

## АСПЕКТЫ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ПСИХИКИ ЧЕЛОВЕКА В ПРОСТРАНСТВЕ ЭЛЕКТРОННОЙ КУЛЬТУРЫ

### ASPECTS OF TRANSFORMATION OF HUMAN PSYCHE IN THE SPACE OF ELECTRONIC CULTURE

**N. Zhokhova**

*Summary.* The article's author describes the computer virtual reality as a social and cultural phenomenon of doubling of reality; considers the creative possibilities offered by the Internet, for personal fulfillment; reveals the mechanism of skills transformation from the imaginary world to reality; underlines the ambivalence of the impact of the Internet on the human psyche.

*Keywords:* e-culture; computer systems of virtual reality; selfie and selfie (relationship selfie); phobias; game activity on the Internet.

**Жохова Надежда Николаевна**

Аспирант, Московский государственный областной  
университет (МГОУ)  
nikolaevna\_na@mail.ru

*Аннотация.* В статье исследуется компьютерная виртуальная реальность как социокультурный феномен удвоения действительности; рассматриваются творческие возможности, предоставляемые интернетом для самореализации личности; раскрываются механизмы переноса навыков из придуманного мира в реальность; отмечается амбивалентность воздействия интернета на психику человека.

*Ключевые слова:* электронная культура; системы компьютерной виртуальной реальности; селфи и релфи; фобии; игровая деятельность в интернете.

**Р**аспад Советского Союза и стран соцлагеря Варшавского договора совпал со вступлением нашего общества в постиндустриальную, усложнённую кибертехнологиями стадию развития. Сменилась парадигма: сверхмощные танки уступили место накрученным суперкомпьютерам. Повсеместное использование интернета — это эволюционный скачок в новое осевое время, в котором возникновение информационного сознания сравнимо по значимости со становлением научного мышления в железном веке.

На международных социально-экономических форумах стали сталкиваться концепции поиска социальной справедливости и интересы международного капитала. Противоречие между глобализацией мира и его национальной, территориальной, государственной, религиозной идентичностью вызвало напряжение и сопротивление в консервативных кругах. Учёные стали исследовать модели сетевого воздействия на жизнь социума, так как интернет и мобильная связь благодаря своей скорости и дешевизне не только неиссякаемые источники информации, но и самая мощная человеческая коммуникация, изменяющая до неузнаваемости жизненные стандарты [24, с. 8]. Стремительное проникновение новой коммуникации во все сферы жизни человека, его ответ на этот вызов постоянно дискутируются психологами, педагогами, военными, медиками, филологами, искусствоведами, социологами, философами, политологами, программистами, банкирами и другими специалистами. Например, в 2017 г. Сбербанк начнет

внедрять технологии распознавания лиц и голосов клиентов, эти технологии помогут полностью отказаться от использования пластиковых карт. Глава Сбербанка Герман Греф заявил на встрече в Высшей школе экономики, что если сравнить Сбербанк сегодня и пять лет назад, то 50% тех решений, которые принимались раньше людьми, сейчас принимаются значительно качественнее машинами. А ещё через пять лет в Сбербанке 80% всех решений будут обрабатываться автоматически с помощью искусственного цифрового интеллекта. Изменение же материальной составляющей влечёт за собой духовную трансформацию.

В 2011 г. немецкие промышленники вкуче с экономистами предсказали четвертую промышленную революцию, которая была названа «Индустрия 4.0». Как известно, первая промышленная революция связана с изобретением паровой машины, вторая — с электрификацией, третья — с информационными технологиями, четвёртая — с интеграцией новых информационных технологий, или киберфизических систем (CPS), в производственные процессы. Философия цифрового производства зиждется на идее «интернета вещей», то есть предметы сами обмениваются информацией, собирая необходимые данные без участия человека. Например, автомобиль, обработав информацию об износе тормозных дисков, самостоятельно заказывает заводу-поставщику замену дисков. Идея оптимизации труда появилась ещё в 1999 г., когда были внедрены технологии умных ламп, умных домов. В настоящее время трёхмерные технологии используются

не только для моделирования, но и для внедрения серийной продукции. 3D-принтеры помогают производить протезы, шпалы, беспилотные самолеты. Использование комплекса 3D и PLM/ALM-решений позволяет избегать перепроизводства и брака. В России в 2013 г. Siemens PLM Software заключила соглашение с «Объединенной двигателестроительной корпорацией» (ОДК) и холдингом «Вертолеты России». Используют трёхмерное моделирование в ОАО «КАМАЗ», в «ОКБ Сухого».

Важный этап теоретических и эмпирических научных исследований в области психологии компьютеризации связан с изучением аспектов преобразования психики человека при его пребывании в электронной культуре (э-культуре): при решении задач, связанных с роботизацией, с искусственным интеллектом, с внедрением чипов, например, в ухо человека (многие считают неэтично и неэстетично вшивать чипы в голову). Психоментальную модель, основанную на интеграции нанобиотехнологий, информационной и когнитивной технологий (НБИК-технологий), предложила В.И. Самохвалова [17]. Интеллектуальная электронная культура самоорганизуется и модернизирует общество. О роли нейрокompьютеров, об этической проблеме при разработке проектов искусственного человека и искусственного общества пишет философ А. Ю. Алексеев [1].

Мы будем рассматривать современную э-культуру в виде виртуальных коммуникаций, благодаря которым человек получает всё больше информации через электронные цифровые носители, отодвигая непосредственное живое общение на второй план. Сейчас телефонному разговору, при котором слышен голос собеседника со всеми его оттенками, предпочитают более «холодные», дешёвые и быстрые эсэмэски или электронные сообщения (мессенджеры), где эмоции можно «выразить» смайликом (по-английски smiley — «улыбающийся»), или эмоджи, или эмодзи. Смайллы появились в 2012 г., а эмодзи, изображающие эмоции не графикой, а знаками препинания, придумывают сами пользователи сети. Эмодзи (по-японски 絵 — картинка и 文字 — идеографический знак, символ), их сейчас больше 800, были созданы в 1990-е японской фирмой NTT DoCoMo, эта фирма сейчас проектирует молекулярную коммуникационную систему [13].

Научные исследования [2, 11, 14, 25] также описывают амбивалентное воздействие интернета на психику человека: работа с компьютером удовлетворяет интеллектуальную заинтересованность в новейших технологических достижениях, помо-

гает человеку изучить технические инструкции, справочники, непосредственно обратиться к компетентным интернет-консультантам, и в то же время чрезмерное увлечение интернетом способствует развитию гипертрофированных социопсихических форм: интернет-аддикций, хакерства, аутизации, игромании.

За время существования э-культуры психиатры ввели в медицинскую терминсферу несколько десятков новых фобий (по-гречески *страхов*, то есть навязчивых иррациональных психических состояний), маний и комплексов неполноценности. Они предупреждают, что детям надо вовремя перерастить свои комплексы, потому что запущенные фобии можно лечить только гипнозом. Социальные психологи, конечно, всегда ратуют за гомеостаз, уравновешенность со средой, поэтому также переживают и за безопасность абсолютно не имеющих страха предельных экстрасерверов. У неправильно воспитанных детей, не имеющих «накрученных» гаджетов с дорогостоящими функциями, эти адлеровские комплексы выражены чувством собственной ущербности, верой в превосходство над ними «продвинутых» виртуозных пользователей. По результатам проведённого нами, а также и другими специалистами [5, 12, 22] онлайн-опроса (150 человек) отметим следующие проценты отклонений в психических состояниях пользователей сети. *Номофобией* — переживанием, связанным с возможностью остаться на время без мобильной связи, забыв зарядить свой смартфон, оставив его нечаянно дома или попав вне зону действия сети — страдают в среднем 20% активных пользователей, можно, конечно, провести градуацию, поделив их на хронических, острых и так далее. Молодые номофобы не хотят расставаться с электронными ресурсами ни на минуту, постоянно проверяют поступающие к ним звонки, сообщения, электронную почту, интернет-новости. Пожилые пассивные пользователи, наоборот, страдают *киберфобией* — страхом перед цифровыми оптико-волоконными технологиями, они (30%) часто не решаются самостоятельно нажать новую кнопку электронного устройства, чтобы чего-то случайно не перепутать [15]. *Энэсэофобы* (5%) уверены, что их переписку в соцсетях неусыпно отслеживают спецслужбы. *Баянофобы*, или *обсолетафобы* (2%) подвержены страху выложить в сеть затёртый мем, трюизм, банальную остроту; а также им всегда кажется, что их не так понимают друзья по переписке или они сами их неправильно понимают [20]. Некоторые пользователи интернета (30%) подвержены *мамбафобии* (*мамбархобия*) — панической боязни онлайн-знакомств через самый популярный российский сервис знакомств «Мамба», который на международный рынок вышел под брендом Wamba, и через

многие другие подобные системы заочного общения, непривычные и пока неприемлемые для многих глубоко эмоциональных россиян [18]. *Требофобы* (thread — ветвь) не решаются участвовать в комментариях (таких — 15%), чтобы не навредить своей репутации [21].

*Ботофобия* (по-английски bot — сокращение чешского слова *robot* — робот) связана с неконтролируемой боязнью перед компьютерной программой, которая может выполнить различные заданные действия чата, или искусственного интеллекта. (Бот имеет омоним: виртуальный собеседник или в онлайн-играх роботизированный космический корабль — зонд). Ботофобия не редко (5%) развивается в тех случаях, когда, например, автор Википедии за год усердного труда выправил тысячу статей, а появился *бот* и за 15 минут отквалифицировал десять тысяч статей [21]. *Интернет-хронофобов* (15%) постоянно мучит совесть, что они являются сидячими роботами-бездельниками, пишущими свой бесконечный онлайн-дневник и бесполезно блуждающими в сетях. Им не хочется уподобляться Еве Адамс из «Глобального человеичника» А. Зиновьева, для которой компьютер по имени Адам был одной-единственной привязанностью в жизни [10, с. 28–32].

Среди опрошенных только 20% пользователей сообщили, что, по их мнению, они не имеют никаких психических отклонений.

Цель данного исследования — проанализировать влияние электронного пространства на процессы, происходящие в сфере реального взаимодействия людей, не успевающих полностью адаптироваться к цифровым технологиям. Одна из задач состоит в том, чтобы показать последствия масштабных преобразований третьей и четвертой промышленных революций на неокрепшую человеческую психику, на локус контроля, на ценностно-смысловую трансформацию личности, на преобразование, а иногда искажение идентичности.

В основном интернет-деятельность направлена на удовлетворение трех видов потребностей: *когнитивной*, например проведение опросов Центром исследования массового электронного сознания (ЦИМЭС) в рамках различных проектов; получение дистанционного образования, настройка навигации, просматривание и чтение прессы, поиск и исследование цифровых архивов, конкретной информации, зарождение нового знания на стыке наук, на основе ассоциаций; *познавательной-развлекательной*, например индивидуальное или групповое участие в карточно-шахматных компьютерных играх или в интеллекту-

альных, ролевых играх; *коммуникативной*, например использование электронной почты, чатов, конференций, листов рассылки, новостей, или ньюсгрупп (newsgroups), гостевых книг, форумов. Каждый месяц социальную сеть «ВКонтакте» навещает 87–91 млн. человек, средний возраст которых 24 года. 76% участников заходят в ВК с помощью мобильных устройств. Ежедневно россиянин, пользователь мобильного приложения ВК, проводит там 33 минуты, просматривая 100 постов за день. Женщины активнее в соцсетях, чем мужчины, особенно в «Инстаграм» (75,7%) и сети с самой взрослой аудиторией «Мой Мир» (60,3%), мужские аккаунты немного преобладают только в «Живом Журнале» (56,4%) и «Твиттере» (50,6%) [23].

Влияние информационных технологий на личностное развитие не может быть однозначно квалифицировано как положительное или отрицательное: наряду с негативными трансформациями личности при интернет-аддикциях, существует возможность позитивного развития отдельных способностей, Я-концепции, мотивационной сферы. К тому же соцсети — это один из немаловажных способов ослабить психологическую напряженность [18].

Социальные сети помогают преодолевать статусные различия. Например, можно связаться с публичной личностью, «подружиться» с ней, поддерживать контакт, даже зная, что этот интернет-контакт никогда не перейдет в реальный. Можно пожаловаться, войдя на страницу вышестоящей инстанции, на нарушение прав или обратиться с предложениями через «обратную связь» на сайтах «активного гражданина» — и на это тотчас же отреагируют, что способствует, по нашему мнению, увеличению в обществе интервалов (людей с внутренним локусом контроля) [7].

В социальных сетях зачастую человек с завышенной или заниженной самооценкой себя приукрашивает, его Я-идеальное не соответствует Я-реальному, тем самым он искажает представление о себе у других пользователей и начинает сам обманываться. Пользователь, выкладывая свои фотографии и видео, становится зависим от мнения окружающих, ожидая одобрения от них в виде множества «лайков», комментариев, что может повышать самооценку и демонстративное поведение. У современного человека, глубоко включенного в пространство социальных сетей, теряется сфера приватного: любой факт только тогда становится частью реальности, когда о нем знает кто-то ещё, при этом качество знающей аудитории не имеет значения.

Проведенные нами вузовские исследования показывают, что активный пользователь социальных

сетей регулярно посещает одни и те же социальные группы, в которых, как правило, преобладают его единомышленники. Данное обстоятельство вызывает избирательность представлений о действительности, человек отвлекает сравнивать свои взгляды с противоположными.

Согласно данным ресурса Facebook, средний интернет-пользователь проводит в социальных сетях один час в сутки, при этом имеет около двухсот тридцати друзей и знакомых, что в десять раз больше, чем в обыденной жизни. На эту актуальную тему контраста отношений «в реале» и «в сети» написано немало художественных произведений, создано много документальных и художественных фильмов. В искусстве, как и в науке поднимается проблема психологической безопасности участников социальных сетей. Вот цитата из сериала «Черное зеркало»: «У нас есть доступ ко всей информации в мире, но в голове хватает места лишь для того, чтобы воспринять 140 символов из сообщения в твиттере». Элиза Дули (актриса Карен Гиллан), героиня популярного тринадцатисерийного американского фильма «Селфи» (2014 г., реж. Эмили Капнек) имеет 263 000 подписчиков в инстаграм, которые восхищаются каждым её постом, селфи, твитом, но к которым бесполезно обращаться за помощью, когда приходит беда. Элиза просит маркетолога Генри (актёр Джон Чо) провести ребрендинг её имиджа и научить общению с людьми на языке, требующем больше мысли, чем пара игривых, ничего не значащих фраз. Между благоразумным наставником и весёлой воспитанницей возникают искренние чувства. Сюжет сериала позаимствован из музыкального фильма «Моя прекрасная леди» (1964 г., реж. Джордж Кьюкор) и также является вольной интерпретацией известной пьесы нобелевского лауреата Бернарда Шоу «Пигмалион» (1912 г.). В свою очередь название пьесы-комедии является аллюзией на одноимённый античный миф о скульпторе Пигмалионе. Благодаря мифу, Пигмалионом стали называть человека, который силой своего чувства, направленностью своей воли способствует перерождению другого, а также влюбленного, встречающего холодное равнодушие любимой женщины (жены-статуи Галатеи).

Массовый уход от живого общения в сеть имеет свои стереотипы, своеобразно отражается на человеческом поведении. У активных пользователей соцсетей могут наблюдаться некоторые социально-психологические особенности, которые в свою очередь накладываются на общественное поведение в целом. Независимо от территориального местонахождения человека в реальной жизни появляется виртуальный

«эффект присутствия». Это может развивать культ публичности, характерный для современного общества потребления. Если раньше в традиционной культуре в центре внимания находилась фигура «недоступной знаменитости», то в современной массовой культуре «звезда» доступна, и сам ты отчасти «звезда», отчего у людей с нездоровой психикой часто развивается «нарциссизм», а если вдруг не «звезда», а «изгой», которому не хватает лайков, то возникают различные виды *лайкофобии* (9%).

Для самих пользователей может быть незаметным то влияние, которое оказывает на них интернет. Общепринято, что в сетях «сидят» люди, которым не хватает любви. В повседневной жизни мы наблюдаем, как в учреждениях, на улице, особенно в транспорте всё больше людей читают электронные книги, увлеченно общаются в чатах через мобильные телефоны, оповещая друзей о разнообразных событиях: о том, какие блюда употребляют на ужин, какую одежду приобретают в магазине, и показывая, какой вид всё это имеет на картинке, в селфи. Увлечённость селфи демонстрирует не только эгоистичность автора, но и часто сигнализирует о его психических расстройствах — хронической или острой *селфифобии* (14%). В 3,5 раза меньше встречаются *аглиофобы* (4%), которые, наоборот, боятся быть отмеченными на фото или в посте [20]. Хронические селфифобы делают сотни фотографий в одном и том же месте, чтобы потом можно было выбрать лучший снимок, обрабатывают изображение в фотошопе, применяют фильтры в инстаграме, теряют многие часы на это занятие, ежедневно просматривая получившиеся снимки и удаляя непонравившиеся. Учёные Университета штата Огайо исследовали эту проблему. Восемьсот мужчин, участников эксперимента, ответили на вопросы психологов о том, какое количество селфи они делают за определённый промежуток времени и как часто редактируют снимки, также их попросили заполнить анкеты на уровень их адекватности и объективности.

Оказалось, мужчины, которые постоянно делают селфи, склонны к самовлюбленности и к психопатическим расстройствам, а те, кто только усердно редактируют снимки, имеют склонность только к нарциссизму без всяческих психических отклонений [25].

Релфи (по-английски *relfie* от *relationship selfie*) — это автопортрет с любимым или близким человеком, назван так социологами из Гарвардского университета. Согласно опубликованным в книге «The Science of Relationships» результатам исследования, проведённого при участии 200 добровольцев, релфи раздражают подписчиков в социальных сетях больше, чем любые другие снимки. В отличие от исследований в за-

падных вузах, исследования, проведенные нами среди ста российских студентов и преподавателей в Московском государственном областном университете (МГОУ) и среди ста студентов и сотрудников в Московском политехническом университете (Московский политех), показали другие результаты: российским студентам, особенно их пожилым преподавателям, нравятся релфи больше чем селфи. Но настоящими «фанатами» коллективных снимков, в центре с русскими преподавателями на фотографии, являются китайцы, северные корейцы, вьетнамцы, обучающиеся в МГОУ и МПУ. Наблюдения над шестидесятью пятью иностранными студентами из дальнего зарубежья, проведенные в летнем лагере МГОУ в Мытищах в 2016 г., показали, что западные немцы менее других коммуникабельны, они с большими уговорами выстраивались в ряд для общих снимков, с трудом соглашались хором петь песню «Подмосковные вечера», постоянно предъявляли мелкие претензии к быту и к методике обучения современному русскому языку в лагере, бурно реагировали на незначительные отклонения от плана. В общем, немцы с усердием занимались грамматикой, с помощью смартфона выходя в интернет, в то время как французы, сербы, македонцы, не говоря уже об индийцах, предпочитали живое общение между собой и с преподавателями, поварами, экскурсоводами. Как видим, южноевропейские и восточные студенты в меньшей степени обращавшиеся к смартфонам, согласно их ментальности, были коммуникабельны, с довольной, понимающей улыбкой шли на контакт, любили совместные спортивные и музыкальные мероприятия, а не длительное сидение в лингафонных кабинетах.

Социальные психологи Калифорнийского университета проводили исследование у шестиклассников, предварительно разделив их на две подгруппы. Школьники из первой группы, которым запретили в течение десяти дней использовать цифровые устройства с экраном, показали более высокую способность различать весь спектр эмоций собеседников. Участники второй подгруппы, которые не имели никаких ограничений в использовании гаджетов, узнавали своих собеседников по соцсетям, но узнавание не помогало им улучшить понимание собеседников на чувственном уровне [4].

По мнению социального психоаналитика С. И. Выгонского, электронная виртуальная реальность напоминает массовую галлюцинацию в технотронный век [6]. В. Ф. Петренко, А. В. Россохин проводили исследование измененных состояний сознания с применением спецтехник: видеопроекторов, датчиков, экранов, шлемов, перчаток, компьютерных спецпрограмм; интенсивных психотехник, например разных видов

гипноза, медитации, ребёфинга, нейролингвистического программирования, экстрасенсорики. К сожалению, имеются этически недопустимые химические воздействия в виде допингов, а также уголовно наказуемые, смертельно опасные наркотические приёмы впадения в транс. Овладев разрекламированной спецтехникой «Медуза», можно постоянно пребывать в фоновом режиме в альфа-состоянии, что, по мнению инструкторов, является ключом к сверхвозможностям человека [16].

Часто отмечают, что общение посредством интернета происходит в искусственной среде, его участники опираются на редуцированные образы пользователей, без традиционных атрибутов межличностного взаимодействия. Но культура, в частности искусство, любит разнообразие и всячески сопротивляется прогрессу [9]. Различные этносы неодинаково воспринимают и словесно обозначают свободу, расстояние, время, силу, красоту, вкус, оттенки цвета. Например, неискушённые новички в горах дрожат, задыхаются без достаточного для их организма кислорода, а горцы-аборигены в родных местах чувствуют прилив сил. Многие люди боятся лесов, пустынь, морей. Даже представители одной и той же культуры не всегда одинаковы: одни уединяются с семьёй в загородном доме, другие отдают предпочтение экстремальным путешествиям, третьи проводят время в весёлой компании. Мечтательные романтики любят фантазировать. Если спорить о реальности или ирреальности вымысла, эмоции в любом случае будут реальны. Для детей игра в условных обстоятельствах важнее скучной обыденности. Например, дошкольники с азартом изучают алфавит по «Сказбуке» В. Демчоба, выполненной на платформе андроида. Причем малыши самостоятельно разбираются с программой. Взрослые также готовы с наслаждением окунуться в мир искусства, праздника, отойдя на время от ежедневных занятий. Людям нравится фиктивно удваивать мир. Потребность в удвоении мира, когда жизнь похожа на приключение, есть неотъемлемое антропологическое свойство личности.

В сознании равноправно сосуществуют обыденная и необычная реальность, представленная состоянием душевного творческого подъёма, а также сказочными образами, играми, мистикой, религией, медитацией, аутотренингом, сновидениями, галлюцинациями и другими измененными состояниями сознания в многовариантной виртуальности. Есть полный и неполный переход в транс, при котором «образ Я» присутствует то в одной сфере реальности-ирреальности, то в другой. Ценным является то, что человек, ориентированный на виртуальность, проживает

одновременно несколько жизней. Механизмы психологического затягивания в искусственные азартные игры, стремление достичь в них успеха заложены у людей в архетипах. Толкиенисты иногда делают вывод, что настоящая, эмоционально насыщенная жизнь невозможна без игры, при этом обыденная деятельность для игроков скучна и безрадостна. 67% детей испытывают страх перед вымышленными виртуальными персонажами, но большинству из них нравится преодолевать это состояние [12]. Сценарии из виртуальной реальности они подсознательно переносят в жизнь, поэтому важно выбирать целомудренные сюжеты.

Компьютерная, игровая или коммуникативная виртуальная реальность имеют в качестве общей основы определенный принцип построения: вся полнота физической и социальной реальности редуцируется до набора отобранных признаков. Освоить такую редуцированную реальность и осмысленно действовать в ней проще, чем в реальной жизни. Постоянно появляются новые модели рекордно сложных игровых компьютеров, а также создаются оригинальные версии полюбившихся игр (Казачи-3, Красная буря, Эллены, МАРИО, DOOM-3, DMC-3, I Wanna Be the Guy, Ghost and Goblins, Super Meat Boy, Mushihimesama, RomeWar). Несмотря ни на что, не виртуальные события сложнее, глубже, богаче. Ф. М. Достоевский в ещё в докомпьютерное время писал, что никакой остросюжетный роман не в состоянии соперничать с полноценной жизнью.

Кроме развлечения, виртуальные игры типа преферанса, шашек, шахмат, нарды, квадротона [27], го (игровая программа го MoGoTitan работает на суперкомпьютере мощностью пятнадцать терафлопов) развивают недюжинную интуицию, быстроту реакции, память, логику, наглядно-образное мышление, способствуют успеху в профессиональной деятельности, недаром они восходят к тренажерам. Сравним спортивные интеллектуальные онлайн-игры: в 64-клеточных шахматах после четвертого хода возникает около ста тысяч позиций, в 361-клеточном игровом поле го (девятнадцать линий по вертикали и горизонтали) число позиций превышает шестнадцать миллиардов. Сейчас компьютер может обыграть даже таких гроссмейстеров, как Гарри Каспаров. А вот робот-квадротон, у которого в памяти возможных уникальных партий больше числа атомов во Вселенной, не всегда способен обыграть человека, потому что возникают проблемы с оценкой комбинаций.

Возьмём для наблюдения популярные компьютерные игры типа «стрелялки», или как их ещё на-

зывают «танчики» (World of Tanks), «самолёты» (War Thunder). Они также развивают глазомер, тактическое и стратегическое мышление. Так, военнослужащим, прошедшим через такие игры, настоящие боевые действия могут в какой-то степени казаться продолжением детских «войнушек». Об этом можно говорить, обратившись к опыту участия в боевых действиях в новейшее время, начиная с операции «Буря в пустыне»: ракетчику (летчику, моряку, артиллеристу) доступна лишь сильно редуцированная картина того, куда попала выпущенная им ракета. Руины зданий, гибель и страдания людей большинство таких ракетчиков не наблюдают. Между прочим рядовым солдатам также не сообщается о целях операции и месте дислокации их отряда. Считается, что полученный опыт неплохих, «со смыслом» компьютерных игр, если он совпадёт с сенситивным периодом развития психики, может произвести катарсис: спасти подростков от повторения судьбы некоторых ура-патриотов, впоследствии осознавших результаты своего «геройства» и потерявших из-за этого своё душевное здоровье. Конечно, такой компьютерный опыт не всем поможет при реальном столкновении с жестокой правдой жизни: корреляция здесь непростоя.

Сейчас наиболее популярными в интернете стали интегрированные соцсети, потому что человеку, тем более одиноким пенсионерам, инвалидам, доставляет удовольствие ощущать себя частицей огромного мира. Психологи-практики в течение более пятнадцати лет достаточно успешно применяют системы компьютерной виртуальной реальности для решения пространственных проблем при терапии церебрального паралича, различных психических заболеваний и фобий. Они выдвигают предложения об организации мультимодальных каналов обратной связи в обучающих системах виртуальной реальности, особенно с тактильной и ольфакторной обратной связью [8].

Итак, за абстрактные знаки отвечает левое полушарие (условно *янь*), а древнее правое полушарие (*инь*) связано с интуицией и конкретикой, поэтому, чтобы сохранить человеческую гармонию и психическое здоровье, навыки из искусственного мира символов необходимо бережно переносить в виде нравственно-интеллектуальных конструктов в жизнь, близко связанную с природой, физическим трудом, высшими чувствами,— в этом основная задача гуманизации [2]. Если этому не следовать, то виртуальной личности со специфическим пет-мышлением, как актору в коммуникативно-информационной среде, не избежать различных сетевых фобий и синдромов.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Алексеев А. Ю. Проблема другого в компьютерных коммуникациях // Философские науки. — М., 2008. — № 6. — С. 114–136. Проект «Искусственное общество» (руководитель академик В. Л. Макаров).
2. Губанов Д. А., Новиков Д. А., Чхартишвили А. Г. Социальные сети: модели информационного влияния, управления и противоборства. — М.: Издательство физико-математической литературы, 2010. — 228 с.
3. Дежкина Ю. А. Роль семьи в формировании толерантности // Вестник Российского экономического университета имени Г. В. Плеханова. Вступление. Путь в науку. — М, 2016. — № 2(14) — С. 147–150.
4. Егорова А. Г. Сетевое мышление: деградация или прогресс // Фундаментальные исследования. Серия «Технические науки». М.: Издательский Дом «Академия Естествознания», 2014. — № 9. — С. 2626–2629.
5. Жохова Л. А., Жохова Н. Н. Особенности построения электронного дискурса. Международный научно-исследовательский журнал. Психологические науки. — Екатеринбург, 2016. Выпуск № 7 (49). Июль. Часть 3. — С. 138–140.
6. INTERNATIONAL RESEARCH JOURNAL, ISSN2303–9868 PRINT, ISSN2227–6017 ONLINE: [www.research-journal.org](http://www.research-journal.org) DOI:10.18454/IRJ.2016.49.121
7. Жохова Н. Н. Влияние интернет-коммуникаций на социальное поведение // Материалы научно-практической конференции с международным участием: Актуальные проблемы современного образования: опыт и инновации. Отв. редактор А. Ю. Нагорнова. Тольятти, 27–28 ноября 2014 г. — Издательство: SIMJET (Ульяновск), 2014. — С. 370–375.
8. Жохова Л. А., Жохова Н. Н. Тенденции развития интернет-коммуникаций в российском обществе // Известия МГТУ «МАМИ». Серия «Гуманитарные науки». Серия «Теоретические и прикладные аспекты высшего профессионального образования». — М.: Издательство МГТУ «МАМИ», 2014. Т. 5. № 3 (21). — С. 125–130.
9. Жохова Л. А. Динамика развития образования в России // Актуальные проблемы современного образования: опыт и инновации. Материалы научно-практической конференции с международным участием. Отв. ред. А. Ю. Нагорнова. — Ульяновск, 2014. С. 364–369.
10. Жохова Л. А., Жохова Н. Н. Влияние социальных сетей на современное общество // Теоретические и практические вопросы психологии и педагогики: сборник статей Международной научно-практической конференции (10.12.2015, г. Челябинск) — Уфа: АЭСТЕРНА, 2015. — в 2 ч. Ч. 1. — С. 177–180.
11. Зиновьев А. А. Глобальный человек. — М.: Издательство Эксмо, 2003. — 448 с. (Серия «История XXI века»).
12. Дери М. Скорость убегания: киберкультура на рубеже веков. М.: Ультра, 2008.
13. Крупеникова Л. Ш., Курбатов В. И. Виртуальная личность: пет-мышление, сетевой психотип и интернет-фобии // Инженерный вестник Дона, 2014. Выпуск № 2. Т. 30.
14. Ляшенко Е. С. Семиотический аспект интернет-культуры / Е. С. Ляшенко // Гуманитарный вектор. Серия «Педагогика. Психология». — Издательство. ФГБОУ ВО «Забайкальский государственный университет», 2011. — № 2 (26). — С. 99–105.
15. Мартыанов Д. С. Виртуальные ценности: структура, динамика, противоречия / Д. С. Мартыанов // Сборник трудов Санкт-Петербургского университета культуры и искусств. — 2015. — Т. 206. — С. 319–327.
16. Овсяник О. А. Социально-психологическая адаптация женщин второго периода взрослости: диссертация ... доктора психологических наук: 19.00.05 / Овсяник Ольга Александровна; [Место защиты: Моск. гос. ун-т им. М. В. Ломоносова]. — Москва, 2013. — 348 с.
17. Россохин А. В. Рефлексия измененных состояний сознания: психолингвистический анализ / А. В. Россохин // Вестник Московского государственного областного университета. — Серия «Психологические науки». — 2009. — № 1. — С. 12–20.
18. Самохвалова В. И. Сверхчеловек: образ, метафора, программа / В. И. Самохвалова. Институт философии РАН. — М.: Ваш формат, 2015. — 400 с.
19. Мамбафобия (Mamba) — паническая боязнь онлайн-знакомств // Фобии URL: [fobies.ru/mambaphobia.html](http://fobies.ru/mambaphobia.html) (дата обращения: 29.10.2016).
20. Филимонов Г. Ю., Цатурян С. А. Социальные сети как инновационный механизм «мягкого» воздействия и управления массовым сознанием // Политика и общество. — М.: Nota Bene, 2012. С. 65–75.
21. Муранова А. Семь фобий, рожденных гаджетами и интернетом // Русская семерка [Электронный ресурс]. URL: <http://russian7.ru/2014/04/7-fobij-rozhdennyh-gadzhetaми-i-internetom/> (дата обращения: 28.10.2016).
22. Двадцать пять самых странных фобий [Электронный ресурс]. ADME URL: <http://adme.ru/svoboda-psihologiya/25-samyh-strannyh-fobij-660905/> (дата обращения: 27.10.2016).
23. Опросы в сети // Кто1RU [Электронный ресурс]. URL: <http://kto1.ru/> (дата обращения: 28.10.2016).
24. Фролова Е. Самые популярные социальные сети в России 2016 // Про СММ [Электронный ресурс]. URL: <http://www.pro-smm.com/#1443167912317-b53c39a2-72eb> (дата обращения: 31.10.2016).
25. Edward Gornish. Cyber Future. The Futurist. 1996. Jan. — Febr. — P. 1–15.
26. Jackson M. Social and Economic Networks. — Princeton: Princeton University Press, 2008.
27. «Оксфордский словарь» назвал словом года «selfie» [Электронный ресурс]. URL: [http://www.bbc.com/ukrainian/ukraine\\_in\\_russian/2013/11/131119\\_ru\\_s\\_word\\_of\\_the\\_year](http://www.bbc.com/ukrainian/ukraine_in_russian/2013/11/131119_ru_s_word_of_the_year) (дата обращения: 25.10.2016).
28. <http://quadrotone.org/complexity>