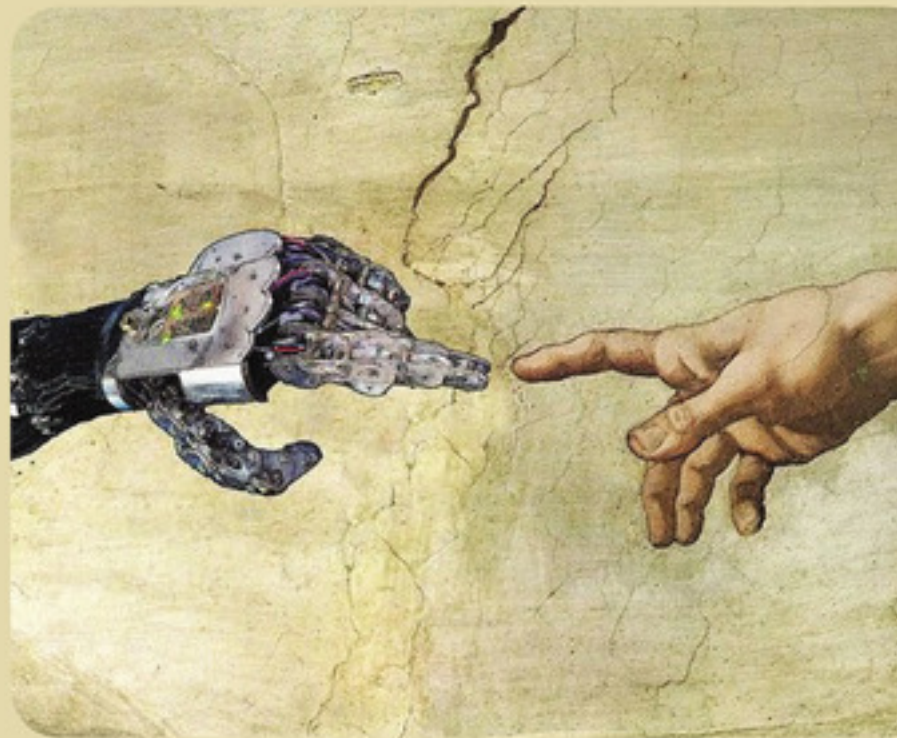


В. А. ПЛЕШАКОВ

**КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИЯ
ЧЕЛОВЕКА:
от Homo Sapiens'а
до Homo Cyberus'а**



Владимир Андреевич Плешаков
Киберсоциализация человека: от
Номо Sapiens'а до Номо Cyberus'а

Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=8927492

Киберсоциализация человека: от Номо Sapiens'а до Номо Cyberus'а: Монография: Прометей;
Москва; 2012

ISBN 978-5-7042-2368-9

Аннотация

Монография посвящена обоснованию теоретико-методологических, социальных и психолого-педагогических основ разрабатываемой с 2005 г. теории киберсоциализации человека с позиции социальной педагогики и психологии, в рамках интегративной концепции педагогики и психологии жизненного пути личности (психовозрастной онтологии). Киберсоциализация рассмотрена как особый вид социализации человека, предложена классификация факторов киберсоциализации и намечены пути воспитания личности в информационном обществе.

Предназначена для студентов высших учебных заведений, специализирующихся в области социальной педагогики и психологии и других социальных и гуманитарных специальностей и направлений.

Содержание

Вместо предисловия: современная притча	5
Введение: Homo Sapiens стал Homo Cyberus'ом?	6
Глава I	12
1.1. Информационные революции как предпосылки зарождения феномена киберсоциализации человека	12
1.2. Человек как объект киберсоциализации: влияние киберпространства на жизнедеятельность	18
1.3. Человек как субъект киберсоциализации: удовлетворение потребностей в киберпространстве	19
1.4. Человек как жертва киберсоциализации: негативные последствия	24
1.5. Человек как жертва неблагоприятных условий киберсоциализации: опасности киберпространства и их источники	29
Глава II	32
2.1. Мегафакторы киберсоциализации	33
2.1.1. Киберпространство	33
2.1.2. Интернет	34
2.1.3. WWW	38
2.1.4. Сотовая (мобильная) связь	39
2.2. Макрофакторы киберсоциализации	41
2.2.1. Национальная доменная зона	41
Конец ознакомительного фрагмента.	45

Владимир Плешаков
Киберсоциализация человека:
от Homo Sapiens'а до Homo
Cyberus'а. Монография

МПГУ – моей Alma Mater – посвящается

Рецензенты:

***Е. А. Леванова**, проф. кафедры социальной педагогики и психологии МПГУ, доктор педагог. наук*

***Т. В. Пушкарёва**, зав. кафедрой педагогики и психологии Московского социально-педагог. ин-та, доцент, канд. педагог. наук*

Вместо предисловия: современная притча

*Начало XXI в. Три современных мудреца поспорили о том, какое из **изобретений и открытий людей** имеет больше пользы для **Человечества**.*

Первый Мудрец сказал:

*– Безусловно, самым полезным изобретением для человечества является **письменность**. Ведь письменность стала формой существования языка. Благодаря письменности люди научились по-новому передавать информацию и накопленные знания от поколения к поколению.*

*– Конечно, письменность – это важное изобретение, – сказал Второй Мудрец, – но, я считаю, что самым полезным изобретением для человечества стало **книгопечатание**. Именно **Книги стали кораблями Мысли**, странствующими по волнам Времени, бережно несущими свой драгоценный груз от поколения к поколению. Книга – инструмент насаждения Мудрости.*

Третий Мудрец сказал:

*– Друзья мои, письменность и книгопечатание, несомненно, полезны для человечества, но ведь их изобрели очень давно, с тех пор люди сделали много новых открытий. **Электричество** является по-настоящему самым полезным открытием для человечества. Без него нельзя представить современную цивилизацию! Электричество используют для освещения, передачи информации, приведения механизмов в движение ...*

– Простите, я случайно услышал ваш разговор, – вступил в их беседу молодой человек, проходивший мимо:

*– Уважаемые Мудрецы, а не кажется ли вам, что самым полезным изобретением для человечества стали **микроспроцессоры**? На их основе люди сначала создали, а теперь совершенствуют современные компьютеры, мобильные телефоны, цифровые фотоаппараты и другую технику. Теперь у человечества есть много киберпомощников, есть Интернет как кладезь полезной и мусорка для бесполезной **информации**. Что вы скажете на это?*

И три Мудреца хором ответили молодому человеку:

*– **Время рассудит ...***

*С уважением, **Владимир Плешаков***

Введение: Homo Sapiens стал Homo Cyberus'ом?

Ноосфера стремится стать одной замкнутой системой, где каждый элемент в отдельности видит, чувствует, желает, страдает так же, как все другие, и одновременно с ними.

Пьер Тейяр де Шарден

Все увеличивающиеся темпы жизнедеятельности современного человека на рубеже XX—XXI вв, вызванные, в частности, во всем мире нарастающими оборотами процессов **информатизации, компьютеризации и интернетизации всех областей науки, образования и производства** характеризуются тем, что основным и наиболее **значимым продуктом становится информация** и компьютерные базы данных, а ведущими видами деятельности современного человека становятся процессы хранения, обработки и передачи информации, создания, обновления и защиты компьютерных баз данных и т. п.

Согласно докладу «Измерение информационного общества» за 2011 г., который был подготовлен Отделом статистических данных и информации по ИКТ (ИКТ – информационно-коммуникативные технологии) в структуре Бюро развития электросвязи Международного союза электросвязи (МСЭ), *«за последние два года мир стал свидетелем непрерывного расширения сферы услуг ИКТ и ускорения темпов их внедрения во всем мире. Все 152 страны, включенные в индекс IDI¹, улучшили свои показатели, подтверждая тенденцию непрерывного распространения ИКТ и развития глобального информационного общества. Несмотря на то, что в числе стран – лидеров по индексу IDI – большинство все еще относится к развитым странам, весьма обнадеживает тот факт, что наиболее динамичные темпы в этой области демонстрируют развивающиеся страны. Большинство из них, однако, относится к категории стран со средним уровнем дохода, а большая часть наименее развитых стран по-прежнему имеют самые низкие показатели по этому индексу ... Это должно стимулировать все страны к проведению активной политики в области ИКТ»².*

Факт

По данным МСЭ в 2010 г. десятью ведущими странами по индексу IDI (по порядку места в классификации) были: Республика Корея, Швеция, Исландия, Дания, Финляндия, Гонконг (Китай), Люксембург, Швейцария, Нидерланды и Соединенное Королевство. Все эти страны, кроме двух, относятся к Европе, и все они характеризуются высокими темпами расширения доступа и использования интернета и широкополосной связи. Они в целом соответствуют категории стран мира с высокими доходами, учитывая тесную корреляцию между уровнем развития ИКТ и объемом ВВП.

Социально-культурные и экономические преобразования, происходящие в современном мировом сообществе, интенсивно влияют на различные сферы жизнедеятельности личности. В этой связи приобретают новую актуальность проблемы социализации человека. Известно, что социализация представляет собой многоаспектный процесс, в ходе которого

¹ Индекс развития ИКТ, включающий в себя 11 показателей, которые охватывают доступ к ИКТ, использование ИКТ и навыки в области ИКТ. Был разработан для измерения уровня изменений в области ИКТ и их эволюции с течением времени с учетом ситуации как в развитых, так и в развивающихся странах.

² Измерение информационного общества. 2011 г. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.itu.int/ITU-D/ict/publications/idi/2011/index.html>

осуществляется приобщение человека, если говорить в широком смысле, к «всеобщему социальному» и постоянное открытие, утверждение себя как субъекта социальной мировой культуры. **Современный мир преобразуется и изменяется, вследствие чего меняются факторы социализации человека.**

С появлением и развитием компьютерных технологий, особенно благодаря динамичной киберэволюции всемирной глобальной сети Интернет (которую некоторые исследователи смело называют «альтернативой человеческому мозгу») современный человек, как Homo Sapiens, на рубеже XX—XXI вв., фактически, превращается в уникальный новый вид – **“Homo Cyberus” (человек киберсоциализирующийся)**, а психолого-педагогическая наука обогатилась **появлением инновационного социально-педагогического феномена – процесса киберсоциализации человека.**

Особенно явно включены в процесс социализации в киберпространстве – киберсоциализацию вообще, медиасоциализацию и интернет-социализацию, в частности, – подрастающие поколения: дети, подростки и молодежь.

У современной молодежи – активных пользователей социальных сетей и других ресурсов интернет-среды – иначе, чем у «киберстерильных» представителей населения, организуется жизнедеятельность, развиваются интеллектуально-познавательные способности, они по-другому воспринимают внешний мир и составляющее его окружение – как бы в ином социально-временном сетевом измерении. Речь идет не только о навыках владения современными информационно-коммуникационными технологиями и компьютерной техникой, но и об изменениях фундаментальных духовно-культурных структур³, понятийного поля и многообразных представлений, мировоззрения.

Факт.

По данным МСЭ на 2011 г. 47 % населения (свыше 2,5 миллиардов человек) развивающихся стран составляет молодежь в возрасте до 25 лет, что определяет колоссальные перспективы увеличения числа пользователей Интернета.

Вообще житель мегаполиса, крупного населенного пункта, а сейчас уже и малого города, чтобы считаться «по-настоящему современным», практически **обязан быть всегда «онлайн»:** с включенным круглосуточно сотовым (мобильным) телефоном, настроенной на мгновенное оповещение о новом письме электронной почтой (e-mail), онлайн в программах-клиентах для мгновенного обмена сообщениями (ICQ, Odigo или других интернет-пейджерах) и нескольких социальных сетях интернет-среды (например, популярных для России «Вконтакте» и «Одноклассники»).

За последние пять лет число пользователей Интернета удвоилось, и сегодня по всему миру их насчитывается более двух миллиардов человек. Темпы роста в этой области в развивающихся странах весьма высоки (14 % за 2009–2010 гг.), при этом основными движущими силами роста интернет-аудитории в абсолютных цифрах являются крупные страны, такие как Бразилия, Китай, Индия, Нигерия и Российская Федерация.

На конец 2010 г. Интернетом пользовались примерно 30 % мирового населения по сравнению с примерно 12 % в 2003 г. и 6 % в 2000 г.⁴

Необходимость становления личности в киберпространстве и, непосредственно, потребность организовывать жизнедеятельность в интернет-среде **с каждым днем все более актуальна и реальна**, являясь чуть ли не обязательным критерием социализиро-

³ Плешаков В. А. Киберсоциализация и Православие: к постановке проблемы духовно-нравственного развития и воспитания российских школьников и студенческой молодежи // Вестник ПСТГУ, 2010. – № 2 (17). – С. 68–76.

⁴ Измерение информационного общества. 2011 г. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.itu.int/ITU-D/ict/publications/idi/2011/index.html>

ванности и, напрямую, киберсоциализированности личности в современном социуме. Для человека XXI в., практически вне зависимости возраста вставшего на путь киберсоциализации, уже моветон (от фр. *mauvais ton* – дурной тон, плохие манеры) не быть зарегистрированным пользователем хотя бы одной социальной сети, не иметь свой персональный сайт и не вести свой блог. Наличие электронной почты и сотового (мобильного) телефона является же просто обязательным условием успешности современного человека.

Во всемирной «глобальной паутине» (распространенный в обществе синоним сети Интернет), занявшей в XXI в. ключевую позицию в континууме киберпространства – нового жизненного пространства человека – можно наблюдать целую «галактику» сервисов и ресурсов, ставших настоящим **полигоном социального воспитания современного человека в контексте киберсоциализации.**

Исходя из сказанного, можно смело отметить, что **киберсоциализация человека, с одной стороны, являясь относительно инновационным феноменом, с другой стороны, уже давно стала фактической реальностью нашего мира, неотъемлемой частью социализации современной личности, а также двигателем научно-технического, экономического и социального прогресса человеческого общества.** Говоря об интернет-социализации, необходимо сделать акцент на том, что сама по себе **интернет-среда стала новым уровнем социального сетевого** (и востребованного, что доказывает перманентный рост количества пользователей) **взаимодействия современных людей практически всех возрастов**, по крайней мере, от подростков до пожилых людей, в процессе их киберсоциализации.

Однако особенность современной ситуации в области информационно-коммуникационной инфраструктуры киберпространства состоит в том, что изменения в данной индустрии столь стремительны и обладают таким всеобщим масштабным действием, что **сегодняшние инновационные достижения в этой сфере становятся завтра, как говорится, уже «вчерашним днем», соответственно, необходимо одновременно изучать данные процессы и прогнозировать тенденции их развития, как на эмпирическом, так и на теоретическом уровнях.**

В новом тысячелетии современные информационно-коммуникационные, компьютерные и цифровые технологии предоставляют колоссальные возможности для сокращения разрыва между уровнями социально-экономического развития различных стран. **Современные технологии позволяют осуществлять обмен знаниями и опытом, они способны активизировать диалог между культурами.** Устранение «разрыва в цифровых технологиях» между развитыми и развивающимися странами должно стать важнейшей стратегической задачей в деятельности многих международных организаций, занимающихся вопросами образования и, прежде всего, Организации Объединенных Наций по образованию, науке и культуре (ЮНЕСКО).

В XXI в. есть все основания полагать, что усилия ЮНЕСКО и других международных организаций, совместно обеспечат необходимые условия для устойчивого развития мирового информационного общества. ЮНЕСКО активно проводит политику по усилению потенциала наций за счет:

- расширения доступа к полезной информации,
- совершенствования профессионального мастерства людей, несущих образование в массы,
- поощрения научных исследований и обмена научными знаниями посредством развития сетевых структур, средств коммуникации и информационных систем.

Факт

По данным МСЭ за последние два года целый ряд стран, в частности некоторые развивающиеся страны, добились весьма существенных

улучшений по индексу IDI, как в абсолютном, так и в относительном выражении. К этим «динамичным» странам относятся (в алфавитном порядке): Азербайджан, Армения, Беларусь, Вьетнам, Грузия, Исландия, Катар, Кения, Кипр, Макао (Китай), Марокко, Молдова, Оман, Португалия, Российская Федерация, Саудовская Аравия и Финляндия. В этих странах высокие и выше средних темпы роста наблюдались как по субиндексу доступа, так и по субиндексу использования, что указывает на развитие в них информационного общества.

В 2010–2011 гг. разработка **теории киберсоциализации человека**, ведущаяся нами с 2005 г., получила государственное внимание **в рамках гранта Президента Российской Федерации для государственной поддержки молодых российских ученых – кандидатов наук (Конкурс МК-2010), проект МК-7744.2010.6 «Психовозрастные основы инновационного социально-педагогического феномена киберсоциализации человека»**⁵, активно позиционируется на просторах Интернета для конструктивного дискурса в тематическом блоге: **«Киберсоциализация вместе с кандидатом педагогических наук, доцентом Владимиром Андреевичем Плешаковым»** на страницах известного во всем мире и самого широко аудиторного «Живого журнала» (Лауреата премии Рунета 2009 г. в номинации «Государство и общество», в народе называемого сокращенно «ЖЖ») ⁶ и на **официальной страничке киберсоциализации «ВКонтакте»**⁷ – популярной в Рунете социальной сети интернет-среды, – успешно выполняющей функции Международного интернет-сообщества исследователей феномена киберсоциализации.

За последние шесть лет под нашим руководством на факультетах педагогики и психологии в МПГУ и МОСПИ выполнено более семи десятков исследований в рамках курсовых, бакалаврских, дипломных, магистерских работ, посвященных феномену киберсоциализации человека. Авторы работ этой тематики регулярно награждаются дипломами лауреатов конкурса МПГУ на лучшую научную работу студентов⁸⁹.

С 2005 г. осуществляется регулярная работа по продвижению исследований феномена киберсоциализации среди профессорско-преподавательского состава СПО¹⁰¹¹¹² и ВПО¹³¹⁴ и студенческой аудитории¹⁵: доклады на методологических семинарах и конференциях, мастер-классы и проблемные обсуждения.

⁵ № 49. Плешаков Владимир Андреевич. МК-7744.2010.6. Психовозрастные основы инновационного социально-педагогического феномена киберсоциализации человека. Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Московский педагогический государственный университет» / Совет по грантам Президента Российской Федерации. Победители конкурса 2010 г. по государственной поддержке молодых российских ученых-кандидатов наук. Общественные и гуманитарные науки. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://grants.extech.ru/grants/res/winners.php?OZ=6&TZ=K&year=2010>

⁶ **Киберсоциализация** вместе с кандидатом педагогических наук, доцентом Владимиром Андреевичем Плешаковым: «Киберсоциализируемся вместе, Друзья!)))» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/>

⁷ Официальная страничка **Киберсоциализация** «ВКонтакте», посвященная феномену киберсоциализации человека. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vk.com/cybersocialization>

⁸ Награда за научную работу по киберсоциализации нашла свою героиню! [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/8323.html>

⁹ 1 сентября – День Знаний и наград за исследование киберсоциализации [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/21119.html>

¹⁰ Киберсоциализация на курсах повышения квалификации и спецкурс [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/8864.html>

¹¹ Киберсоциализация на курсах СПО [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/16094.html>

¹² Киберсоциализация на курсах СПО-2011 [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/21470.html>

¹³ Киберсоциализация на курсах повышения квалификации [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://>

С 2010 г. в рамках ежегодной Межвузовской конференции молодых ученых по результатам исследований в области педагогики, психологии, социокультурной антропологии существует самостоятельная **секция «Киберсоциализация: человек в информационном пространстве»**¹⁶¹⁷.

С 2011 г. в рамках ежегодной научно-практической конференции «Психология и педагогика в контексте современности: теория и практика» существует **секция «Киберсоциализация личности»**¹⁸.

В 2010–2011 учебном году были разработаны и апробированы **спецкурсы** для студентов и магистрантов очной и очно-заочной форм обучения факультетов педагогики и психологии МПГУ и МОСПИ **«Основы киберсоциализации человека»**¹⁹, **«Киберсоциализация человека»**²⁰²¹, **«Преодоление негативных последствий киберсоциализации»**.

В августе 2011 г. на **портале «Сеть творческих учителей»**, в рамках Дня Полезного Интернета²², состоялась интернет-встреча по проблемам киберсоциализации школьников²³.

В октябре 2011 г. наша программа **«Патриотическое воспитание российской молодежи в контексте киберсоциализации»**²⁴ заняла первое место во Всероссийском творческом конкурсе долговременных программ патриотического воспитания среди молодых ученых²⁵ в рамках реализации Государственной программы **«Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2011–2015 годы»** Минобрнауки РФ.

Всего за семь лет интенсивного исследования феномена киберсоциализации человека подготовлено и опубликовано учеными из России, Украины, Кыргызстана, Армении, Азербайджана, Болгарии, Польши и Чехии порядка 60 статей, написанных представителями журналистики, социологии, педагогических и психологических, филологических, исторических и философских наук, в которых раскрываются те или иные особенности этого феномена. Также в настоящий момент в этой области проводят свои

vapleshakov.livejournal.com/2081.html

¹⁴ Киберсоциализация v. 4.0 на курсах повышения квалификации (на базе МПГУ) [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/17296.html>

¹⁵ Киберсоциализация на Адаптиве-2011 [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/21651.html>

¹⁶ Киберсоциализация в рамках V Межвузовской конференции молодых ученых [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/3355.html>

¹⁷ Киберсоциализация в рамках VI Межвузовской конференции [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/17845.html>

¹⁸ Спецкурс «Киберсоциализация человека» + секция на конференции «Киберсоциализация личности» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/17569.html>

¹⁹ Киберсоциализация на факультете педагогики и психологии МПГУ продолжается! [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/14294.html>

²⁰ Киберсоциализация на курсах повышения квалификации и спецкурс [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/8864.html>

²¹ Спецкурс «Киберсоциализация человека» + секция на конференции «Киберсоциализация личности» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/17569.html>

²² 24 августа – День Полезного Интернета [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/20787.html>

²³ Интернет-встреча с Плешаковым Владимиром Андреевичем по проблемам киберсоциализации школьников / Сеть творческих учителей [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.it-n.ru/board.aspx?cat_no=5686&BoardId=265214&tmpl=Themes

²⁴ Победа киберсоциализации в Ульяновске [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://vapleshakov.livejournal.com/21999.html>

²⁵ «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2011–2015 годы», город Ульяновск / Федеральное государственное научное учреждение «Центр исследования проблем воспитания, формирования здорового образа жизни, профилактики наркомании, социально-педагогический поддержки детей и молодежи» [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://cipv.ru/static.php?mode=intramural_phase_Ulyanovsk_2011

исследования аспиранты и соискатели ученой степени кандидата наук в РФ и на Украине, готовятся к защите докторские диссертации.

Таким образом, мы считаем, что перед современными специалистами в области обществознания и человекознания, главным образом, перед специалистами в сфере социальных и психолого-педагогических наук закономерно встает перспектива создания киберонтологической концепции развития личности и жизнедеятельности современного человека.

Киберонтологическая концепция развития личности и жизнедеятельности современного человека призвана обосновывать потенциал использования социализирующих, обучающих и воспитательных возможностей ИКТ, компьютерных, интернет– и цифровых технологий, исходя из социокультурных, психовозрастных, гендерных, этноконфессиональных, личностных и индивидуальных особенностей человека²⁶.

Сегодня такие слова и словосочетания, как «киберпространство», «киберспорт», «киберполитика», «электронная демократия», «киберпреступность», «киберугроза», «кибератака хакеров», «кибершпионаж», «кибервойна», «кибертерроризм», «кибермошенники», «киберхулиганы», «кибербезопасность», «киберэкономика», «кибербизнес», «киберрынок», «киберрелигия», «кибертерапия», «электронные деньги», «электронная школа», «электронный дневник школьника», «школьный электронный журнал», «сетевая журналистика» и многие другие считаются «трендовыми» (от англ. *trend* – направление, тенденция), их активно используют политики, экономисты, ученые разных областей наук, а также журналисты в своей речи.

Теория киберсоциализации человека разрабатывается нами на интегративной основе в рамках концепции педагогики и психологии жизненного пути личности (психовозрастной онтологии), с опорой на ведущие положения научных школ сотрудников факультета педагогики и психологии МПГУ:

члена-корреспондента РАО, доктора педагогических наук, профессора А. В. Мудрика «Социальное воспитание в контексте социализации»,

• академика РАО, доктора педагогических наук, профессора В. А. Сластенина «Личностно-ориентированное профессиональное образование»,

• академика РАО, доктора психологических наук, профессора В. С. Мухиной «Феноменология развития и бытия личности»,

• доктора педагогических наук, профессора Е. А. Левановой «Психопластика личности в образовании».

Педагогам и психологам обязательно нужно знать и учитывать в своей работе тот факт, что **поколение человечества рубежа XX—XXI вв. – поколение киберсоциализации – поколение “Homo Cyberus”** – выросшее в тесном контакте с компьютерными и медиа-технологиями, сотовой (мобильной) связью, отличается по мировоззрению, структуре самосознания личности и мотивационно-потребностной сфере в социальном, психологическом и духовно-нравственном плане²⁷.

²⁶ Плешаков В. А. Теория психовозрастного статуса личности и технология его развития в контексте профессиональной подготовки педагога-психолога. – М.: Издатель Воробьев, 2010. – 284 с.

²⁷ Плешаков В. А. Киберсоциализация и Православие: к постановке проблемы духовно-нравственного развития и воспитания российских школьников и студенческой молодежи // Вестник ПСТГУ, 2010 – № 2 (17). – С. 68–76.

Глава I

Киберсоциализация: особый вид социализации человека

Киберпространство – один из способов изменения состояния сознания. Как и в измененном состоянии сознания вообще, киберпространство и все, что в нем происходит, кажется реальным – часто даже более реальным, чем действительность.

Дж. Сулер

1.1. Информационные революции как предпосылки зарождения феномена киберсоциализации человека

XXI век. Объективным феноменом современности является устойчивое развитие информационной сферы. Кардинальные изменения в области обработки информации, происходящие в истории человеческой цивилизации – **информационные революции** – выступают предпосылками появления социально-психолого-педагогического феномена киберсоциализации человека.

Первая информационная революция человечества произошла в момент изобретения и распространения письменности (считается, что около 3 500 лет до н. э.), когда появилась возможность качественно по-новому фиксировать и передавать накопленные знания от поколения к поколению.

Вторая информационная революция (середина XVI в.) закономерно была вызвана следующим достижением человечества – изобретением книгопечатания, что радикально изменило индустриальное общество, существенно повлияло на развитие культуры, привело к реорганизации жизнедеятельности людей.

Третья информационная революция (конец XIX в.) обуславливалась открытием электричества, вследствие чего были изобретены и начали активно использоваться людьми телеграф, телефон, радио, позволяющие опосредованно осуществлять коммуникационные процессы на больших расстояниях. Началась эпоха киберкоммуникации. В целом открытие электричества существенно продвинуло человечество на пути научно-технического прогресса.

Четвертая по счету – уже не просто информационная, но **информационно-технологическая революция**, по мнению аналитиков произошедшая в середине XX в., заключалась в появлении микропроцессорной техники, создании компьютеров, появлении и экстенсивном развитии компьютерных сетей, возникновении компьютерных баз данных, развитии информационных, коммуникационных, электронных, цифровых и интернет-технологий, посредством которых оперативно накапливалась, хранилась и передавалась информация практически в любом объеме.

Факт.

В марте 2000 г. Роб Мак-Ивен, руководитель золотодобывающей компании Goldcorp Inc., выложил в Интернет все геологические данные разработок с 1948 г. По старым представлениям – это уничтожение собственной компании. За свои исследования сразу же взялись люди из совершенно разных областей из пятидесяти стран мира: математики,

физики, студенты, военнослужащие и т. д. Подход Wiki – экономики (Викиномики) – использование ресурсов всего человечества – позволил убыточному предприятию увеличить свои обороты в 100 раз!

«XVII Международный психологический конгресс (Вашингтон, 1963 г.) отразил становление новых направлений психологической науки, обусловленное связью психологии с техническими науками и кибернетикой. На нем обсуждались использование в психологии ЭВМ, технизация процесса обучения и другое»!²⁸

Одним из первых отечественных ученых, обратившихся к проблеме влияния компьютерных технологий на психологию человека, был О. К. Тихомиров, доктор психологических наук, профессор, работавший с 1990 по 2001 гг. заведующим кафедрой общей психологии МГУ им. М. В. Ломоносова, специалист в области психологии мышления и структуры мыслительной деятельности, родоначальник психологии компьютеризации²⁹. Его ученик и последователь А. Е. Войскунский в 1990 г. защитил кандидатскую диссертацию на тему «Преобразование общения, опосредованного компьютером»³⁰, ныне – доктор психологических наук, профессор, заведующий лабораторией «Психологические проблемы информатизации» факультета психологии МГУ им. М. В. Ломоносова.

«Современная информационная революция и формирование информационной сети Интернет породили целый спектр утопических и дистопических ожиданий и опасений: от ожиданий, связанных с формированием на основе Интернета “электронной агоры” и электронной прямой демократии, до апокалиптических опасений, связанных с пришествием божественного Разума Сети, который подчинит себе человечество. Образы мужественных “киберпанков”, воюющих на новом электронном “фронтире” со всемогущими электронными корпорациями, успешно эксплуатируются массовой культурой и уже успели лечь в основу нескольких голливудских блокбастеров»³¹.

Развитие исследований в сфере информационно-коммуникационных, цифровых и компьютерных технологий напрямую зависит от развития самих этих технологий. **Эволюцию человечества можно рассматривать с точки зрения изобретения и освоения обществом новых технологий.**

Динамичное развитие и внедрение современных компьютерных и информационно-коммуникационных технологий практически во все сферы жизнедеятельности современного человека затрагивает коренные вопросы трансформации и функционирования социальных, экономических и политических структур общества, а также **формирования новых механизмов культурного развития человечества, поколение назад перешедшего, фактически, на сетевой уровень эволюции и деятельности – киберэволюцию.**

«Эволюцию человечества можно рассматривать с точки зрения изобретения и освоения обществом новых технологий (Burke, 1985). По-видимому, стоит признать, что наиболее явное воздействие оказывают те технологические новшества, которые непосредственно влияют на наши средства коммуникации (Bagdikian, 1983; Cutler, 1994). В самом деле, не обязательно иметь ученую степень в области общественных наук, чтобы осозна-

²⁸ Ярошевский М. Г. Психологические конгрессы // Большая советская энциклопедия. – М.: Советская энциклопедия, 1969–1978 [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/bse/124850>

²⁹ Тихомиров О. К. «Искусственный интеллект» и психология. – М.: Наука, 1976. – 332 с; Тихомиров О. К., Бабанин Л. Н. ЭВМ и новые проблемы психологии. – М.: Изд-во МГУ, 1986. – 204 с; Тихомиров О. К., Бабаева Ю. Д., Войскунский А. Е. Общение, опосредованное компьютером // Вестник Московск. ун-та. – Серия 14. Психология, 1986. – № 3. – С. 31–42.

³⁰ Войскунский А. Е. Преобразование общения, опосредованного компьютером: Дисс. ... канд. психол. наук: 19.00.01. – М., 1990. – 187 с.

³¹ Дьякова Е. Г., Трахтенберг А. Д. Социальные последствия развития Интернета и миф о величии электричества // Интернет. Общество. Личность. Тезисы доклад. межд. конф. – СПб, 1999. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://ict.edu.ru/vconf/index.php?a=vconf&c=getForm&r=thesisDesc&id_sec=132&id_vconf=23&id_thesis=4948&d=light

вать весь объем психологических и социологических изменений, которые были вызваны изобретением радио, телевидения и видеомagneтофонов. Во многих отношениях мы являемся культурой телекоммуникации (Anderson, 1990).

Кажется, на данном этапе исторического развития мы вновь стоим на пороге применения новой глобальной, всеохватывающей разновидности информационных технологий, которая во многих отношениях являет собой качественный прорыв по сравнению со своими предшественниками. Эта новая технология вошла в нашу жизнь в форме международной компьютерной телекоммуникационной сети, известной как **Интернет**, и возможно, она окажет такое же огромное воздействие на человеческую культуру, какое оказало изобретение печатного станка (Dertouzos, 1991; Stock, 1993)³².

Благодаря перманентной киберэволюции компьютерных технологий и особенно всемирной глобальной сети Интернет (англ. *World Wide Web*), **современный человек – Homo Sapiens – на рубеже XX–XXI вв. становится еще и “Homo Cyberus’ом”, человеком, включенным в процесс инновационного вида социализации – киберсоциализации ...**

Продолжается эра информационных технологий...

Началась **Эпоха киберсоциализации человека** – жизнедеятельности личности в киберпространстве³³.

Термин киберсоциализация (изначально – виртуальная компьютерная социализация³⁴) **введен в научный оборот нами в 2005 г.** В течение последних лет определение термина «киберсоциализация» претерпевало свои изменения.

Сейчас мы определяем **киберсоциализацию человека** (от англ. *Cyber*– в настоящий момент, связанный с компьютерными и цифровыми технологиями, в особенности, со всемирной глобальной сетью Интернет, **префикс**, который используют, ссылаясь на различные электронные и / или сетевые ресурсы, информацию, объекты, события, когда идет разговор о компьютерной технике + англ. *Socialization* – социализация) – **социализацию личности в киберпространстве как процесс качественных изменений структуры самосознания личности и потребностно-мотивационной сферы индивидуума, происходящий под влиянием и в результате использования человеком современных информационно-коммуникационных, цифровых и компьютерных технологий в контексте усвоения и воспроизводства им культуры в рамках персональной жизнедеятельности.**

Существуют другие префиксы, которые можно рассматривать как альтернативные и / или дополняющие префиксу Cyber-: **E-** (электронный), **I-** (интернет), **Virtual-** (виртуальный), **Net-** (сетевой), **Info-** (информационный), тематически используемые для ряда терминов. Например, e-mail (электронная почта, как средство для киберкоммуникации), электронная книга (альтернативное бумажной книге устройство для чтения), электронная сигарета (имитирующее процесс курения устройство-ингалятор); интернет-социализация (вид киберсоциализации, как социализация в Интернете); «виртуальные миры» (часто

³² Семпси Дж. Психобернетическая психология: обзор литературы по психологическим и социальным аспектам многопользовательских сред (MUD) в киберпространстве // Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А. Е. Войскунского. – М., 2000. – С. 77–99.

³³ Плешаков В. А. Киберсоциализация: социальное развитие и социальное воспитание современного человека // Вестник Костромского государственного университета им. Н. А. Некрасова, 2010. – Т. 16. – № 2. – С. 15–18.

³⁴ Плешаков В. А. Виртуальная социализация как современный аспект квазисоциализации личности // Проблемы педагогического образования. Сб. науч. ст.: Вып. 21. / Под ред. В. А. Сластенина, Е. А. Левановой. – М.: МПГУ-МОСПИ, 2005. – С. 48–49.; Плешаков В. А. Особенности виртуальной компьютерной социализации личности // Проблемы педагогического образования. Сб. науч. ст.: Вып. 25. / Под ред. В. А. Сластенина, Е. А. Левановой. – М.: МПГУ-МОСПИ, 2006. – С. 23–25.; Плешаков В. А. Об исследовании феноменологии киберсоциализации человека // Актуальные психолого-педагогические исследования, направленные на развитие инноваций в системе образования. Сб. науч. ст. в 2-х ч. / Под ред. В. А. Сластенина. – Ч. 2. – М.: «Прометей» МПГУ, 2008. – С. 89–98.

используемый термин для обозначения киберпространства компьютерных и приставочных игр) и т. п.

Киберпространство, как мы считаем, есть некое *созданное и постоянно дополняющееся человечеством сетевое информационное воплощение ноосферы*³⁵.

Темпы развития киберпространства в XXI в. высоки и продолжают динамически нарастать как за счет роста объемов информации в мире, распространения сотовых (мобильных) технологий, так и за счет увеличения количества пользователей компьютерами и сетью Интернет во всех регионах земного шара, ставшей за последнее десятилетие не только чрезвычайно масштабным сектором киберпространства, но и удобной средой и средством удовлетворения многочисленных и разнообразных потребностей современного человека.

Данные веб-мониторинга, проведенного в период с июня по август 2011 г. Т. В. Обидиной³⁶, показывают, что за рубежом пользователи сети Интернет активно обсуждают феномен киберсоциализации человека, иногда используя при этом сочетание слов «Cyber Socialization».

Так, международная поисковая система Google.com по запросу «Cyber Socialization» (на 29 августа 2011 г.) отображает более 2 500 документов, в которых встречается данное словосочетание. В национальной поисковой системе Yandex.ru по запросу «Cyber Socialization» по состоянию на ту же дату было обнаружено порядка 100 документов. Расхождение в количестве документов, отображаемых по запросу названными поисковыми системами, по мнению Т. В. Обидиной, связано с тем, что в поисковой системе Yandex.ru встречается меньшее число слишком похожих ответов на запрос по сравнению с поисковой системой Google.com, поэтому более детальному анализу были подвергнуты именно результаты, полученные с помощью поисковой системы Yandex.ru.

Просмотр источников позволил отобрать всего 18 документов для более детального анализа (первый документ датируется декабрем 2005 г.). Анализ документов показывает, что словосочетание «Cyber Socialization» в основном используется в статьях, размещенных на различных сайтах и в обсуждениях пользователей сети Интернет (всего 16 источников).

В большинстве подобных источников [7 документов, один из которых не подписан, авторство остальных указано с помощью фамилий и имен: Maria Perevalova (2008 г.), Manila Bulletin, David Bohan (2009 г.) или никнеймов: PollardNet (2009 г.), Sharon Ross (D'Blonco) (2010–2011 гг.) и Blessygooding (2010 г.)] описываются достоинства Интернета, в числе которых: удобный способ ведения бизнеса, совершения покупок, получения необходимой информации, общения с родными и близкими на расстоянии, знакомства с новыми людьми, поиска друзей или своей «второй половины», организации сообществ по интересам и т. д.

В других источниках [3 документа, авторами которых являются пользователи, указавшие никнеймы: dyke trophy wife (2006 г.), bishopman (2009 г.) и пользователь Joe Francisa (2009 г.)] повествуется о личном киберкоммуникационном опыте или опыте своих знакомых, отмечается отличие киберкоммуникации от общения в условиях реальной жизнедеятельности. Темой обсуждения на страницах пользователей Сети является также роль сетевых игр в овладении определенными навыками для реальной жизнедеятельности, активизации мыслительной деятельности, снятии стресса и т. д. с указанием на такие игры, как Halo 3, Cuitar Hero, Diablo 2, Wii Sports [два документа, авторами которых являются Sande Chen (2009 г.) и пользователь под никнеймом zcat8 (2008 г.)].

³⁵ Плешаков В. А. Интеграция, киберсоциализация и социальное воспитание: студент и преподаватель в информационном пространстве // Педагогическое образование и наука, 2010. – № 1. – С. 27–31.

³⁶ В параграфе (с этого момента и до конца) использованы материалы, опубликованные: Обидина Т. В. Результаты веб-мониторинга англоязычных упоминаний феномена киберсоциализации человека // Проблемы педагогического образования. Сборник научных статей: Выпуск 39. / Под ред. Е. А. Левановой. – М.: МПГУ – МОСПИ, 2011. – С. 178–182.

Некоторые пользователи Сети [Taylor DeMaio, Nancy Todisco (2009 г.) и пользователь под никнеймом atoparties (2011 г.)] описывают негативное влияние Интернета на жизнедеятельность человека:

- призывая проявлять бдительность, не размещать на своих страницах в социальных сетях интернет-среды и персональных сайтах компрометирующие материалы, поскольку настройки приватности не являются полной гарантией конфиденциальности: ничего из Сети не удаляется окончательно:

- говоря о необходимости размещать в Интернете минимум информации о себе, не стремиться встречаться со своими «виртуальными друзьями» в условиях реальной жизнедеятельности, не оказывать им материальную помощь:

- предупреждая о возможности взломов профилей страниц социальных сетей интернет-среды хакерами ради развлечения или с серьезными намерениями, с целями мошенничества или спам-рассылок и т. д. Следует отметить, что более подробно проблемы киберпреступности обсуждаются в интернет-журнале «International Journal of Cyber Criminology»³⁷, выходящем с 2007 г.

Только два документа, найденные в поисковой системе по запросу «Cyber Socialization», по мнению Т. В. Обидиной, являются научными исследованиями: работа Nalan Linda Fraim «Cyber Socialization: What's Missing in my life»³⁸ и Laura Owence «The Internet and Social Relationships»³⁹, опубликованные в декабре 2005 г. и в апреле 2009 г. соответственно.

В исследовании Nalan Linda Fraim указывается на широкие возможности Интернета для получения доступа к информации, играм, фильмам и т. д., но также отмечается, что чрезмерное пользование Интернетом может привести к социальной изоляции и одиночеству, указывается на плюсы и минусы анонимности, возможной в Интернете. В работе Laura Owence дается опровержение мнения о том, что использование Интернета приводит к асоциальному поведению, трате времени в ущерб «живому общению» и указывается на то, что общение посредством Интернета способствует личностному росту, а пользование Интернетом является лишь дополнением, а не отвлечением от условий реальной жизнедеятельности. Говорится о том, что проведенное в Сети время заменяет время просмотра телевизионных программ, чтения газет, а не «живое общение».

Примером освещения достоинств и недостатков использования возможностей, предоставляемых Интернетом, является недавно состоявшаяся дискуссия на странице Jim(a) Moonan(a)⁴⁰. Среди достоинств отмечалось, что киберкоммуникация хороша уже тем, что это коммуникация, возможность общения с близкими людьми на расстоянии, дополнительные возможности для учебы, самореализации и самопрезентации и т. д. Среди недостатков обсуждали замену некоторыми пользователями Сети социальной активности в условиях реальной жизнедеятельности на киберкоммуникацию, злоупотребление анонимностью, замена чтения литературы более легким способом получения информации из Интернета и т. п.

Поскольку слово «Socialization» может быть образовано от глагола «socialize», который в переводе на русский язык имеет значения: 1) общаться (с людьми), 2) национализи-

³⁷ Международный журнал киберкриминологии [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.cybercrimejournal.com>

³⁸ Nalan Linda Fraim Cyber Socialization: What's Missing in my life [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://webappl.sh.se/C1256CD200369F7E/0/0A9064B157EF97AAC12570E40043DBF9/\\$file/Linda%20Nalan%20Fraim.doc](http://webappl.sh.se/C1256CD200369F7E/0/0A9064B157EF97AAC12570E40043DBF9/$file/Linda%20Nalan%20Fraim.doc)

³⁹ Laura Owence. The Internet and Social Relationships [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://laura-owens.suite101.com/internet-anti-social-behavior-theory-unfounded-a111897>

⁴⁰ Jim Moonan. Are we over-socialized or under-socialized? Is it possible that we could be both? [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.ted.com/conversations/5125/are_we_over_socialized_or_unde.html

ровать, 3) (разг.) вести светский образ жизни, мы делаем вывод, что контекст большинства документов указывает на использование данного словосочетания именно в значении «общение», так как обсуждения в большинстве случаев сводятся исключительно к коммуникации с помощью Интернета, а в упомянутом исследовании «Cyber Socialization: What's Missing in my life» автор определяет словосочетание «Cyber Socialization» как опосредованное компьютером взаимодействие знакомых и незнакомых людей с целью исследования, развлечения, создания дружеских или романтических отношений, сексуального удовлетворения. Таким образом, анализируя результаты веб-мониторинга англоязычных упоминаний феномена киберсоциализации человека, необходимо отметить, что все они были опубликованы позже 1 июня 2005 г. (дата рождения термина «киберсоциализация»), также, несмотря на встречающееся в перечисленных документах и на некоторых ресурсах Интернета словосочетание «Cyber Socialization» (но не слова «cybersocialization»), мы не можем с полной уверенностью утверждать, что оно используется именно в значении термина «киберсоциализация человека».

Модель киберсоциализации личности в современном информационном обществе представляет собой, с нашей точки зрения, единство 4-х ипостасей человека:

1. как **объекта киберсоциализации** (влияние киберпространства на жизнедеятельность),
2. как **субъекта киберсоциализации** (удовлетворение потребностей в киберпространстве),
3. как **жертвы киберсоциализации** (негативные последствия),
4. как **жертвы неблагоприятных условий киберсоциализации** (опасности киберпространства и их источники).

1.2. Человек как объект киберсоциализации: влияние киберпространства на жизнедеятельность

Киберпространство является новым пространством для организации жизнедеятельности человека, предъявляя к нему определенные требования, влияет на его социализацию, что позволяет воспринимать человека как объект киберсоциализации.

Благодаря использованию людьми (особенно активно молодежью) многочисленных ресурсов сотовых (мобильных), цифровых и интернет-технологий радикально меняется (и, безусловно, дальше будет продолжать динамично меняться) поток постоянно растущих объемов информации, но далеко не всегда знания (**в наше время особенно остро встает проблема соотношения информации и знания!**). Тем не менее, это приводит к тому, что у активных пользователей современных технологий в процессе киберсоциализации качественно трансформируются психические процессы, такие, как:

– **познавательные**, а именно: **ощущение, восприятие, внимание, воображение, память, мышление, речь:**

– **эмоционально-мотивационные**, конкретно: **эмоциональные состояния, собственно, эмоции и чувства, потребности и мотивация:**

– **личностные характеристики**, непосредственно: **характер и даже темперамент, многочисленные индивидуальные особенности:**

– а также **сознание, персональная жизнедеятельность, специфика межличностных и групповых отношений**, обретая характер сетевых, формирующихся в условиях информационно насыщенной социализирующей среды киберпространства, пронизывающего современную реальность.

В процессе киберсоциализации перестраиваются и сфера досуга, и информационная сфера, изменяются и характеристики учебного процесса. Кроме того, киберпространство существенно влияет на процесс социального воспитания человека в контексте усвоения социальных норм, формирования ценностных ориентаций, являясь зачастую средой неформального образования и просвещения.

Как отмечает Брахима Сану – директор Бюро развития электросвязи (БРЭ) Международного союза электросвязи: *«Для того, чтобы информационное общество приобрело поистине глобальный и открытый для всех характер, необходимо еще многое сделать для того, чтобы донести его блага до беднейших слоев нашего общества. Это означает, что будущие меры политики должны быть направлены на решение проблем, связанных не только с доступом, но и с такими аспектами, как:*

цена;

ширина полосы;

скорость и качество обслуживания;

навыки;

контент и язык;

и приложения, предназначенные для малообеспеченных пользователей»⁴¹.

⁴¹ Предисловие к докладу «Измерение информационного общества. 2010 год» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.itu.int/ITU-D/ict/publications/idi/2011/index.html>

1.3. Человек как субъект киберсоциализации: удовлетворение потребностей в киберпространстве

Киберпространство стало новой средой для жизнедеятельности человека как субъекта киберсоциализации. В этом контексте киберпространство имеет плюсы в его использовании для удовлетворения человеком собственных актуальных потребностей, прежде всего, это **мобильность и оперативность, относительная безопасность и доступность, свобода самовыражения, а также демократичные возможности выражения взглядов и позиций в ситуации легкости нахождения единомышленников и оппонентов.**

Особенности жизнедеятельности (в том числе, специфика коммуникации) в киберпространстве оказывают влияние на реальную идентичность пользователей на основании того, что киберпространство обеспечивает отличные от условий реальной жизнедеятельности **возможности коммуникации, принадлежности человека к определенным социальным категориям, референтной группе и относительно безопасное экспериментирование с идентичностью.**

Известно, что **коммуникация в киберпространстве обладает рядом функций:** информационной, коммуникативной, рекреационной, терапевтической, креативной и т. д. Киберкоммуникация предоставляет пользователям возможность компенсации и нивелирования в ходе опосредствованного киберсредой общения объективных и субъективных препятствий, которые нередко делают болезненными непосредственные (прямые) контакты: действительные, либо мнимые недостатки собственной внешности, дефекты речи, некоторые свойства характера или инвалидность, психические заболевания.

Жизнедеятельность в киберпространстве особенно важна для тех людей, чья реальная жизнь по тем или иным (внутренним или внешним, объективным или субъективным причинам) межличностно обеднена. В этих случаях **киберпространство фактически становится альтернативой непосредственного (реального) окружения**, а человек квазисоциализируется. Тем не менее, для достаточно большого числа людей с особыми возможностями и потребностями подобная квазисоциализация может рассматриваться как, к сожалению, чуть ли не единственная альтернатива социализации в условиях реальной жизнедеятельности.

Необходимо сделать акцент на том, что в современном реальном мире **наблюдается перманентно возрастающая стрессогенность факторов социализирующей среды, киберпространство же воспринимается человеком как «не настоящее» как на сознательном, так и на подсознательном уровнях**, не несущее в своем содержании опасности, не требующее обязательной ответственности за свои поступки, не создающее «стрессы на каждом шагу». Как отмечают сами пользователи Интернета (а также геймеры, особенно те, кто предпочитают онлайн-проекты), **в «виртуальном мире» киберпространства им легко и свободно, в нем стираются возрастные и статусные границы, возможно с большей степенью вероятности удовлетворить свои желания и стремления, оправдать экспектации и самоэкспектации, реализовать себя.** К сожалению, большинство активных пользователей Интернета, проводящих все свободное время в киберпространстве (зачастую в ущерб жизнедеятельности в реальном мире) не осознают, что, встав на путь киберсоциализации, они, к сожалению, фактически, скорее квазисоциализируются⁴², что эта желаемая ими самореализация в виртуальном пространстве нередко является псевдосамореализацией ...

⁴² Плешаков В. А. Особенности виртуальной компьютерной социализации личности // Проблемы педагогического образования. Сборник научных статей. Вып. 25. / Под ред. В. А. Сластенина, Е. А. Левановой. – М.: МПГУ – МОСПИ, 2006. –

В процессе киберсоциализации одни люди нередко стремятся обезопасить себя, намеренно ограничивая количество доступной для всех персональной информации. Другие люди, наоборот, предпочитают указывать подробную личную информацию: например, используют настоящие имена при регистрации в тех или иных ресурсах интернет-среды, отмечают свои интересы, желания, адреса мест жительства, отдыха, работы и т. п.

В процессе подобной «кибержизнедеятельности» человек создает **кибер-альтер-эго как воплощение своей личности в киберпространстве**. При этом кибер-альтер-эго часто является результатом неосознаваемых представлений человека о себе, образом его идеального «Я», не всегда идентичным с его реальным «Я». Можно предположить, что в XXI в. **онлайн-идентичность** стала не просто еще одной характеристикой личности, но сама по себе **олицетворяет современную потребность человека в самопрезентации в киберпространстве: выбор имени** (или никнейма, от англ. *Nickname* – первоначально «кличка», «прозвище»; также сетевое имя – псевдоним, используемый пользователем в Интернете, например, «Сир_DuoHuC», «Don_Victorio»), **графического изображения** [аватара (от санскр. «нисхождение» божества) или юзерпика (от англ. *user picture* – «картинка пользователя») – изображения, используемого для персонализации пользователя каких-либо сетевых сервисов], **репутации** и т. д. и т. п.

Соответственно, **онлайн-идентичность (киберидентичность)** можно определить *как личностное и социальное качество человека оставаться самим собой (уникальной личностью, имеющей определенный уровень психофизического, интеллектуального, духовно-нравственного развития и предпочитаемые модели поведения) в контексте персональной жизнедеятельности в киберпространстве, связанное с ощущением принадлежности к определенным сетевым сообществам (например, пользователям социальных сетей интернет-среды, блогосферы, интернет-пейджерсов, форумов, чатов, онлайн-игр и т. п.)*⁴³.

По данным ВЦИОМ за 2010 г.⁴⁴ *«все больше россиян регулярно используют сеть Интернет (то есть пользуются ей не реже, чем несколько раз в месяц): так, если в 2006 г. доля таких респондентов составляла 22 %, то сейчас уже 38 %. Причем, большая часть в этой группе обращается к сети ежедневно (23 % против 5 % в 2006 г.), еще 11 % – еженедельно, 4 % – ежемесячно, 1 % пользуются Интернетом эпизодически. Постепенно снижается доля тех, кто вообще не использует Интернет (с 76 % в 2006 г. до 60 % в текущем году)»*⁴⁵.

Киберпространство может быть использовано человеком в процессе киберсоциализации для целей:

1) **киберкоммуникации** с потенциально неограниченным числом партнеров – *процесса установления и развития в киберпространстве контактов между людьми, осуществляемого посредством современных ИКТ, включающего в себя обмен информацией, взаимное ее смысловое и экспрессивное восприятие, а также попытки влияния друг на друга* (современная социальная потребность человека как «Homo Cyberus'a»):

2) **забавы и досуга**, а именно для игры с друзьями по Сети (специалистами гейм-индустрии создается множество видео– и компьютерных игр, а также развлекательных прило-

С. 23–25.

⁴³ Плешаков В. А. Эксперименты с онлайн-идентичностью: выбор кибер-альтер-эго // Проблемы педагогического образования: Сб. науч. ст. Вып. 37. / Под ред. Е. А. Левановой. – М.: МПГУ-МОСПИ, 2010. – С. 30.

⁴⁴ Инициативный всероссийский опрос ВЦИОМ проведен 27–28 марта 2010 г. Опрошено 1 600 человек в 140 населенных пунктах в 42 областях, краях и республиках России. Статистическая погрешность не превышает 3,4 %.

⁴⁵ Интернет в России: темпы проникновения и типы использования. Пресс-выпуск № 1466 [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://wciom.ru/index.php?id=268&uid=13386>

жений для сотовых (мобильных) телефонов, игровых приставок, социальных сетей интернет-среды, как говорится, спрос рождает предложение):

3) **познания** (так, Интернет называют открытым «хранилищем информации», «библиотекой» всех знаний человечества):

4) а также с целями конструктивного (или квази, псевдо, «как бы») **удовлетворения других многочисленных потребностей**: от общих (физиологических, экзистенциальных, социальных, престижных, духовных) до частных (например, репродуктивных, хозяйственно-экономических, регенеративных, образовательно-воспитательных, профессиональных, социального контроля, этноконфессиональных, рекреативных, психотерапевтических и т. д. и т. п.).

Таким образом, **необходимо принять киберпространство как относительно не зависящую от человека ноосферную реальность, динамично развивающуюся в современной действительности, в рамках которой личность организует собственную жизнедеятельность и киберсоциализируется.**

Необходимо уделять внимание формированию культуры киберсоциализации, исходя из ее свойств: субъектности, интегративности, полифункциональности, структурированности, динамичности, аккумулятивности (см. рис.).

В процессе киберсоциализации, а именно исходя из специфики влияния факторов социализирующей среды киберпространства на развитие личности, у представителей молодежи возникает целый ряд новых, фактически, киберонтологических ожиданий и интересов, мотивов и целей, потребностей и установок, а также форм психологической и социальной активности, непосредственно связанных с киберпространством – этим новым жизненным пространством человека. В своей статье «Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'a до «Homo Cyberus'a»?»⁴⁶ мы писали о том, что, опираясь на созданную А. Маслоу пирамиду потребностей, можно предположить какие и как пользователи сети Интернет находят возможности для удовлетворения (и квазиудовлетворения – мнимого, не настоящего удовлетворения) собственных актуальных потребностей личности: от физиологических до духовных.

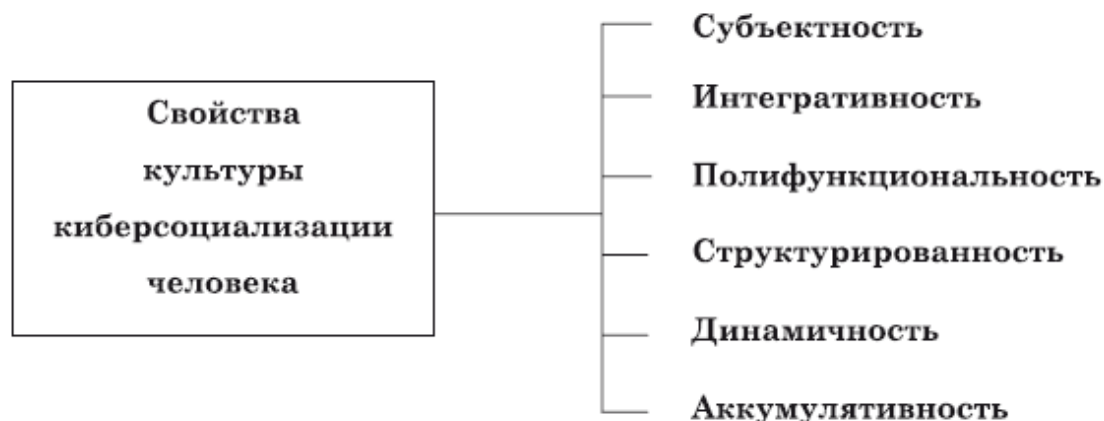


Рис. Свойства культуры киберсоциализации человека

Удовлетворяемые в киберпространстве или посредством него **физиологические потребности**: заказ желаемой еды и напитков через Интернет позволяет удовлетворить

⁴⁶ Плешаков В. А. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'a до "Homo Cyberus'a?" // Вопросы воспитания, 2010. – № 1 (2). – С. 92–97.

голод и жажду человека, обращение к интернет-ресурсам эротического содержания – потребность в половом влечении.

Удовлетворяемые в киберпространстве или посредством него **экзистенциальные потребности**: опосредованная компьютером и зачастую анонимная коммуникация с другими пользователями Сети сочетаются с потребностью в безопасности собственного существования, распространенность и доступность компьютерных технологий и глобальная интернетизация современного жизненного пространства позволяют ощущать человеку комфорт и постоянство условий жизнедеятельности.

Удовлетворяемые в киберпространстве или посредством него **социальные потребности**: разнообразные онлайн-игры и социальные сети интернет-среды, появившиеся и ставшие очень популярными особенно за последние каких-то три-четыре года, сочетаются с потребностью в принадлежности к определенным социальным группам, установлении новых социальных связей и общении, а также организации совместной деятельности.

Удовлетворяемые в киберпространстве или посредством него **престижные потребности**: различные интернет-ресурсы, позволяющие опубликовать для всех свое разнообразное творчество (от фотографий и т. п. до стихотворений и т. д.) и ознакомиться с творчеством других пользователей Интернета способствуют удовлетворению потребности в самоуважении и уважении со стороны других, одобрении и признании, достижении успеха и высокой оценки.

Удовлетворяемые в киберпространстве или посредством него **духовные потребности**: многообразные возможности презентовать себя в киберпространстве интернет-среды позволяют удовлетворять потребности в самоактуализации и самовыражении в части реализации потенциальных возможностей по развитию собственной личности: например, принимать решения, достигать поставленных целей, рисковать, брать на себя ответственность, руководить людьми и т. д.

Интернетизация жизненного пространства современного человека стала сама по себе новой актуальной потребностью: Интернет «должен быть всегда под рукой», поскольку киберпространство виртуальной социализирующей интернет-среды предоставляет практически неограниченные возможности по удовлетворению и / или квазиудовлетворению фактически любых познавательных потребностей личности в области приобретения желаемых знаний, развития необходимых умений, поиске и исследовании всего того, что только может заинтересовать человека.

С какими целями человек использует киберпространство интернет-среды? Так, по данным ВЦИОМ за 2010 г.⁴⁷ в России, «как и прежде, Интернет нужен его пользователям, главным образом, для работы или учебы, однако доля таких респондентов снижается (с 77 % в 2006 г. до 58 % в текущем году). Больше становится тех, кто использует глобальную сеть для ведения переписки (с 42 % в 2008 г. до 51 % в текущем году). В числе прочих аргументов пользования Интернетом – расширение кругозора и получение новостей (49 % и 48 % соответственно). Растет доля россиян, использующих Интернет для того, чтобы общаться с другими людьми (с 20 % в 2006 г. у до 39 % в текущем году), слушать музыку, смотреть фильмы, читать книги (с 20 % до 38 %), искать единомышленников (с 9 % до 28 %), играть (с 11 % до 21 %). Немаловажным фактором является совершение покупок через Интернет (12 %). В меньшинстве – те, кто ищет в Интернете сайты эротического содержания (5 %)».

В этой связи, **качество времени, проводимого человеком в киберпространстве интернет-среды, может стать одним из ведущих параметров оценки успешности жизни**

⁴⁷ Интернет в России: темпы проникновения и типы использования. Пресс-выпуск № 1466 [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://wciom.ru/index.php?id=268&uid=13386>

недеятельности личности, его можно повышать за счет увеличения активности жизнедеятельности, развития интеллекта, эмоций и чувств, социально-позитивных качеств (в том числе, профессионально-значимых) личности средствами киберпространства социализирующей интернет-среды. Возможно, создание специальных социально-педагогических кибертехнологий обеспечения высокого качества времени кибержизнедеятельности современного человека в киберпространстве, минимизирующих возможные негативные последствия (в первую очередь, кибераддикцию и интернет-аддикцию).

1.4. Человек как жертва киберсоциализации: негативные последствия

Киберпространство привлекает людей именно тем, что в нем человек может представить себя кем угодно и как ему угодно. В киберпространстве человек может делать то, что пожелает и поступать так, как ему хочется, общаться с теми людьми, кто ему интересен, не всегда открывая реальную информацию о своей личности.

Такая **свобода действий в киберпространстве в контексте социализации и полезна** (в плане относительно безобидных экспериментов с моделями поведения и идентичностью) **и вредна** (поскольку не каждый человек способен отрефлексировать и сделать правильные выводы из подобных экспериментов), **даже опасна** (аддиктивный потенциал киберпространства очень высок, а постоянные эксперименты вызывают зависимость).

С каждым годом в мире увеличивается количество пользователей теми или иными ресурсами киберпространства: их **жизнедеятельность в киберпространстве имеет свои негативные последствия.**

В 2011 г. нами был проведен опрос на тему «Негативные последствия киберсоциализации», в котором приняли участие 398 человек в возрасте от 15 до 67 лет, 55 % мужчин и 45 % женщин.

Самыми распространенными относительно безобидными негативными последствиями киберсоциализации можно назвать пренебрежение питанием или прием пищи без отрыва от процесса (68 % опрошенных), пренебрежение сном и ночные часы времяпрепровождения в Интернете – у 21 % опрошенных такое бывает часто, а еще у 12 % регулярно. При этом, 32 % опрошенных отмечают нарушения, расстройства сна, с тех пор, как они стали использовать компьютер и Интернет в своей жизнедеятельности ежедневно. Интернет может стать препятствием и для выполнения домашних дел – 12 % опрошенных часто, а 13 % регулярно пренебрегают ими, чтобы провести больше времени в Интернете. От Интернета страдает живое общение – около 15 % опрошенных часто или регулярно отказываются ради Интернета от встреч с друзьями (несмотря на то, что лишь 38 % опрошенных полагают киберкоммуникацию более простым и привлекательным занятием). Наконец, около 20 % респондентов признались в том, что жизнь без Интернета кажется им скучной, пустой и безрадостной.

Влияние Интернета – глобального сектора киберпространства – весьма двойственно. Порой, использование ресурсов Сети значительно облегчает жизнь и помогает человеку решить актуальные для него задачи. Но, в тот же момент, огромное количество времени бывает, как говорится, утеряно впустую (проведено бесцельно) на различных развлекательных сайтах, в тех же социальных сетях интернет-среды.

С каждым годом количество пользователей Интернета непреклонно увеличивается, также как и количество времени, проводимое человеком за компьютером, в Интернете.

Делаем выводы.

Факт.

Среднестатистический современный подросток (от 10 до 14 лет), не имеющий иных увлечений и интересов, уделяет от 80 % до 100 % своего свободного времени компьютеру и Интернету

Соответственно, неотрывно от темы киберсоциализации стоит проблемный вопрос о **кибераддикции как зависимости человека от среды, созданной посредством компьютерных, цифровых технологий и средств сотовой (мобильной) связи** и, непосредственно, об интернет-зависимости.

Интернет-зависимость – вид нехимической зависимости; психическое расстройство, проявляющееся в навязчивом желании человека подключиться к Интернету, а также болезненной неспособности вовремя отключиться от него.

Феномены кибераддикции и интернет-зависимости (Internet Addiction Disorder, или IAD), пока не признанные на официальном уровне (не включены в классификацию заболеваний и расстройств DSM-IV⁴⁸), тем не менее, существуют в нашей действительности и позволяют говорить о **человеке как жертве киберсоциализации**.

Первыми исследователями интернет-зависимости и, фактически, родоначальниками нового направления в психологической науке – психологии зависимости от Интернета – стали К. С. Янг и И. Голдберг.

Факт.

В 1994 г. американский психиатр и профессор Питтсбургского университета Кимберли С. Янг разработала и опубликовала на сайте тест-опросник, направленный на выявление интернет-зависимости и получила около 500 ответов. Большинство ответивших (порядка 400) были признаны интернет-зависимыми. Оказалось, что распространенность этого расстройства сходна с распространенностью патологической азартности и составляет от 1 % до 5 % пользователей Интернета, причем более подвержены ему гуманитарии и люди, не имеющие высшего образования, нежели специалисты по компьютерным сетям.

• В свою очередь И. Голдберг в 1995 г. предложил набор диагностических критериев для определения зависимости от Интернета, в основу которых им были взяты признаки патологического пристрастия к азартным играм (гемблинга). И. Голдберг выделил следующие основные симптомы этого расстройства: **использование Интернета вызывает болезненное негативное стрессовое состояние или дистресс** (как отрицательную неспецифическую реакцию организма на любое внешнее воздействие; негативный тип стресса, с которым организм человека не в силах справиться): **использование Интернета причиняет ущерб физическому, психологическому, межличностному, экономическому или социальному статусу** (как совокупности прав и обязанностей).

Факт.

В 1997–1998 гг. в США были созданы исследовательские и консультативно-диагностические службы по данной проблематике. В 1998–1999 гг. вышли первые монографии по проблеме (К. Янг⁴⁹, Д. Гринфилд⁵⁰, К. Суррат⁵¹ и другие).

Людей, зависимых от Интернета, называют **нетаголиками** или **интернет-аддиктами**.

В 1998 г. К. С. Янг охарактеризовала **пять основных типов интернет-зависимости**:

1. Обсессивное (от англ. *obsession* – «одержимость идеями») **пристрастие к работе с компьютером** (играм, программированию или другим видам деятельности).

⁴⁸ DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual of mental disorders – Справочник по диагностике и статистике психических расстройств) – принятая в США многоосевая нозологическая система. Разрабатывается и публикуется Американской Психиатрической Ассоциацией (АПА) (American Psychiatric Association, APA).

⁴⁹ *Young Kimberley Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction-and a Winning Strategy for Recovery.* – N.Y., 1998.

⁵⁰ *Greenfield D. M. Virtual Addiction: Help for Netheads, Cyberfreaks, and Those Who Love Them* Oakland: New Harbinger Publ., 1999.

⁵¹ *Surrat C. Netaholics? The Creation of a Pathology.* – Commack, N.Y: Nova Science Publ., 1999.

2. **Компульсивная** (от англ. *compulsion* – «принуждение») **навигация по WWW**, поиск в удаленных базах данных.

3. **Патологическая привязанность к опосредованным Интернетом азартным играм, онлайн-аукционам или электронным покупкам.**

4. общения в чатах, групповых играх и телеконференциях, что может в итоге привести к замене имеющихся в реальной жизни семьи и друзей виртуальными.

5. **Киберсексуальная зависимость**, то есть от порнографических сайтов в Интернете, обсуждения сексуальной тематики в чатах или закрытых группах «для взрослых».

К. С. Янг также обозначила **четыре симптома интернет-зависимости**:

1. Навязчивое желание проверить e-mail.

2. Постоянное ожидание следующего выхода в Интернет.

3. Жалобы окружающих на то, что человек проводит слишком много времени в Интернет.

4. Жалобы окружающих на то, что человек тратит слишком много денег на Интернет.

В руководимом К. С. Янг Центре онлайн-зависимости⁵² была также разработана трехуровневая модель, объясняющая приверженность многих людей к азартному применению Интернета. Эта модель обозначается аббревиатурой ACE (Accessibility, Control, Excitement), поскольку зависимость от Интернета возникает: в силу его доступности (Accessibility), за счет сохранения контроля (Control) за собственными действиями и последствиями принимаемых решений, на фоне эмоционального подъема, возбуждения (Excitement) от результатов собственных действий. По данным различных исследований, интернет-зависимыми в XXI в. являются около 10 % пользователей во всем мире. Российские специалисты считают, что на 2010 г. в нашей стране таковых 4–6 %. Несмотря на отсутствие официального признания проблемы, интернет-зависимость уже принимается в расчет во многих странах мира. Например, в Финляндии молодым людям с интернет-зависимостью предоставляют отсрочку от армии.

Мы считаем, что, по аналогии с основными классическими видами деятельности человека, обоснованными в психологии, можно относительно условно выделить следующие **основные типы кибераддикции**:

1. Кибераддикцию общения.

В этом случае **человек предпочитает киберкоммуникацию другим видам общения.**

Общение в условиях реальной окружающей действительности теряет для человека свою ценность, перестает быть значимым. Общение с людьми в киберпространстве, осуществляемое посредством современных компьютерных, сотовых (мобильных) и цифровых технологий, становится навязчивой потребностью: человек желает «быть всегда онлайн» в социальных сетях интернет-среды, программах мгновенного обмена сообщениями, предпочитает чаты, форумы, стремится заводить новые знакомства, нередко флиртует по переписке или видеосвязи, отправляет многочисленные SMS с сотового телефона (или через Интернет).

2. Игровую кибераддикцию.

В этом случае **человек предпочитает компьютерные (и / или консольные) игры другим видам игр.**

Оффлайн-игра с компьютером или на игровой приставке (в том числе, на сотовом телефоне, электронной книге и т. п.) и / или онлайн-игра на компьютере (и/или приставке, сотовом телефоне) с другими геймерами (в том числе, в ММО⁵³) занимает большую часть свободного времени (а также, в критических случаях, в ущерб учебе, работе, семейным заботам).

⁵² <http://www.netaddiction.com>

⁵³ ММО – массовая многопользовательская онлайн-игра (англ. Massively Multiplayer Online Game, MMO, MMOG).

Так, современные **геймеры культовых онлайн-проектов нередко играют по так называемой схеме «24 x 7»** (двадцать четыре часа семь дней в неделю), чтобы добиться высоких достижений в игре, быть первыми и лучшими. А ведь геймеры нередко играют не в одну, а сразу в несколько игр ...

3. Кибераддикцию познания.

В этом случае **человек приоритетно использует киберпространство** (в первую очередь, киберпространство интернет-среды) **как источник знания**, «перекапывая весь Интернет» в поисках нужной информации, исследуя найденное, оценивая по критериям значимости и полезности для себя. Это, так называемый, «навязчивый веб-серфинг» как «путешествие» по Интернету в поисках информации, которое становится для зависимого человека приоритетным времяпрепровождением.

4. Кибераддикцию труда.

В этом случае **человек совмещает деятельность в киберпространстве с трудовой деятельностью**, нередко стремится найти работу так или иначе связанную с киберпространством, например, альфа-тестера компьютерной игры, гейм-дизайнера, сценариста компьютерных игр и т. п. Не представляет свою работу без постоянного использования кибертехнологий.

Кроме этих четырех основных типов возможно говорить о существовании **специфических видов кибераддикции**, а именно:

киберсексуальной аддикции, при наличии которой **человек испытывает навязчивое влечение к посещению порносайтов и занятию киберсексом** (видом виртуального секса, в простейшей своей форме представляющем мастурбацию перед экраном монитора компьютера, где возбуждение приходит от созерцания эротических фото– и / или видеозаписей или в процессе киберкоммуникации на тему секса. «Продвинутые» формы киберсекса предполагают использование специальных костюмов, а также шлемов виртуальной реальности, 3D экранов и 3D очков):

- **киберфинансовой аддикции**, при наличии которой **человек испытывает тягу к осуществлению незапланированных (нередко ненужных) покупок в интернет-магазинах**, тратит деньги в азартные игры по Сети, или постоянно участвует в интернет-аукционах:

- **аудио-визуальной кибераддикции**, при наличии которой **человек испытывает страсть к прослушиванию музыки или просмотру фильмов (а также телепередач) с помощью компьютера, различных гаджетов⁵⁴ и соответствующего ПО** (в первую очередь, медиаплеера, MP3-плеера, в том числе, с доступом в Интернет).

Факт.

Американскими исследователями феномена кибераддикции даже поднимается проблема так называемых «компьютерных вдов» (cyberwidow) – это жены увлеченных компьютером мужей. Фактически, семья распадается на две части: муж с компьютером «проживают» в одной комнате, жена с ребенком – в другой.

По мнению К. С. Янг **развитие интернет-зависимости происходит по стадиям:**

1. Первая стадия – **знакомство с Интернетом**, его возможностями и формирование заинтересованности.

2. Вторая стадия – **Интернет становится приоритетной средой времяпрепровождения**, замещая значимые стороны жизни человека.

⁵⁴ Гаджет (англ. *gadget* – приспособление, прибор) – специализированное периферийное устройство, выполняющее ограниченный круг задач, отличающееся малыми размерами, подключаемое по стандартизированному интерфейсу к более сложным устройствам: компьютеру, смартфону и т. п., неспособное работать в автономном режиме. В общем случае – приспособление, прибор, расширяющий функционал устройства.

3. Третья стадия – «**бегство из реальной жизни**» в киберпространство.

Говоря об интернет-зависимости К. С. Янг писала: *«Вы совершаете бегство из реального мира и из своей жизни, и это бегство не дает вам предпринять попытки что-либо изменить в своем реальном мире. Вы живете где-то в другом месте»*⁵⁵.

Мы хотим уточнить, что результатом третьей стадии развития интернет-зависимости может стать не «бегство из реальной жизни», а, в случае успешной киберсоциализации, относительно сбалансированная **интеграция киберпространства в жизненное пространство личности**, при которой происходит переоценка ценностей человеком и новая расстановка приоритетов жизнедеятельности с учетом значимости и возможностей киберпространства.

Важно понимать, что киберпространство, сеть Интернет и, например, непосредственно, популярные в XXI в. социальные сети интернет-среды «затягивают», а ведь «уход» от реальности в киберпространство тех же социальных сетей может нести в себе личностную и профессиональную опасность. При этом необходимо осознавать, что **многочисленные компьютерные и приставочные игры, «всемирная паутина», Интернет, различные социальные сети интернет-среды сами по себе безвредны**. Простите за резкую, может быть, аналогию, но так же, как не каждая муха попадет в расставленную паутину, не каждый человек, использующий кибер-пространство для организации жизнедеятельности, станет кибераддиктом. Собственно, именно предрасположенные к зависимостям (аддиктивные) люди, своей жизнедеятельностью в киберпространстве делают их потенциально опасными для своего психофизического здоровья. **Аддиктивный потенциал киберпространства может быть обусловлен тем, что оно затрагивают все основные виды деятельности: игру, общение, учение, труд, перенося их, не всегда с соблюдением правил информационно-психологической безопасности, и в зону киберонтологии как сферы жизнедеятельности современного человека в киберпространстве.**

⁵⁵ Young K. Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction-and a Winning Strategy for Recovery. – N.Y, 1998. – S. 116.

1.5. Человек как жертва неблагоприятных условий киберсоциализации: опасности киберпространства и их источники

В XXI в. человек все чаще становится еще и жертвой неблагоприятных условия киберсоциализации из-за тех опасностей, которые таит в себе киберпространство. В первую очередь, этим опасностям подвергаются дети, подростки и молодежь, однако, они являются, безусловно, вневозрастными:

- **эксплуатация доверия.** Доверчивый человек нередко становится жертвой мошенников, выманивших у него пароли к электронной почте, странице в социальной сети интернет-среды или другую ценную информацию:

- **доступ к порнографии.** Даже при самом безобидном запросе поисковой системе человек может перейти на страницы, содержащие элементы порнографии, ввиду ее широкого распространения в Сети. Программное обеспечение, ограничивающее доступ на такие сайты, не всегда срабатывает, а часто вообще отсутствует на компьютере дома, в учебном заведении, интернет-кафе и т. п.:

- **сайты с деструктивным содержанием,** например, с инструкциями по изготовлению взрывчатых или наркотических веществ. Родителям маленьких детей особенно необходимо интересоваться сайтами, на которые заходил ребенок, быть внимательными к любым изменениям поведения ребенка:

увлечение жестокими играми, а также сетевыми играми с насилием, которые повышают агрессивность у детей, подростков и молодежи и только для части взрослой аудитории имеют обратный эффект – возможность «выпустить пар». Родителям надо знать, в какие игры играет ребенок, быть готовыми предложить конструктивную альтернативу.

Отдельно необходимо упомянуть о таких интернет-феноменах, как **троллинг, кибербуллинг и киберхарассмент.**

Троллинг (от англ. *trolling* – блеснение, ловля рыбы на блесну) – размещение в киберпространстве интернет-среды (чаще всего на форумах, в дискуссионных группах, на страницах интернет-дневников и т. п.) провокационных сообщений и / или комментариев с целью вызвать «спор ради спора», создать конфликтную ситуацию между участниками, спровоцировать взаимные оскорбления и т. п. Такого интернет-хулигана, занимающегося троллингом, называют «троллем», что совпадает с названием враждебного человеку мифологического существа. Троллинг является настоящим социальным феноменом: ведь троллями не рождаются, троллями становятся в результате развития девиантного поведения в процессе воспитания, совершенствования навыков агрессивной и провокационной киберкоммуникации.

Кибербуллинг (англ. *cyberbullying* – «киберзапугивание») – использование возможностей и свойств киберкоммуникации, чтобы запугать человека, как правило, сообщениями угрожающего содержания или размещением неправдивой, а также компрометирующей информации о нем. Корни кибербуллинга кроются в распространенном поведении маленьких детей и подростков, которые часто дразнят и обзывают друг друга с целью притеснения. Если же хотя бы один пользователь взрослый, то его поведение называется уже сетевыми домогательствами, или **киберхарассментом** (англ. *cyberharassment*).

Современную сеть Интернет (Web 2.0) строят и определяют ее контент простые пользователи, представители самых разных социальных слоев, люди разных возрастов, имеющие разные уровни образования, занятые в разных сферах рынка труда, обладающие различными взглядами, мнениями и суждениями. Безусловно, **необходимо знать, какие опасности, осо-**

бенно для детей, подростков и молодежи, таит в себе современный Интернет, чтобы вовремя принимать соответствующие превентивные (а иногда и ресоциализирующие) меры.

Поскольку киберпространство интернет-среды есть некое «воплощение ноосферы», содержащей континуум полезной информации, но ведь никто (в первую очередь, именно дети, подростки и молодежь) не застрахован от навязчивости сайтов порнографической тематики и других ресурсов аморального характера, фактически «наркотической притягательности» (за счет высокого аддиктивного потенциала) «виртуальных миров» компьютерных игр, агрессии и пропаганды насилия на бесчисленных сайтах и посредством многочисленных интернет-ресурсов, слабо поддающихся контролю со стороны государства, различных законодательных и исполнительных властей, педагогической и психологической общественности, родителей ... Здесь вполне закономерно должен прозвучать вопрос: «Что же делать?». Подобная проблема обсуждалась с нами в **радиопередаче «Как воспитывать детей, рожденных в эру цифровых технологий» на радио «Культура»**⁵⁶.

Ведущие производители программных продуктов в области информационной безопасности и сетевых технологий (корпорация Microsoft, лаборатория Касперского и другие) уже более десятка лет создают продукты для защиты и управления доступом пользователей компьютерных сетей.

В 2010 г. **перспективная отечественная разработка «Один дома»** – программа-фильтр, которая «защищает ребенка в сети Интернет от негативной информации и “взрослых” сайтов, помогает ребенку самостоятельно и с пользой изучать интернет-пространство»⁵⁷ – позволила стать компании-разработчику «Аксис ТД» Лауреатом премии Рунета в номинации «Государство и общество».

Ведущая активную деятельность с начала 2011 г. **Лига безопасного Интернета** (<http://www.ligainternet.ru>) является крупнейшей и наиболее авторитетной в России организацией, созданной для борьбы с опасным контентом во всемирной сети. Цель лиги – искоренение опасного контента путем самоорганизации профессионального сообщества, участников интернет-рынка и рядовых пользователей, становящихся **кибердружинниками**. В Лигу безопасного Интернета входят ведущие телекоммуникационные операторы, IT-компании, интернет-ресурсы и общественные организации. Лига безопасного Интернета создана при поддержке Минкомсвязи РФ. Попечительский совет лиги возглавляет министр связи и массовых коммуникаций Российской Федерации Игорь Щеголев. Председатель правления Лиги безопасного Интернета Константин Малофеев, выступая 18 февраля 2011 г. перед СМИ о создании Лиги, сказал: «Сейчас многие компании вкладываются в борьбу с появлением противоправного контента в интернете. Задача лиги и состоит в том, чтобы как раз объединить усилия компаний и правоохранительных органов, которые уже борются с нелегальным контентом. Мы хотим придать новый качественный импульс всем тем инициативам, которые уже существовали, консолидировав всех участников рынка»⁵⁸.

В стартовавшем в 2011 г. коммерческом проекте «**Детский Интернет**» от компании **Мегафон**⁵⁹ заявлено: «Считаете, что пребывание ребенка в Интернете небезопасно? С услугой «Детский Интернет» вы можете быть абсолютно спокойны за действия ребенка

⁵⁶ Как воспитывать детей, рожденных в эру цифровых технологий. Архивный выпуск программы «Академия детских наук» от 13 октября 2010 г. на радио «Культура» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.cultradio.ru/doc.html?id=379440>

⁵⁷ Один доманадежный проводник в мир Интернета для Вашего ребенка [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://odindoma.org/>

⁵⁸ Константин Малофеев о создании Лиги [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.ligainternet.ru/novosti/konstantin-malofeev-o-sozdanii-ligi>

⁵⁹ Детский Интернет [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://moscow.megafon.ru/services/internet/detskiy_internet.html

в сети! Услуга «Детский Интернет» предоставляет безлимитный доступ в Интернет и работает по принципу «белого списка»: блокирует доступ на web-ресурсы сомнительного и не предназначенного для детской аудитории содержания».

Итак, оказывается, существуют возможности целенаправленно сконцентрировать и интегрировать усилия бизнесменов и специалистов (программистов, психологов, педагогов, журналистов и т. д.) не только для создания и продвижения подобных компьютерных программ, учитывающих принципы экологии информации (информационной экологии), но и для **тщательной научно-теоретической проработки и практической реализации процесса безопасной киберсоциализации современной молодежи.**

Благодаря инициативам перспективных молодых компаний (так, проект «Один дома» активно стартовал недавно – в 2009 г., в 2010 г. мы присоединились к экспертам проекта на общественных началах), достаточным инвестициям, государственной и общественной поддержке, **в XXI в.** граждане России (особенно **дети, подростки и молодежь**, как активные «жители киберпространства») **смогут пользоваться «чистым Интернетом»**, избегая заявленного в радиопрограмме «Трендономика» противопоставления: **«Киберсоциализация вместо ОБЖ»⁶⁰**, а, главное, нацелят свои усилия на раскрытие социализирующего и воспитательного потенциала феномена киберсоциализации человека.

Совершенно очевидно, что с ростом компьютеризации и интернетизации современного общества, **если планомерно не заниматься формированием киберкультуры личности, число кибер– и интернет-аддиктов будет только увеличиваться**, особенно среди молодой части населения.

⁶⁰ Киберсоциализация вместо ОБЖ. Архивный выпуск программы «Трендономика» от 31.08.2009 в 20:05 на радио 99,6 FM [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://finam.fm/archive-view/1479/>

Глава II

Факторы киберсоциализации человека

Утверждение, будто люди проявляют «зависимость» от Интернета, равноценно утверждению, что они проявляют «зависимость» от взаимодействий между людьми.

К. Суррат

Согласно словарям, **фактор есть движущая сила, необходимое условие какого-либо процесса, определяющее его характер.** Факторы социализации, с точки зрения А. В. Мудрика, можно объединить в четыре группы: мега-(космос, планета, мир, Интернет), макро– (страна, этнос, общество, государство), мезо– (регион, вид поселения, субкультуры) и микрофакторы (семья, соседство, группы сверстников, воспитательные организации, религиозные организации, различные общественные, государственные и частные организации, микросоциум)⁶¹. Киберсоциализация, являясь одним из современных видов социализации, происходит во взаимодействии с факторами всех этих четырех групп, однако, имеет свои специфические условия. Мы постарались, **взяв за основу классификацию факторов социализации А. В. Мудрика, выделить и дать описание основных факторов киберсоциализации человека.**

Соответственно, в этой главе пойдет речь о тех условиях, в которых происходит непосредственно процесс киберсоциализации, основных факторах, которые определяют его контекст.

⁶¹ Мудрик А. В. Социализация человека: Учеб. пособие. 3-е изд., испр. и доп. – М.: МПСИ; Воронеж: МОДЭК, 2010. – С. 50.

2.1. Мегафакторы киберсоциализации

К числу мегафакторов киберсоциализации, с нашей точки зрения, целесообразно отнести **киберпространство** как пространство функционирования информационного общества; **Интернет** как наиболее активно развивающийся современный сектор киберпространства, фактически, ставший самостоятельным полноценным пространством – интернет-пространством киберсоциализации; **WWW** – «всемирную паутину», вызвавшую настоящую революцию в информационных технологиях и существенно повлиявшую на развитие Интернета, а также **сотовую связь** как фактор, создающий пространство для социализации человека, обладающее своими специфическими характеристиками.

2.1.1. Киберпространство

Киберпространство, как созданное и постоянно дополняющееся человечеством сетевое информационное воплощение ноосферы, **можно считать новой средой жизнедеятельности человека рубежа XX–XXI вв., оно стало инновационным социализирующим пространством для личности.**

Контекст социализации человека в киберпространстве зависит от совокупности глобальных планетарно-мировых условий функционирования информационного пространства, непосредственно от его географических, юридических, политических, экономических, демографических, культурных особенностей, а также связанных с ними проблем и тенденций развития киберпространства.

Целая плеяда мыслителей и ученых XX в. (Ю. Хаяши, Ф. Махлупа, Т. Умесао, М. Порат, И. Массуда, Т. Стоунер, Р. Кац и другие) называют его эпохой становления и развития информационного общества, говоря о вхождении человечества в историческую фазу эволюционного развития цивилизации.

Факт.

27 марта 2006 г. генеральная Ассамблея ООН приняла резолюцию № A/RES/60/252, которая провозглашает 17 мая Международным днем информационного общества.

В конце XX в. термины «информационное общество», «информатизация общества», «киберпространство» и другие понятия данной тематики нашли свое место в лексиконе философов, социологов, ученых в сфере психологии и педагогики, политических деятелей, экономистов и т. д.

На рубеже XX–XXI вв. человек, будучи человеком разумным – представителем вида Homo Sapiens – становится еще и человеком, социализирующимся в киберпространстве – «Homo Cyberus'ом».

Киберпространство нашло свое отражение в современном искусстве. А именно в середине 1980-х гг. сформировался особый поджанр научной фантастики, – **киберпанк** – в котором основа для сюжета – отношения человека с компьютером, использование высоких технологий (например, виртуальной реальности, искусственного интеллекта) и проблемы, возникающие в обществе в связи с губительным применением плодов научно-технического прогресса. Киберпанк получил широкое распространение в литературе, кинематографе, музыке, графике и в компьютерных играх.

А. В. Мудрик определяет три составляющих процесса социализации: стихийную социализацию, относительно направляемую социализацию и относительно социально контролируемую социализацию. Используя данную терминологию, мы считаем,

что **киберпространство создает условия для относительно социально контролируемой социализации человека**, поскольку появилось в результате планомерного функционирования информационного общества, развивается по законам кибернетики, условия существования киберпространства определяются человеческой цивилизацией, при этом, контекст киберсоциализации относительно определяется воспитанием (социальным, семейным, религиозным, контрсоциальным, коррекционным) конкретного человека в условиях реальной жизнедеятельности. **Киберпространство создает условия для относительно направляемой социализации человека**

путем влияния на жизнедеятельность людей, включенных в процесс киберсоциализации не напрямую, а посредством других мегафакторов (Интернет, сотовая связь, и степени их значимости для личности), появившихся как достижения именно информационного общества и имеющих свои специфические характеристики. **Киберпространство создает условия для стихийной социализации человека**, так как нередко разные сегменты киберпространства (такие как интернет-среда, сотовая связь, ставшие уже самостоятельными пространствами для социализации) обуславливают разнонаправленные обстоятельства жизнедеятельности и социализации человека. Также происходит **самоизменение человека в процессе социализации в киберпространстве**: оно может быть как позитивным, так и негативным. Позитивное самоизменение человека в процессе киберсоциализации возможно за счет конструктивной интеграции киберпространства в персональное жизненное пространство личности. Негативное самоизменение человека в процессе киберсоциализации – это формирование кибераддикции с ее отрицательными для человека последствиями.

В процессе социализации в киберпространстве так или иначе происходит формирование киберкультуры личности (как культуры киберсоциализации). Мы считаем, что одной из главных актуальных задач (которая, судя по всему, по силам современным социальным и психолого-педагогическим наукам) должна стать **задача создания безопасных условий для формирования киберкультуры личности, а также оптимальное (в зависимости от возраста, социального статуса человека и т. п.) сопровождение этого процесса и своевременная адекватная помощь (при необходимости) человеку**. Возможно, именно эта задача должна стать **основной целью киберпедагогики и наиболее развитой ее практики – медиаобразования**.

2.1.2. Интернет

Интернет (англ. *Internet*) – всемирная система объединенных компьютерных сетей, обеспечивающая хранение и обмен информацией, **как глобальный современный сектор киберпространства, ставший самостоятельным полноценным пространством – интернет-пространством**.

Доступ в сеть Интернет имеют жители 152 стран мира. Интернет официально признан достоянием всего человечества, что само по себе свидетельствует об особом статусе этого фактора киберсоциализации.

Факт.

Первым предсказал появление Интернета и становление блогосферы русский писатель, философ и общественный деятель XIX в. Владимир Федорович Одоевский в незаконченном утопическом романе «4338-й год», написанном в 1837 г. В тексте этого романа есть строки «между знакомыми домами устроены магнетические телеграфы, посредством которых живущие на далеком расстоянии общаются друг с другом».

Факт.

Работы над созданием Интернета начались в конце 60-х гг. XX в. по инициативе и под патронатом Агентства перспективных исследований Министерства обороны США.

За 50 лет своего существования и активного развития Интернет стал «всемирной паутиной» и, что называется, «опутал» ею весь мир, что дает основание относить Интернет именно к мегафакторам киберсоциализации.

Треть населения планеты имеет доступ в Интернет. *«Число пользователей сети Интернет в мире увеличилось в два раза за последние пять лет и превысит отметку в 2 миллиарда уже в этом году <...> Активнее всего рост пользователей сети происходит в развивающихся странах. Из 226 человек в мире, которые в 2010 г. впервые воспользовались или воспользуются Интернетом, 162 млн. приходится на эти государства.*

С 2009 г. по 2010 г. число пользователей, выходящих во всемирную сеть из дома, возросло с 1,4 млн. почти до 1,6 млн.», – рассказала на брифинге для журналистов глава статистического департамента Международного союза электросвязи Сюзан Телтшер. Еще 400 тысяч проверяют электронную почту или заходят на сайты с работы или из интернет-кафе»⁶².

«Сам Интернет в целом может рассматриваться как феномен культуры, обладающий семиотическими и психологическими особенностями», а также социально-педагогическими особенностями. «Ресурсы Интернета представляют собой новые культурные средства, опосредствующие жизнедеятельность современного человека и способные оказать влияние на формирование не только личности, но и его высших психических функций»⁶³.

Современный Интернет славится своими многочисленными ресурсами и сервисами, созданными для нужд человека: www, тематические интернет-порталы, бесчисленные сайты, поисковые системы, интернет-телевидение, интернет-радио, блогосфера, вики-проекты, IP-телефония, социальные сети интернет-среды, электронная почта, форумы, чаты и средства мгновенного обмена сообщениями, интернет-аукционы, интернет-магазины, файлообменные сети, многопользовательские онлайн-игры, электронные платежные системы, интернет-реклама и многое другое.

По данным ВЦИОМ за 2010 г.⁶⁴ *«регулярный пользователь сети Интернет – это житель Уральского или Центрального округов (48 % и 45 % соответственно), обеих столиц (68 %), респондент в возрасте 18–24 лет (70 %), с высоким уровнем образования (57 %) и материального положения (51 %)».*

Факт.

3 июня 2011 г. была принята резолюция ООН, признающая доступ в Интернет базовым правом человека. Отключение конкретных регионов от Сети с июня 2011 г. считается нарушением прав человека.

Согласно А. В. Мудрику, *«Интернет играет существенную роль в социализации его пользователей»⁶⁵. В своей статье «Воспитательные ресурсы Интернета» он пишет: «... использование Интернета как одной из информационно-коммуникационных технологий (ИКТ-технологии) в сфере образования, которое я рассматриваю в качестве одного из про-*

⁶² Число пользователей сети Интернет превысит два миллиарда уже в 2010 г. // Российская газета. – 2010. – 19 октября [Электронный ресурс]. -Режим доступа: <http://www.rg.ru/2010/10/19/internet-anons.html>

⁶³ Мудрик А. В. Введение в социальную педагогику. Изд. 2-е, перераб. – М.: Московский психолого-социальный институт, 2009. – С. 78.

⁶⁴ Интернет в России: темпы проникновения и типы использования. Пресс-выпуск № 1466 [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://wciom.ru/index.php?id=268&uid=13386>

⁶⁵ Мудрик А. В. Введение в социальную педагогику. Изд. 2-е, перераб. – М.: Московский психолого-социальный институт, 2009. – С. 77.

цессов, образующих социальное воспитание, находится в центре, если не на острие внимания исследователей»⁶⁶.

В своем докладе на выездном заседании Президиума РАО в Нижнем Новгороде 19–20 апреля 2010 г. вице-президент Российской академии образования Д. И. Фельдштейн, говоря об актуальных и приоритетных направлениях исследований современной психолого-педагогической науки, четко обозначил: «*надо научиться и научить отношениям с Интернетом и отношению к нему*»⁶⁷.

Факт.

В некоторых странах до сих пор существуют серьезные ограничения на функционирование Интернета, то есть на государственном уровне осуществляется запрет на доступ к отдельным сайтам (СМИ, аналитическим, порнографическим) или ко всей Сети. Одним из примеров может служить реализованный в КНР проект «Золотой щит» – система фильтрации трафика на интернет-канале между провайдерами и международными сетями передачи информации.

Сеть Интернет имеет некоторые международные (интернациональные), национально-этнические, конфессионально-религиозные и региональные особенности, задающие контекст киберсоциализации человека в интернет-пространстве.

Фактический барьер в плане использования возможностей Интернета, отделяющий тех, кто пользуется веб-ресурсами, веб-сервисами и тематическими онлайн-услугами, от тех, кто ими не пользуется, проходит по таким критериальным признакам, как образование, пол, возраст, материальное благосостояние и географическое местоположение пользователей (городские или сельские районы). Нужно сказать, что основные препятствия к пользованию Интернетом не обязательно связаны с инфраструктурой и доступом. В настоящее время большинство городов мира предоставляют публичный доступ в Интернет для тех, кому это доступно по цене; есть точки бесплатного доступа Wi-Fi (англ. *Wireless Fidelity* – «беспроводная точность»). Это наводит на мысли о том, что существуют самые широкие возможности для расширения возможностей пользования Интернетом путем устранения на государственном уровне таких препятствий, как его недоступность по цене, недостаточность или отсутствие навыков использования.

В интернет-пространстве происходит непосредственно интернет-социализация человека, как частный (но объемный) вид киберсоциализации.

Факт.

По данным ВЦИОМ 2010 г. доля регулярных пользователей Интернета (тех, кто заходит туда ежемесячно), до стигла уже 38 %. Доля ежедневной аудитории Интернета – 23 %. В Интернет пользователи чаще всего выходят дома (82 %), с 19.00 до 23.00 (60 %).

Мы считаем, что **Интернет создает условия для относительно социально контролируемой социализации человека**, поскольку, вместе с подключенными к Сети устройствами, служит для развития и планомерного функционирования информационного общества, образуя интернет-пространство – особую среду – для киберсоциализации человека. При этом контекст киберсоциализации в интернет-среде существенно определяется вос-

⁶⁶ Мудрик А. В. Воспитательные ресурсы Интернета // Вестник Костромского государственного университета им. Н. А. Некрасова. Серия «Педагогика. Психология. Социальная работа. Ювенология. Социокинетика». -2008. – № 4 – С. 37.

⁶⁷ Фельдштейн Д. И. Приоритетные направления психолого-педагогических исследований в условиях значимых изменений ребенка и ситуации его развития (доклад на выездном заседании Президиума РАО в Нижнем Новгороде 19–20 апреля 2010 г. // Вопросы воспитания, 2010. – № 2. – С. 17.

питанием (социальным, семейным, религиозным, контрсоциальным, коррекционным) конкретного человека в условиях реальной жизнедеятельности. **Интернет создает условия для относительно направляемой социализации человека** путем влияния на жизнедеятельность людей, включенных в процесс киберсоциализации в интернет-среде не непосредственно, а опосредованно многочисленными тематическими веб-ресурсами и веб-сервисами (интернет-порталы, сайты, поисковые системы, блогосфера, социальные сети интернет-среды, электронная почта, форумы, чаты и средства мгновенного обмена сообщениями, онлайн-игры и т. п.), ставшими макро- и мезофакторами киберсоциализации, в зависимости от частоты их использования, основных функций и степени значимости для личности. **Интернет создает условия для стихийной социализации человека**, так как влияние разных веб-ресурсов и веб-сервисов имеет относительно спонтанный характер, определяемый контекстом настоящей деятельности человека, его интересами, настроением, желаниями, ожиданиями и т. д. **Самоизменение человека в процессе киберсоциализации в Интернете** может быть как позитивным, так и негативным. Позитивное самоизменение человека в процессе киберсоциализации в интернет-среде возможно за счет конструктивного использования тематических и полифункциональных веб-ресурсов и веб-сервисов для удовлетворения многочисленных потребностей личности. Негативное самоизменение человека в процессе киберсоциализации в интернет-среде возможно в процессе формирования интернет-аддикции с ее отрицательными для человека последствиями. Именно в результате **самоизменения человека в процессе киберсоциализации в Интернете происходит (или не происходит) формирование общей киберкультуры (культуры киберсоциализации) личности.**

Факт.

Компания comScore⁶⁸ обнародовала в мае 2011 г. статистику по наиболее посещаемым сайтам в Интернете. Как сообщается, Google⁶⁹ стала первой интернет-компанией, месячная аудитория онлайн-ресурсов которой превысила символический рубеж в 1 млрд. уникальных пользователей. За год посещаемость сайтов Google выросла на 8,4 %. На втором месте находится Microsoft⁷⁰ с примерно 905 млн. уникальных пользователей, что на 15 % больше по сравнению с прошлогодним результатом. Замыкает тройку социальная сеть Facebook⁷¹, посещаемость которой за 12 месяцев подскочила практически на треть – до 714 млн. При этом Facebook является абсолютным лидером по времени, которое пользователи проводят на страницах сети, – в общей сложности 250 млрд. минут в месяц (на 66,6 % больше, чем в мае 2010 г.). У Microsoft и Google этот показатель составляет соответственно 204 и 200 млрд. минут.

Факт.

В начале XXI в. эскимосы познакомились с Интернетом, и этот термин понадобилось перевести на их язык. Эксперты выбрали слово «ikiaqqivik» – «путешествие сквозь слои». Раньше это слово употреблялось для описания действий шамана, который для поиска ответа на какой-либо вопрос «путешествовал» сквозь время и пространство.

⁶⁸ <http://www.comscore.com>

⁶⁹ <http://www.google.com>

⁷⁰ <http://www.microsoft.com>

⁷¹ <http://www.facebook.com>

2.1.3. WWW

WWW (англ. *World Wide Web* – «всемирная паутина»; веб) представляет собой систему доступа к связанным между собой документам, расположенным на различных компьютерных устройствах, подключенных к Интернету. «Всемирную паутину» образуют миллионы веб-сервисов и веб-страниц. Подавляющее большинство ресурсов «всемирной паутины» представляет собой гипертекст (текст с гиперссылками, то есть ссылками на другой документ, объект, либо их элементы). Веб-страницы, объединенные общей темой, дизайном, а также связанные между собой ссылками, обычно находятся на одном и том же веб-сервисе и называются веб-сайтом. Для загрузки и просмотра веб-страниц используются специальные программы – браузеры (например, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari, Opera, Google Chrome).

Факт.

Термин «гипертекст» был введен в оборот Тедом Нельсоном в 1965 г. для обозначения «текста ветвящегося или выполняющего действия по запросу».

«Всемирная паутина» вызвала настоящую революцию в информационных технологиях и оказала огромное влияние на развитие Интернета (важно понимать, что «всемирная паутина» и Интернет – это не одно и то же).

Киберсоциализация человека во «всемирной паутине» может считаться относительно социально контролируемой, поскольку происходит в условиях планомерного функционирования, обновления и создания новых веб-страниц и веб-сервисов для нужд человека, которыми он пользуется в процессе удовлетворения своих потребностей, исходя из личного контекста воспитания (в первую очередь, социального, семейного, религиозного и контрсоциального) в условиях реальной жизнедеятельности. **Киберсоциализация человека во «всемирной паутине» может считаться относительно направляемой**, так как происходит в процессе и в результате использования многочисленных возможностей и ресурсов WWW (главным образом, интернет-порталов и сайтов, поисковых систем, файлообменных сетей, являющихся макрофакторами киберсоциализации) не непосредственно, а опосредованно их направленностью, тематикой, дизайном, содержанием, в зависимости от частоты их использования, основных функций и степени значимости для личности. **Киберсоциализация человека во «всемирной паутине» может считаться стихийной** за счет относительно стихийного взаимодействия человека с ресурсами «всемирной паутины», определяемого контекстом настоящей деятельности человека, его интересами, настроением, желаниями, ожиданиями и т. д.

Самоизменение человека в процессе киберсоциализации во «всемирной паутине» может быть как позитивным, так и негативным. Позитивное самоизменение человека в процессе киберсоциализации во «всемирной паутине» происходит за счет конструктивного использования ее ресурсов и возможностей для удовлетворения многочисленных потребностей личности. Негативное самоизменение человека в процессе киберсоциализации во «всемирной паутине» возможно в процессе и в результате формирования зависимости от ее ресурсов и возможностей. В результате **самоизменения человека в процессе киберсоциализации во «всемирной паутине» происходит (или не происходит) формирование общей киберкультуры (культуры киберсоциализации) личности.**

2.1.4. Сотовая (мобильная) связь

Сотовая связь является видом мобильной радиосвязи между абонентами, местоположение которых в пространстве может меняться, в ее основе лежит сотовая сеть. **Сотовая связь представляет собой, наряду с Интернетом, глобальный современный сектор киберпространства, создает свое – обладающее специфическими характеристиками – особое пространство для социализации человека.**

Киберсоциализация посредством технологий сотовой связи имеет международные (интернациональные), национально-этнические и региональные особенности, определяется зоной покрытия, корпоративной культурой операторов сотовой связи и т. п.

Операторы современной сотовой связи предоставляют абоненту целый перечень услуг: голосовой звонок, голосовая почта, роуминг, АОН (автоматический определитель номера), SMS-сервис, MMS-сервис, доступ в Интернет, мобильный банк, видеозвонок (а также видеоконференция).

Факт.

Первая система сотовой связи в России появилась в 1950-е гг.

Факт.

По состоянию на апрель 2010 г. доля рынка в России по абонентам: МТС – 32,9 %, МегаФон – 24,6 %, Вымпелком – 24,0 %, Tele2 – 7,5 %, другие операторы – 11,0 %.

Влиянием сотовой связи на контекст киберсоциализации человека в XXI в. трудно пренебречь.

Факт.

По данным ВЦИОМ на 2010 г. сотовые (мобильные) телефоны есть у 81 % россиян.

Мы считаем, что **сотовая связь создает условия для относительно социально контролируемой социализации человека**, поскольку, по аналогии с Интернетом, вместе с подключенными к сотовой сети устройствами, служит для развития и планомерного функционирования информационного общества, образуя специфическое пространство для социализации человека – среду мобильной киберкоммуникации. Контекст киберсоциализации в этой среде непосредственно определяется воспитанием (социальным, семейным, религиозным, контрсоциальным, коррекционным) конкретного человека в условиях реальной жизнедеятельности. **Сотовая связь создает условия для относительно направляемой социализации человека** путем влияния на жизнедеятельность людей, включенных в процесс мобильной киберкоммуникации в ней, опосредованно операторами сотовой связи, предоставляющими абоненту конкретные услуги. **Сотовая связь создает условия для стихийной социализации человека**, так как сами по себе технологии сотовой связи влияют на социализацию человека относительно спонтанно, в процессе мобильной киберкоммуникации многое зависит от количества (и качества) контактов (личных и профессиональных) человека, а используемые абонентом услуги определяются контекстом настоящей деятельности человека, его интересами, настроением, желаниями, ожиданиями и т. д. **Самоизменение человека в процессе использования сотовой связи** может быть также как позитивным, так и негативным. Позитивное самоизменение человека в процессе киберсоциализации посредством технологий сотовой связи возможно за счет конструктивной интеграции предоставляемых возможностей (в первую очередь, для мобильной и оперативной киберкоммуникации) в сферу персональной жизнедеятельности человека. Негативное самоизменение

человека в процессе киберсоциализации посредством технологий сотовой связи возможно в результате формирования зависимости от предоставляемых услуг, развития приоритетности удовлетворения потребности в общении в форме мобильной киберкоммуникации в ущерб «живому общению». В результате **самоизменения человека в процессе киберсоциализации посредством технологий сотовой связи происходит (или не происходит) формирование культуры мобильной киберкоммуникации как части киберкультуры (культуры киберсоциализации) личности.**

Технологии сотовой связи имеют мировую популярность. По данным МСЭ в 2010 г. уровень проникновения подвижной сотовой связи в развитых странах достиг уровней насыщения – в прошлом году были зафиксированы уровни проникновения более 100 % и темпы роста на уровне всего лишь 1,5 %: в развивающихся странах, напротив, до сих пор наблюдаются высокие темпы роста числа новых абонентов – на уровне 20 %, и нет никаких признаков замедления⁷².

⁷² Измерение информационного общества. 2011 г. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.itu.int/ITU-D/ict/publications/idi/2011/index.html>

2.2. Макрофакторы киберсоциализации

К числу макрофакторов киберсоциализации, с нашей точки зрения, целесообразно отнести **национальную доменную зону** как свидетельство признания страны на международной арене; **почтовый сервис интернет-среды**, известнейшее средство киберкоммуникации, за счет своей популярности выполняющее роль самостоятельного фактора киберсоциализации для множества людей; **социальную сеть интернет-среды** как не менее популярное во всем мире социализирующее пространство для киберкоммуникации и кибервзаимодействия миллионов современных людей, объединенных в это интернет-сообщество; **интернет-порталы и сайты** как тематическое социализирующее киберпространство для их многочисленных посетителей; **поисковые системы интернет-среды**, практически мгновенно выполняющие любой пользовательский запрос и предоставляющие справочно-статистическую информацию о страницах и документах в Сети; **файлообменные сети**, обеспечивающие множеству пользователей возможности совместного использования файлов; **интернет-реклама**, в большинстве своем адресованная массовому клиенту с целями продвижения, продажи товаров и предоставления услуг; **блогосфера** – совокупность всех миллионов блогов в Интернете как особое пространство киберсоциализации блогеров и их читателей; **массовая многопользовательская онлайн-игра** как сетевое развлечение для большого количества геймеров.

2.2.1. Национальная доменная зона

Национальная доменная зона (домен верхнего уровня, выделенный для конкретной страны, например, для России это. ru и рф) как относительно локальное пространство киберсоциализации человека в Интернете.

Факт.

Регулированием вопросов создания, поддержания и административного управления доменами верхнего уровня первоначально занималась организация IANA (от англ. Internet Assigned Numbers Authority – (Администрация адресного пространства Интернет)), действовавшая на основании контракта с Министерством обороны, США. С сентября 1998 г. и по настоящее время – международная организация ICANN – интернет-корпорация по присвоению имен и номеров (от англ. Internet Corporation for Assigned Names and Numbers), а функции подрядчика перешли к Министерству торговли США.

Познавательна история появления ключевых национальных доменных зон для разных стран мира (см. Табл. 1.).

Факт.

7 апреля 2011 г. крупнейшему национальному домену России. ru сегодня исполняется 17 лет. За эти годы он успел преодолеть рубеж в 3 000 000 зарегистрированных имен и войти в ТОП-10 крупнейших национальных доменных зон мира.

Таблица 1. Хронология регистрации некоторых национальных доменов

Дата	Национальная доменная зона	Страна
24 июля 1985	домен .us	США
24 июля 1985	домен .uk	Великобритания
24 июля 1985	домен .il	Израиль
23 сентября 1987	домен .ar	Аргентина
18 апреля 1989	домен .br	Бразилия
19 сентября 1990	домен .su	Советский Союз
28 ноября 1990	домен .cn	Китай
1 февраля 1991	домен .ec	Эквадор
26 февраля 1991	домен .bo	Боливия
3 сентября 1991	домен .ag	Антигуа и Барбуда
9 сентября 1991	домен .py	Парагвай
25 ноября 1991	домен .pe	Перу
24 декабря 1991	домен .co	Колумбия

21 апреля 1992	домен .al	Албания
1 декабря 1992	домен .ua	Украина
1 июля 1993	домен .lv	Латвия
15 августа 1993	домен .az	Азербайджан
9 сентября 1993	домен .an	Нидерландские Антильские Острова
7 апреля 1994	домен .ru	Российская Федерация
26 августа 1994	домен .am	Армения
19 сентября 1994	домен .kz	Казахстан
27 января 1995	домен .cl	Чили
16 октября 1997	домен .af	Афганистан
12 мая 2010	кириллический домен .рф	Российская Федерация

Как сообщалось по радио «Голос России»⁷³, доменная зона .ru в мире занимает твердое шестое место по количеству зарегистрированных доменов, уступая только .de (Германия), .uk (Великобритания), .cn (Китай), .nl (Нидерланды) За 2010 г прирост доменов в зоне .ru составил 23 %. Пользователи зарегистрировали более 581 тыс. имен, что позволило зоне второй год подряд занять первое место среди национальных систем по темпам роста. Ежедневно в зоне .ru регистрируется около 3 000 новых доменов.

На каждую тысячу жителей России приходится 22 зарегистрированных домена .ru. Германия и Великобритания опережают Россию по этому показателю: там на тысячу жителей приходится по 150 национальных доменов.

⁷³ Рунет достиг романтического возраста [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://rus.ruvr.ru/2011/04/07/48592749.html>

Необходимо упомянуть, что национальная доменная зона .ru пользуется популярностью и за рубежом. Многие пользователи из стран СНГ (Украины, Белоруссии, Казахстана и другие) и дальнего зарубежья (США, Израиля, Германии и другие) предпочитают регистрировать домены в этой российской зоне.

По мнению многих экспертов, домен .ru имеет отличные перспективы роста и наверняка останется основным доменом российского Интернета наравне с доменом .рф.

К сведению: средний срок жизни домена в зоне .ru составляет один год и семь месяцев.

По данным компании-регистратора Reg.ru⁷⁴, 47 % владельцев доменов используют «виртуальное имущество» в личных целях (достаточно популярны, например, доменные имена, дублирующие фамилию), 38 % владельцев доменов регистрируют их для бизнеса и лишь 5 % – для **киберсквоттинга** (англ. *cybersquatting*) – приобретения доменных имен, созвучных названиям известных компаний, или просто с «дорогими» названиями с целью их дальнейшей перепродажи или размещения рекламы. По данным фонда «Общественное мнение», Интернетом пользуется 43 % населения России (около 50 миллионов человек). Ожидается, что к 2014 г. более 70 % совершеннолетних россиян станут интернет-пользователями.

Существует также ряд общих доменов верхнего уровня, основные среди них:

- .com – для коммерческих сайтов;
- .edu – для образовательных сайтов;
- .gov – для сайтов государственных организаций США;
- .net – для сайтов, чья деятельность связана с Сетью;
- .org – для некоммерческих организаций;
- .int – для международных организаций;
- .info – для информационных сайтов.

Факт.

Международная некоммерческая организация ICANN, регулирующая вопросы, связанные с доменными именами и IP-адресами в Интернете, 25 июня 2010 г. одобрила создание домена .xxx, специально предназначенного для контента «для взрослых».

Также можно говорить об имплицитности некоторым доменам верхнего уровня (например, tv, fm) псевдонациональных характеристик.

Большой интерес к домену .tv имеют компании, связанные с телевидением, из-за того, что «TV» является общепринятым сокращением от слова «телевидение».

Домены зоны .fm популярны среди FM-радиостанций.

Факт.

В 1998 г. канадский бизнесмен Джейсон Чепник (Jason Chepnik) выкупил у правительства Тувалу право управления доменом .tv на 12 лет за 50 млн. долларов.

Киберсоциализация человека в киберпространстве интернет-среды, разделенном на национальные доменные зоны, может считаться относительно социально контролируемой, так как происходит в условиях планомерного администрирования и регулирования регистрации доменов верхнего уровня ответственными за эту деятельность международными организациями. При этом использование потенциала национальных доменных зон человеком определяется возможностью доступа к ним, уровнем владения языком, собственно, потребностями личности и контекстом воспитания (в первую очередь, социаль-

⁷⁴ <http://www.reg.ru>

ного, семейного, религиозного и контрсоциального) в условиях реальной жизнедеятельности. **Киберсоциализация человека в киберпространстве интернет-среды, разделенном на национальные доменные зоны, может считаться относительно направляемой**, так как происходит в процессе и в результате использования многочисленных ресурсов, размещенных на доменах верхнего уровня www (главным образом, интернет-порталов и сайтов, поисковых систем, файлообменных сетей, являющихся другими макрофакторами киберсоциализации) не непосредственно, а именно опосредованно их направленностью, тематикой, дизайном, содержанием, в зависимости от их популярности и частоты использования, основных функций и степени значимости для личности. **Киберсоциализация человека в киберпространстве интернет-среды, разделенном на национальные доменные зоны, может считаться стихийной** за счет относительно стихийного взаимодействия человека с ресурсами, размещенными на доменах верхнего уровня «всемирной паутины», определяется контекстом настоящей деятельности человека, его интересами, настроением, желаниями, ожиданиями и т. д. **Самоизменение человека в процессе киберсоциализации в киберпространстве интернет-среды, разделенном на национальные доменные зоны, может быть как позитивным, так и негативным.** Позитивное самоизменение человека в процессе киберсоциализации в среде национальных доменных зон происходит за счет конструктивного использования размещенных там ресурсов и возможностей для удовлетворения многочисленных потребностей личности. Негативное самоизменение человека в процессе киберсоциализации в среде национальных доменных зон возможно в процессе и в результате формирования зависимости от размещенных там ресурсов. В результате **самоизменения человека в процессе киберсоциализации в киберпространстве интернет-среды, разделенном на национальные доменные зоны, происходит (или не происходит) формирование как основ общей, а также космополитичной и национально-патриотичной киберкультуры (культуры киберсоциализации) личности.**

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.