

# ЖИЗНЬ В ПРОСТРАНСТВЕ ИНТЕРНЕТ

*Жеребин В.М.,  
Алексеева О.А.,  
Вершинская О.Н.*

## СОЦИАЛЬНО–ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ИНТЕРНЕТА

**В**недрение и широкое использование Интернета коренным образом изменило отношение к информации, сделав ее одним из наиболее доступных и популярных предметов труда, используемым в самых разных сферах жизни общества.

### *Новая информационная реальность*

В декабре 2015 года в России насчитывалось 103,1 млн. пользователей Интернета, или 69,5% ее населения, в это же время в мире уже имелся 24 млрд. интернет-пользователей, или 34,5% населения в мире [1]. В связи с этим исследование социальной психологии интернет-пользователей имеет большое значение для изучения современного состояния и поведения большей части населения.

Применение принципа цифровой обработки и представления информации в еще большей степени повысило ее полезные качества, превратив

в исключительно легко обрабатываемый, удобный и универсальный инструмент и объект работы.

В результате намного выросло число видов работ, выполняемых с информацией, количество соответствующих специальностей и число требуемых для их реализации сотрудников.

Все это позволяет говорить не только об изменении отношения к информации, но и об изменении содержания самого понятия «информация» и возникновении новой информационной реальности. Эти обстоятельства выдвигают на передний план проблему изучения новой психологии специалистов и, вообще, лиц, работающих с информацией.

С первых этапов развития информатизации общества стало происходить дихотомическое разделение потребителей на тех, кто принял к использованию новые информационные технологии (люди категории онлайн) и тех, кто посчитал, что вполне можно обойтись и без них (категория офлайн). Поскольку

популярность, значение информационных технологий и широта их использования быстро росли, количественное соотношение этих двух групп потребителей стало неуклонно возрастать в пользу представителей онлайн категории.

### **Виртуальный класс и его социальное измерение**

Как пишут представители Изборского клуба: «В связи с возросшей ролью интернет-технологий и социальных сетей, особенно в контексте происходящих по всему миру «революций Web 2.0» (расширенное использование интернет-ресурсов, обладающих интерактивными качествами), появилось представление о виртуальном или сетевом классе — т.е. людях, чья повседневная жизнь во многом формируется постоянным присутствием в Интернете» ... «Виртуальное общение, игры, блоги, социальные сети и другие Web 2.0 технологии к середине 2000-х годов сформировали такое явление как «*новая социальность*» или «*новая коллективность*» ... «В отличие от социальных представлений 1990-х годов, люди больше «не атомизированы» и не разобщены, напротив, видят себя как большую единую семью со своими виртуальными единомышленниками. Они уже привыкли, в отличие от ТВ-поколения, к интерактивной среде — они сами создают контент в Интернете, публикуют свои тексты, мнения, видео» [2].

Представителей этого виртуального класса отличают в работе многие положительные качества: такие как, быстрая реакция, хорошая ориентация в ситуации, хорошее знание

современной информационной техники и технологии, коммуникабельность и общительность.

Однако «Интернет после 2004 года, когда произошел бум технологий Web 2.0, стал полем для самореализации миллионов. <...> Успех технологий Web 2.0 — это капитализация потребности быть знаменитым и обожаемым, и более всего — потребности быть на виду. Это меняет механизм построения индивидуальности» ... «Поскольку вы молоды, ваша индивидуальность определяется не тем, чего вы успели достичь, а вашей реакцией на конкретный момент и связью с огромным количеством других людей» ... «Современные технологии помогают людям формировать личность совершенно по-новому. И это очень привлекательно, потому что теперь вы характеризуете себя количеством друзей в соцсетях, количеством людей, которые с вами общаются, количеством твитов, и в этом ваша жизнь. В результате изменились и социальные нормы, стандарты «нормального поведения»: теперь считается вполне обыденной постоянная публичная демонстрация своих мыслей (ЖЖ-дневники), своей повседневной жизни, использование ненормативной лексики в практике интернет-комментирования и т.п. И, как в общем случае с культурным нарциссизмом, ключевым является тот факт, что интернет-среда способствует созданию иллюзии о себе — как у самого себя, так и у других. «Безграничное пространство самореализации создает у обитателей виртуальной среды иллюзию, если не всемогущества, то превосходства над традиционными общественными институтами» [3].

### **Интернет и ускорение темпа жизни**

Последние десятилетия XX века и первые XXI характеризуются беспрецедентными, все ускоряющимися переменами в жизни человечества, наступающими под воздействием факторов научно-технического и социального прогресса, а также самого информационного развития. Эти процессы ощущаются как самими людьми, так и все более определенно фиксируются современной наукой. Последнее заставляет более внимательно относиться к воздействию происходящих изменений на жизнедеятельность человека, на эволюцию его отношения к понятию времени и способности к восприятию все более интенсивного потока сообщений о непрерывно увеличивающемся количестве событий и новых возникающих ситуаций.

В своей книге «Шок будущего» Э. Тоффлер пишет, что пожилое население, неспособное адаптироваться к изменениям темпа жизни, с течением времени неизбежно должно столкнуться с чрезмерной сложностью или полной невозможностью дальнейшего существования в обществе [4].

На фоне этих общих перемен информатизация выглядит как одна из передовых тенденций, а пользователи Интернета, интенсивно использующие скоростные возможности переработки информации в различных областях жизни, выглядят как передовой отряд в реализации этой тенденции.

#### **Мотивации пользователей Интернета**

Всемирная сеть стала новым видом интеллектуальной деятельности человека и является новой областью

исследований социологов и психологов. Кроме того, что Интернет содержит огромные количества информации, он представляет собой широчайшую зону коммуникации людей. Общение в Интернете имеет свои специфические черты и особенности. Использование разнообразных возможностей всемирной сети приводит к структурным и функциональным изменениям в характере психической деятельности личности. В частности, появляется возможность и становится популярным создание таких феноменов, как конструирование виртуальных личностей; с другой стороны, возникают такие болезненные ощущения, как интернет-зависимость и игровая компьютерная зависимость.

Восприятие Интернета как мощного инструмента познания и возможности поддержания контактов указывает на психологическую зрелость человека.

Деятельность человека в Интернете является новым видом деятельности, которая сочетает в себе свойства нескольких различных традиционно выделяемых и новых видов. И как любая деятельность, она имеет мотивационную основу. При изучении проблемы мотивации пользователя Интернет представляет интерес вопрос о том, что дает (или не дает) работа в сети для развития личности человека и его общения с другими людьми. В частности, этот вопрос относится к оценке психологических последствий работы в Интернете в области личностного развития и межличностной коммуникации. Процесс оценивания субъектом прямых и побочных результатов его деятельности воздействует на мотивационную регуляцию пользователя.

Критерием этого оценивания является степень соответствия результатов деятельности потребностям самого человека, т.е. сопоставление желаемого и достигнутого. Эти оценки распространяются на последствия, которые данная деятельность имеет для самого человека — развивает его возможности, дает новые навыки, или, наоборот, не дает возможности для самореализации и саморазвития.

Разработана следующая классификация мотивов работы интернет-пользователей.

#### *Деловой мотив*

Для большинства пользователей работа в Интернете является составной частью профессиональной деятельности, направленной на достижение конкретной цели. Это может быть поиск конкретной информации, контакты и взаимодействие с определенным человеком, организация работы какого-либо подразделения. Ориентация на конкретный деловой результат служит индикатором наличия так называемой деловой мотивации.

#### *Познавательный мотив*

Этот мотив связан с получением новых знаний, он может иметь различные характеристики в зависимости от любознательности и направленности познавательного интереса пользователя.

Предметом повышенного внимания в компьютерных сетях могут быть новые сервисные возможности, различная гипертекстовая информация, новые люди, идеи и мнения, визуальные и слуховые образы.

#### *Мотив общения (коммуникативный мотив)*

Он характеризуется поиском новых знакомств, людей с близкими интересами, обменом мнениями, обретением нового круга друзей и единомышленников. Он связан с естественной для человека потребностью в обмене знаниями, мнениями, эмоциями с себе подобными.

#### *Корпоративный мотив (мотив сотрудничества)*

Большинство видов деятельности человека носит социальный характер, как по своему содержанию, так и по составу. Это означает, что деятельность предполагает разделение функций между людьми, сотрудничество между ними, обмен результатами деятельности, совместное решение проблем по ходу работы. Значительная часть людей работает в условиях совместной деятельности. Ориентация пользователей на сотрудничество (а не просто на общение) с другими при работе в Интернете служит индикатором корпоративной мотивации.

#### *Мотив самоутверждения*

В основе этого мотива лежат глубинные психологические явления — самооценка личности, уровень притязаний, мотивация достижения. Деятельность человека часто носит достиженческий характер, при этом человеку приходится доказывать себе и другим собственную состоятельность, ценность. Самоутверждение при этом может осуществляться в зависимости от типа личностных ценностей субъекта.

### *Мотив рекреации и игра*

Игра и рекреация занимают важное место в жизни любого человека. Помимо восстановления функционального состояния работоспособности, игра и рекреация являются способом овладения новыми видами деятельности, тренировкой и проверкой своих возможностей, соревнованием. В Интернете каждый пользователь может найти тот вид игры, который ему наиболее близок и интересен.

### *Мотив аффилиации*

Данный мотив является выражением социальной сущности деятельности и личности человека. Он проявляется в потребности человека принадлежать к определенной группе, принимать ее ценности и следовать им, занимать собственное место в структуре группы.

### *Мотив самореализации и развития личности*

Значительная часть пользователей осознает влияние работы в Интернете на собственную личность и деятельность. Это касается развития познавательных возможностей, игровой деятельности, особенностей общения, формирования интересов личности. Осознанное стремление к реализации и развитию собственных возможностей (познавательных, коммуникативных и т.д.) формирует мотив развития личности при работе в Интернете. Данный мотив имеет выраженный творческий компонент. Работа в Интернете дает человеку возможность проявить свои творческие способности, например, создание новых программных продуктов,

высказываний в телеконференциях, ресурсов WWW и т.д. Это позволяет человеку реализовывать свои творческие потенции, дает возможность получить оценку своего творчества со стороны значимых и компетентных экспертов [5].

Выделенные типы мотивов репрезентируют основные описанные в психологии виды мотивационной направленности личности: продуктивную, социально-коммуникативную, познавательную, развивающую.

Интернет в своем развитии прошел путь от профессиональной среды общения программистов к среде свободного общения, реализующей более широкие по сравнению с профессиональными личностными интересами.

Приведенные данные говорят об уменьшении удельного веса мотивов делового и профессионального характера в деятельности пользователей Интернета. И, напротив, мотивы коммуникативного, рекреационного направления, мотивы личного общения приобретают все большую представленность в системе мотивационной регуляции.

### **Интернет-зависимость**

Николас Карр — известный американский ученый-публицист, эксперт в области процессов управления и передачи информации, совместно с созданной им группой исследователей-психологов пришел к неутешительным выводам: «Быстрое и регулярное просматривание сайтов ведет к тому, что мозг человека утрачивает способность к углубленному аналитическому мышлению, превращая постоянных пользователей сети в импульсивных и не способных к интеллектуальной работе людей. Это

так называемая интернет-зависимость» [6].

Существуют некоторые признаки, по которым можно определить, действительно ли сильна власть над человеком интернет-паутины.

В первую очередь, об этом говорит то, что блуждание по просторам Интернета пользователь предпочитает любому иному виду отдыха и времяпровождения. Зачастую время, проведенное за компьютером, пролетает так быстро, что, очнувшись, вы с удивлением понимаете: вместо планируемых 15-ти минут прошло уже целых два часа. После подключения к всемирной сети в доме стали нещадно копиться невыполненные вовремя дела, ваша работоспособность значительно понизилась. Если Интернет отсутствует, вы не знаете, чем себя занять, появляется депрессия или раздражительность.

Интернет-зависимость проявляется также и в том, что всемирная сеть отнимает у вас не только уйму времени, но и деньги, которые уходят на приобретение все более мощного компьютерного оборудования и оплату онлайн-покупок.

Вы близко к сердцу принимаете потерю рейтинга на различных сайтах, болезненно переживаете низкую оценку фото или удаление из друзей в социальных сетях. Постоянно преследует навязчивое желание проверить почту, заглянуть на любимый форум или страничку в Фейсбуке.

Если вы обнаружили у себя вышеприведенные симптомы, пора начинать борьбу за независимость от Интернета.

Человек, находящийся на последней стадии зависимости, уже практически не способен существовать в реальной жизни, вне своего уютного виртуального мирка. Он перестает

работать, следить за собой, забывает даже поесть. Живое общение полностью исчезает, друзья и родные отходят на второй план.

Второй, весьма распространенный вид зависимости — *игровая компьютерная зависимость*. Все большую популярность набирают многопользовательские онлайн-игры, зачастую не позволяющие геймеру отлучиться даже на полчаса. Битвы, погони, сказочные персонажи затягивают с головой в виртуальный мир, позволяющий забыть о проблемах и неурядицах. Придя со скучной и тяжелой работы или учебы, человек бросается к компьютеру, чтобы попасть в мир легких и приятных побед и приключений, при этом приобретая тяжелую игровую интернет-зависимость. Группа риска — инфантилы — люди со слабым характером, не умеющие или не желающие преодолевать проблемы, которые ставит перед ними реальная жизнь. Компьютерные игры — новый вид психологической зависимости, при которой они становятся ведущей потребностью человека.

Статистика по распространенности данной зависимости существенно отличается у разных исследователей. Доктор психологических наук А.Г. Шмелев считает, что около 10-14% людей, пользующихся компьютером, являются «заядлыми игроками». В то же время психолог Гарвардского университета Мареза Орзак приводит куда менее утешительную статистику: она считает, что среди лиц, играющих в компьютерные игры, 40-80% страдают зависимостью [7].

Существуют некоторые гендерные и возрастные аспекты подобной аддикции. Интенсивность увлечения компьютерными играми более выражена среди юношей, чем среди девушек. Юноши, в среднем, расхо-

дуют на компьютерные игры в 2 раза больше времени. Чем старше и образованнее человек, тем он меньше времени тратит на компьютерные игры (появляются совершенно другие цели, и становится жалко тратить время впустую).

Причина возникновения зависимости от компьютерных игр — отсутствие ярких и интересных моментов в реальной жизни. Все настолько буднично и заурядно, что человек ищет простой и часто дешевый способ разнообразить свою жизнь. Так он начинает приобщаться к виртуальному миру. Этому может способствовать следующее:

- скрытый комплекс неполноценности, различные психологические травмы в детском и подростковом возрасте являются следствием того, что человек «не доиграл» своевременно, вот он и пытается наверстать упущенное;
- довольно часто подобная зависимость развивается на почве сексуальной неудовлетворенности, когда отношения с противоположным полом не складываются, и человек старается на что-то «переключиться»;
- иногда первым шагом на пути к развитию данной аддикции становится «лишнее» время. Например, люди, вынужденные пребывать на рабочем месте с 9 до 18 часов, когда это время нужно просто «отсидеть», начинают приобщаться к компьютерным играм или бесцельному блужданию по сети.

В основе механизма формирования компьютерной зависимости лежит уход от реальности и потребность в принятии определенной роли. В большинстве случаев это является средством компенсации жиз-

ненных проблем. При этом человек начинает себя реализовывать в игровом мире, а не в реальном.

Сейчас существует множество компьютерных игр (см. об этом подробнее в [8. С. 13-21]), к счастью, не все они одинаково опасны. Условно их можно разделить на ролевые и не ролевые. Определив, к какой из категорий относится игра, можно оценить, насколько она опасна.

Ролевые игры отличает их выраженное влияние на психику человека. При этом человек «вживается» в определенную роль, отождествляет себя с каким-то персонажем, одновременно уходя от реальности.

Среди ролевых игр можно выделить 3 типа: с видом «из глаз» персонажа; с видом «извне» на своего героя; руководительские игры.

### **Язык и нормы общения пользователей сети**

Говоря о специфике языка и нормах общения пользователей Интернета, прежде всего, следует обратить внимание на исследование В.А. Чумаковой, проведенное в 2013 г., целью которого стало выявление психологических особенностей интернет-коммуникации в социальных сетях [9].

В исследовании на разных его этапах приняли участие 139 человек в возрасте 17-25 лет. Как пишет автор, среди психологических особенностей интернет-коммуникации чаще всего отмечаются следующие:

- 1) повышенная вербальная активность, вызванная практически полным исчезновением коммуникативных барьеров и невозможностью общаться молча;
- 2) разорванность, мозаичность коммуникации;

- 3) люди, участвующие в быстрой коммуникации, при отсутствии визуальной и слуховой информации совершают короткие и эгоцентрические коммуникативные акты;
- 4) специфический этикет общения, новый язык;
- 5) эмоциональность общения: пытаясь восполнить недостаток невербальной коммуникации, пользователи часто пишут сообщения, включающие слова и значки, обозначающие эмоции;
- 6) эмоциональное состояние во время общения;
- 7) весьма характерен опыт «потока», который отличают такие особенности: погруженность в деятельность, смена объекта деятельности, чувство удовольствия, потеря ощущения времени, чувство контроля над ситуацией.

Таким образом, «интернет-коммуникация представляет собой особый вид коммуникации, обладающий следующими особенностями: вербальная активность, разорванность, специфический этикет общения, эмоциональность, возможная анонимность» [9. С. 451].

Отдельно следует остановиться на поведении молодых пользователей Сети. Молодежь в силу своих возрастных особенностей лучше адаптируется к условиям работы в Интернете и с энтузиазмом относится к его возможностям. Это позволяет им быстро и основательно осваивать информационные технологии. Молодые пользователи, такие как хакеры, зачастую гордятся перед представителями старшего поколения и более слабо подготовленными работниками этими своими новыми технологическими преимуществами. В некоторых случаях они ведут себя даже заносчиво и высокомерно. При этом в силу молодежной непосредственности они ощущают себя кем-то вроде жрецов среди «непросвещенной» толпы.

Язык их интернет-общения в значительной мере носит следы молодежного стиля: использование молодежной лексики, просторечных и нарочито упрощенных оборотов, в отдельных случаях — употребление элементов ненормативной лексики. Таким образом, представители таких пользователей как бы дают понять, что Интернет — это сфера именно их жизнедеятельности.

### Литература

1. Количество пользователей Интернета в России и в мире в 2015 году. По данным Омнибуса GSK на конец 2015 года. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://bizhit.ru>
2. Линии раскола в российском обществе // Завтра — еженедельная газета. 14 августа 2014 г.
3. **Марк Пренски.** Культурные проблемы между поколениями. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.poznaysebia.com/2012/11/29/kulturnyie-problemyi-mezhdu-pokoleniyam>.
4. **Тоффлер Э.** Шок будущего. — М: АСТ, 2002. — 557с.
5. **Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Войскунский А.Е.** Мотивация пользователей интернета. Введение. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://hr-portal.ru/article/arestova-onbabanin...interneta>



6. **Карр Николас Дж.** Пустышка. Что интернет делает с нашими мозгами [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://Livellib.ru/...pustyshka...internet-delact...nikolas>
7. **Мареза Орсак.** Зависимость от компьютерных игр: причины, симптомы [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://psi-doctor.ru/zavisimost-ot>
8. **Казакова Н.Ю.** Классификация видео- и компьютерных игр как основополагающий фактор отбора формальных признаков в гейм-дизайне // Научное обозрение. Серия 2. Гуманитарные науки. — 2015. — № 6. — С. 10-24.
9. **Чумакова В.А.** Психологические особенности интернет-коммуникаций в социальных сетях // Молодой ученый. — 2013. — № 3. — С. 451-453 .

### ***Bibliography***

1. Kolichestvo pol'zovateley Interneta v Rossii i v mire v 2015 godu. Po dannym Omnibusa GSK na konets 2015 goda [Number of Internet users in Russia and in the world in 2015. GfK Omni-bead at the end of 2015]. Available at: <http://bizhit.ru>.
2. Linii raskola v rossiyskom obshchestve [The lines of split in the Russian society]. *Zavtra [Tomorrow]*. 14 August. 2014.
3. Prenskey M. Kul'turnyye problemy mezhdru pokoleniyami [Cultural problems between generations]. Available at: <http://www.poznaysebia.com/2012/11/29/kulturnyye-problemyi-mezhdru-pokoleniyam>.
4. Toffler A. *Shok budushchego [Future Shock]* (in Russian). Moscow. AST Publishing House. 557 p.
5. Arestova O.N., Babanin L.N., Voyskunsky A.E. Motivatsiya pol'zovateley interneta. Vvedeniye [Motivation of Internet users. Introduction]. Available at: <http://hrportal.ru/article/arestova-onbabanin...interneta>.
6. Karr N.G. Pustyshka. Chto internet delayet s nashimi mozgami [*The Shallows: What the Internet is doing to our Brains*]. Available at: <http://Livellib.ru/...pustyshka...internet-delact...nikolas>.
7. Orsak M. Zavisimost' ot komp'yuternykh igr: prichiny, simptomyy [Dependence on computer games: causes, symptoms]. Available at: <http://psi-doctor.ru/zavisimost-ot>.
8. Kazakova N.U. Klassifikatsiya video- i komp'yuternykh igr kak osnovopolagayushchiy faktor otbora formal'nykh priznakov v gejm-dizajne [Video and computer game classification as the prime factor in formal attribute selection within the framework of game design]. *Nauchnoye obozrenie. Seriya 2. Gumanitarnyye nauki [Scientific review. Series 2. Human sciences]*. 2015. № 6. P. 10-24.
9. Chumakova V.A. Psikhologicheskiye osobennosti internet-kommunikatsiy v sotsial'nykh setyakh [Psychological specifics of Internet communications in social networks]. *Molodoy uchenyy [Young Scientist]*. 2013. №3. P. 451-453.