественной личности: По материалам книги Дэниела Киза “Множественные умы Билла Миллигана”. М., 2009.
68. Руднев В.П. Прочь от реальности: Исследования по философии текста. М., 2000.
69. Рэймонд Э.С. Новый словарь хакера. М., 1996.
70. Рэймонд Э. Заселяя ноосферу. 2003. URL: <http://bugtraq.ru/law/articles/noo/index.html> (дата обращения: 29.06.2015).
71. Селигман М. В поисках счастья. Как получать удовольствие от жизни каждый день. М., 2010.
72. Скородумова О.Б. Хакеры как феномен информационного простран-ства // Социологические исследования. 2004. № 2.
73. Смолл Г., Ворган Г. Мозг онлайн: Человек в эпоху Интернета. М., 2011.
74. Соколовский Д. Библия падонков, или Учебнег Албанского языка. М., 2008.
75. Солдатова Г.У., Зотова Е.Ю. Кибербуллинг в школьной среде: трудная онлайн ситуация и способы совладания // Образовательная политика, 2011. Т. 5 (55).



76. *Столл К.* Яйцо кукушки, или Преследуя шпиона в компьютерном лабиринте. М.: ИЦ-Гарант, 1996.
77. *Тапскотт Д., Уильямс Э.Д.* Викиномика. Как массовое сотрудничество изменяет все. СПб., 2009.
78. *Тихомиров О.К., Бабанин Л.Н.* ЭВМ и новые проблемы психологии. М., 1986.
79. *Тихомиров О.К.* Психология компьютеризации. Киев, 1988.
80. *Тихомиров О.К.* Информационный век и теория Л.С. Выготского // Психологический журнал, 1993. № 1.
81. *Тихомиров О.К.* Теория деятельности, измененной информационной технологией // Вестник МГУ. Сер. 14. Психология, 1993. № 2.
82. *Todd Д.* Цифровое пиратство. Как пиратство меняет бизнес, общество и культуру. М., 2013.
83. *Торвальдс Л., Даймонд Д.* Just for fun. Рассказ нечаянного революционера. М., 2002.
84. *Тоффлер Э.* Футурошок. СПб., 1997.
85. *Тхостов А.Ш., Сурнов К.Г.* Влияние современных технологий на развитие личности и формирование патологических форм адаптации: обратная сторона социализации // Психологический журнал. 2005. Т. 26. № 6.
86. *Феррарис М.* Ты где? Онтология мобильного телефона. М., 2010.
87. *Хоружий С.С.* Проблема постчеловека, или трансформативная антропология глазами синергийной антропологии // Философские науки, 2008. № 2.
88. *Хоффман Х.* Целительная виртуальная реальность // В мире науки. 2004. Вып. 11.
89. *Чиксентмихайи М.* Поток: Психология оптимального переживания. М., 2011.
90. *Ширки К.* Включи мозги. Свободное время в эпоху Интернета. М., 2012.
91. *Эко У.* От Интернета к Гутенбергу // Новое литературное обозрение, 1998. № 32.
92. *Юдин Б.Г.* Сотворение Трансчеловека // Вестник РАН, 2007. Т. 77. № 6.
93. *Юрьева Л.Н., Больбот Т.Ю.* Компьютерная зависимость: формирование, диагностика и профилактика. Днепропетровск, 2006.
94. *Ячин С.Е.* Возвращение к дару: контуры рефлексивной культуры дара в современном мире // Вопросы философии, 2014. № 9.
95. *Behavioral Addictions: Criteria, Evidence and Treatment.* N.Y., 2014.
96. *Blascovich J., Bailenson J.* Infinite Reality: Avatars, Eternal Life, New Worlds, and the Dawn of the Virtual Revolution. N.Y., 2011.
97. *Castronova E.* Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games. Chicago and London, 2005.
98. *Collective Intelligence Conference Proceedings.* Cambridge, Mass., 2014. URL: http://collective.mech.northwestern.edu/?page_id=217 (дата обращения: 27.07.2015).
99. *Ferguson C.J., Rueda S.M., Cruz A.M., Ferguson D.E., Fritz S., Smith S.M.* Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation? // *Criminal Justice and Behavior*, 2008. Vol. 35, № 3.
100. *Hitsch G.J., Hortacsu A., Ariely D.* Matching and sorting in online dating // *American Economic Review*, 2010. Vol. 100 (1).
101. *Iitaka T.* Collectivism as potlach in the network age // *Cultural Attitudes Towards Technology and Communication. Conference Proceedings.* Murdoch, Australia, 2012. URL: http://sammelpunkt.philo.at:8080/2152/1/244-258_Session%25204b%2520-%2520Iitaka_f.pdf (дата обращения: 19.02.2014).
102. *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment.* Hoboken, N.J., 2011.
103. *Jackson L.A., von Eye A., Biocca F.A., Barbatsis G., Fitzgerald H.E., Zhao Y.* Internet attitudes and Internet use: Some surprising findings from the HomeNetToo project // *International J. of Human Computer Studies*, 2003. Vol. 59, № 3.

104. Jackson L.A., von Eye A., Biocca F.A., Barbatsis G., Zhao Y., Fitzgerald H.E. Children's Home Internet use: Antecedents and psychological, social and academic consequences // Computers, Phones and the Internet: Domesticating Information Technology. N.Y., 2006.
105. Jenaro C., Flores N., Gómez-Vela M., González-Gil F., Caballo C. Problematic internet and cell-phone use: Psychological, behavioral, and health correlates // Addiction Research & Theory. 2007. Vol. 15, № 3.
106. Jin B., Park N. In-Person Contact Begets Calling and Texting: Interpersonal Motives for Cell Phone Use, Face-to-Face Interaction, and Loneliness // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 2010. Vol. 13, № 6.
107. Joinson A. Understanding the Psychology of Internet Behaviour: Virtual Worlds, Real Lives. Houndmills. UK, 2003.
108. Kutner L., Olson C. Grand Theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do. N.Y., 2008.
109. Kraut R., Lundmark V., Patterson M., Kiesler S., Mukopadhyay T., Scherlis W. Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? // American Psychologist, 1998. Vol. 53, № 9.
110. Kraut R., Kiesler S., Boneva B., Cummings J., Helgeson V., Crawford A. Internet Paradox Revisited // Journal of Social Issues, 2002. Vol. 58, № 1.
111. Miah A., Rich E. The medicalization of cyberspace. N.Y., 2008.
112. Olson Ch., Kutner L. Viewpoints and Flashpoints in the Study of Video Game Violence and Aggression // Психология. Журнал высшей школы экономи-ки. 2015. Т. 12. № 1.
113. Oxford Handbook of Internet Psychology. L., 2007.
114. Przybylski A.K., Rigby C.S., Ryan R.M. A motivational model of video game engagement // Review of General Psychology, 2010. Vol. 14.
115. Rainie L., Wellman B. Networked. The new social operating system. Cambridge, Mass., 2014.
116. Rosen L. iDisorder: Understanding our obsession with technology and over-coming its hold on us. N.Y., 2012.
117. Social Life of Avatars. Presence and Interaction in Shared Virtual Environment. L., 2002.
118. Solove D.J. The Future of Reputation: Gossip, Rumor and Privacy on the Internet. New Haven, CT & London, 2007.
119. Stallman R.M. Free Software Free Society/Selected Essays of R.M. Stallman. 2nd ed. Boston, MA, 2010.
120. The social net: Human behavior in cyberspace. N.Y., 2005.
121. Thomas D. Hacker Culture. Minneapolis & London, 2002.
122. Turkle Sh. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. N.Y., 2010.
123. Voiskounsky A.E. Flow Experience in Cyberspace: Current Studies and Perspectives // Psychological Aspects of Cyberspace: Theory, Research, Applications. N.Y., 2008.
124. Voiskounsky A.E. Web Plagiarism: Empirical Study // Psychology in Russia: State of the Art. Scientific Yearbook, 2009. Vol. 2.
125. Wallace P. The Psychology of the Internet. N.Y., 1999.
126. Weinberg G.M. The psychology of computer programming. N.Y., 1971.
127. Woolley A.W., Chabris C.F., Pentland A., Hashmi N., Malone T.W. Evidence for a Collective Intelligence Factor in the Performance of Human Groups // Science. 2010. Vol. 330.
128. Yee N. The Proteus Paradox. L., 2014.
129. Young K.S. Caught in the Net: How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery. N.Y., 1998.
130. URL: <http://wciom.ru/index.php?id=459&uid=111364>
131. URL: <http://www.igotofin.ru/news/news81/>