



**ГУМАНИТАРНАЯ  
ЭКСПЕРТИЗА**

# ПОВЕДЕНИЕ В КИБЕРПРОСТРАНСТВЕ: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ

© 2016

*А.Е. Войскунский*



**Войскунский  
Александр  
Евгеньевич** —  
кандидат психоло-  
гических наук, веду-  
щий научный со-  
трудник факультета  
психологии МГУ  
им. М.В. Ломоносо-  
ва. В журнале “Че-  
ловек” 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 степень 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 мужчинами 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, обеспечивают контроль за состоянием здоровья; в исключительных случаях интеллектуальное устройство посылает сигнал тревоги, вмешивается 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. Примеры 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 вне-телесного 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/экстроверсией и др. Технологически — с качеством воздействующего на перцептивные системы инструментария, степенью 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 Леттристского 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 “сетового 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., Щербинин 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. Аппельбаум 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 // *ВВ: 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 настоящем // *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](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. *Карр 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. Мирооб-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-perpelkina38.html>
61. Познание и общение. М., 1988.
62. Пресс-релиз Американской психологической ассоциации: <http://www.apa.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](http://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/poo/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. *Танскотт 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. *Тодд 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 синергической 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, коррекция 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](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](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 экономики*. 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 overcoming 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/>