

В заключении следует сказать о важности проблемы *форм проявления психологии человека* для разработки принципов и процедур новой парадигмы психологического познания на основе объективации переживаний и представлений человека в общении, познании и предметно-практической деятельности.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Ананьев Б. Г. Человек как предмет познания. Л., 1969.
2. Бехтерев В. М. Объективная психология. СПб., 1907.
3. Веккер Л. М. Психика и реальность. М., 1998, 2000.
4. Сеченов И. М. Рефлексы головного мозга. М., 1864.
5. Панферов В. Н., Микляева А. В., Румянцева П. В. Основы психологии человека. СПб., 2009.
6. Панферов В. Н. Парадигмальные основы психологической науки // UNIVERSUM: Вестник Герценовского университета. 2013. Вып. 4.
7. Фрейд З. Будущее одной иллюзии // Сумерки богов: Сборник. М., 1989.
8. Юнг К. Г. Архетип и символ. М., 1991.

*Н. Н. Королева, И. М. Богдановская, В. Ф. Луговая*

#### **ВОЗДЕЙСТВИЕ СОВРЕМЕННОЙ ИНФОРМАЦИОННОЙ И МЕДИАСРЕДЫ НА «ОБРАЗ Я» ПОДРОСТКОВ**

Проблема развития личности и социализации человека в усложняющемся и информационно насыщенном поликультурном обществе выступает одной из актуальных междисциплинарных проблем человекознания. Интенсивное развитие информационно-коммуникационных технологий, переход средств массовой информации на цифровую основу, широкое распространение глобальных компьютерных сетей приводит к тому, что современный человек погружается в качественно новую и семиотически неоднородную информационную среду, которая, по сути, становится особого рода жизненным пространством, в котором разворачиваются многие виды учебной, профессиональной и досуговой деятельности, межличностного взаимодействия. Индивидуальное и общественное сознание, представления о собственном Я современного человека в значительной мере опосредуются виртуальными реальностями. Возникают новые «личностные феномены» погружения человека в информационно-коммуникативную среду, отражающие возможности конструирования не только виртуального мира, но и собственной личности [6]. В современной философии и психологии появляется ряд терминов, отражающих формирование у интернет-пользователей особого рода виртуального Я: «виртуальная личность», «сетевая, или виртуальная, идентичность», «Я-виртуальное» и т. п. Виртуальное Я, с одной, стороны, строится на основании смысловых составляющих «Я-реального», с другой — является особым образованием самосознания, в котором отражаются атрибуты принадлежности к определенным сетевым сообществам и субкультурам, могут присутствовать личностные черты и способы поведения, которые человек по тем или иным причинам не проявляет в реальном мире, сконструированные (вымышленные) социально-демографические характеристики и т. п. [3, 5, 9]. В то же время, сама коммуникативная среда Интернета и характер виртуального общения трансформируется, тем самым изменяя сами принципы конструирования виртуального Я. Несколько десятилетий назад Интернет был пространством и источником экспериментирования

с идентичностью и самопрезентацией — анонимность сетевого взаимодействия в сочетании с достаточно широким выбором мультимедийных средств создавала условия для становления «карнавальной» культуры виртуального мира, стимулировала порождение множества «сетевых личностей» одного и того же пользователя, существенно отличающихся от реальной. Сегодня бурное распространение социальных сетей приводит к раскрытию анонимности и адресности общения. Страницы в социальных сетях, как правило, содержат реальную информацию о человеке, в адресах электронной почты часто используются действительные имя и фамилия. Более того, в сеть переносится общение людей и целых групп, объединенных общей деятельностью или знакомых в реальной жизни (одноклассники, сотрудники, друзья и т. п.) [2]. «Материалом» для конструирования сетевой идентичности становится содержание «мира оффлайн», а события, происходящие в предметном и социальном мире, транслируются в сети, вызывают отклики, становятся предметом интереса к реальной и виртуальной личности.

В наибольшей степени воздействию информационной среды, бесспорно, подвергаются подростки [4]. Традиционные институты социализации в современном обществе постепенно заменяются виртуальной средой, во взаимодействии с которой происходит формирование самосознания, освоение способов взаимодействия с другими людьми и окружающим миром [1]. Находясь в сети Интернет, подросток активно взаимодействует с медиасредой, игровыми мирами, различными виртуальными реальностями, насыщенными знаками и символами, которые зачастую не соответствуют детскому опыту и воспринимаются некритично, на уровне внешнего подражания «атрибутам взрослости» или моды [7,8]. Основным средством общения становятся социальные сети. Современный подросток легко обучается работе с новыми информационными технологиями и устройствами, осваивает так называемые «гибридные» пространства, объединяющие и совмещающие мобильную связь, Интернет и реальный мир, нередко не осознавая, что находится одновременно в сети и в предметно-социальном окружении [10, 13, 14]. Формирование коммуникативных стратегий, становление идентичности в подростковом возрасте в основном происходит в «семиотических социальных пространствах» [14], объединяющих множество виртуальных собеседников и сообществ, характеризующихся разнородными социальными нормами и правилами коммуникации.

Современных подростков по праву называют «жителями Интернета», «цифровыми аборигенами», «цифровым поколением», «глобальными детьми» [9, 11]. Дети и подростки быстрее, чем взрослые, осваивают информационную среду, легче адаптируются к ней. В то же время воздействие информационное среды на личностное развитие и формирование самосознания подростков является неоднозначным.

По данным социологического исследования, проведенного под руководством С. Б. Цымбаленко [11], современные российские дети и подростки «вступили в эпоху массового Интернета». Вне зависимости от региона проживания, Интернетом пользуется 93% подростков. При этом общение в сети для большинства из них является приоритетным по отношению к реальному взаимодействию. В связи с этим время, проводимое подростком в сети, на сегодняшний момент уже не является критерием для выявления чрезмерной увлеченности интернет-коммуникацией. Дети становятся независимыми от взрослых в поиске и переработке информации, проявляют самостоятельность, познавательную и личностную активность в виртуальной среде. Современный Интернет вбирает в себя множество информационных каналов, интегрированных в единую медиасреду. В связи с этим другие средства массовой информации — телевидение, радио, печатные СМИ — не играют ведущей роли в формировании личности и социализации подростка. Посредством сетевого взаимодействия происходит не только освоение подростками социального опыта, но и взаимообогащение «взрослой» и «подростковой» субкультур. Подростки стано-

вятся активными субъектами виртуальной реальности, Интернет становится одним из главных источников и пространств их социализации. В связи с этим, значимой проблемой выступает определение роли современной информационной и медиасреды в формировании самосознания подростков.

В проведенном нами исследовании, посвященном анализу воздействия интернет-среды на содержание «образа Я» подростков, участвовали 53 учащихся 9-х классов общеобразовательных школ Санкт-Петербурга и Ленинградской области, из них 28 девушек и 25 юношей. Для получения эмпирических данных использовался тест «Кто Я» Т. Куна, Т. Мак-Партленда, в классическом варианте и модификации («Кто Я в Интернете»). В качестве способа обработки результатов использовался контент-анализ ответов.

Анализ категорий самоописаний личности респондентов (ответы на вопрос «Кто Я?») позволил выявить, что в репертуаре идентификаций подавляющего большинства подростков (74%) присутствуют характеристики, отражающие влияние информационной и медиасреды Интернета — персонажи популярных фильмов и сериалов, игровые роли и персонажи компьютерных игр, ролевые позиции, занимаемые в интернет-коммуникации, характеристики активности в виртуальной среде (рис. 1). Только у 26% подростков в ответах не встречались категории, связанные с их пребыванием в информационно-медийном пространстве.

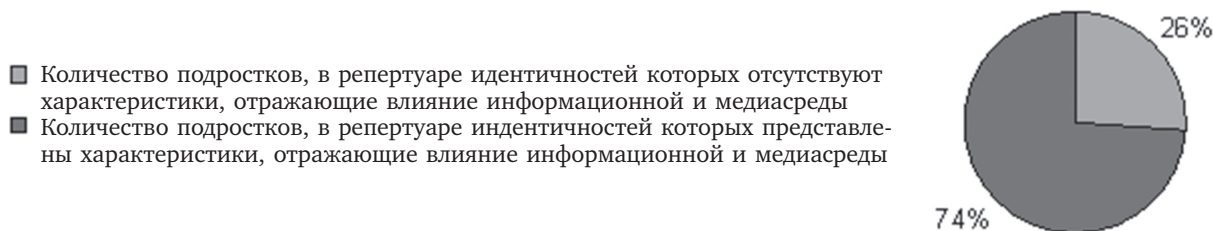


Рис. 1. Распределение подростков по категориям самоописаний (тест «Кто Я» Т. Куна, Т. Мак-Партленда)

Процентное соотношение количества характеристик — компонентов «образа Я», связанных и не связанных с интернет-средой, указанных в ответах, также подтверждает указанную тенденцию. Среди всех характеристик собственной личности, названных подростками, 87% отражают их взаимодействие в виртуальной реальности.

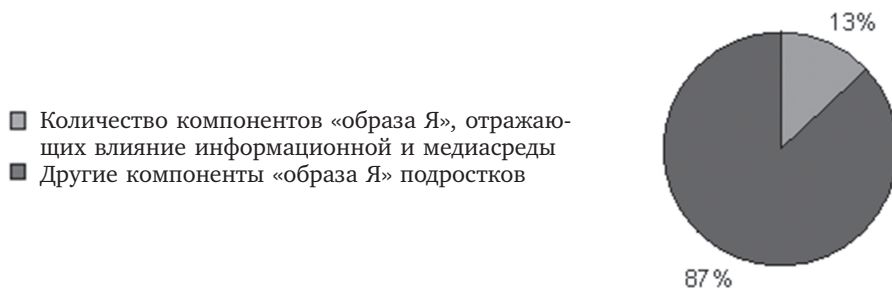


Рис. 2. Распределение компонентов «образа Я» подростков (тест «Кто Я» Т. Куна, Т. Мак-Партленда)

Приведенные данные убедительно показывают, что образ актуального Я подростков в значительной мере опосредован их взаимодействием с информационной и медиасредой. Рассмотрим более подробно содержание категорий самоописаний, отражающих влияние данной среды (табл. 1).

**Компоненты «образа Я» подростков, отражающие влияние  
информационной и медиасреды**

Контент-аналитические категории	Примеры ответов	Выраженность категорий, %
Названия фильмов	«Звездные войны», «Легенда № 17», «Бэтмен», «Мотылек», «Спарта», «Хранители снов», «Киборг»	17,5
Подростковые субкультуры	Анимешники, сталкеры, скинхеды, роеры, эмо	12,5
Релевые позиции в информационной среде	Юзер, геймер, граммар-наци, киберспортсмен	12,5
Религиозные символы	Иисус Христос, Иуда, Мухаммед, Бог	10
Спортивные увлечения	Футбол, бокс, самбо, дартц	10
Спортивные символы	Жерар Пике, Карлес Пуйоль, Кержаков	7,5
Символы сексуальных предпочтений	Гетеросексуал, бисексуал, секс-машина	7,5
Мифологические образы	Богиня Афина, царь Леонид, спартанец	7,5
Политические лидеры	В. В. Путин, Барак Обама	5
Названия компьютерных игр	World of Tanks	5
Символы рок-культуры	Курт Кобейн	2,5
Герои популярных телепередач	Макс +100500	2,5

Как свидетельствуют данные таблицы, на первом месте находятся названия художественных фильмов, популярных среди подростков. Нужно отметить, что содержание фильмов в основном связано с героическими поступками, борьбой и победой, а также с фантастическими событиями и сюжетами, мистикой, необычными способностями и силой героев. Также обращает на себя внимание тот факт, что подростки идентифицируют себя не с конкретным персонажем, а с фильмом в целом. На первый взгляд, это свидетельствует о диффузности самосознания подростков, однако, возможно, что таким образом проявляется принципиально иной тип идентичности, присущий «цифровому поколению» — сетевой, который предполагает отождествление себя с неким фреймом персонажей и событий, осознание себя в потоке постоянных коммуникаций.

На втором месте по значимости — характеристики принадлежности к подростковым субкультурам и ролевые позиции в информационной среде. Третье место занимают религиозные символы и спортивные увлечения, четвертое — различного рода символы сексуальных предпочтений и мифологические образы, на пятом месте находятся политические лидеры и названия компьютерных игр, шестое, последнее место разделили герои популярных передач и люди — символы рок-культуры.

Безусловно, такие характеристики, как сексуальные предпочтения, спорт, мифологические и религиозные образы, могут присваиваться подростками безотносительно к информационному пространству, в результате опыта личного общения со значимыми взрослыми и сверстниками, совместной деятельности. Однако в ходе дополнительно проведенной нами беседы было выявлено, что именно Интернет как информационная и медийная среда, в особенности социальные сети, являются источниками информации о многих значимых сферах жизни: секс, спорт, политика и религия выступают популярными темами новостей, цитирования на личных страницах, групповых обсуждений и комментариев.

Интересно, что пол подростков не оказывает существенного влияния на характеристики актуального «образа Я», связанные с влиянием информационной среды: значимых различий в содержании и выраженности категорий мальчиков и девочек выявлено не было.

Обратимся к результатам, полученным с помощью разработанной нами модификации теста Т. Куна, Т. Мак-Партленда — «Кто Я в Интернете».

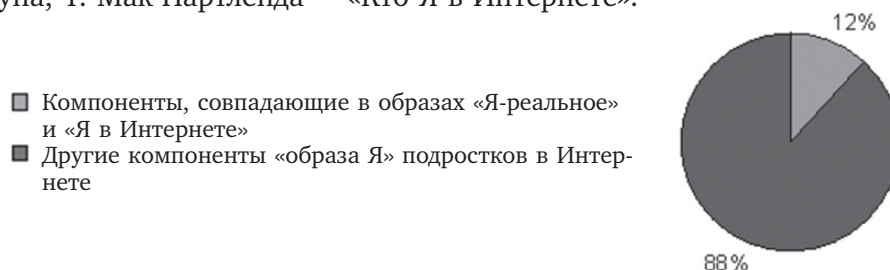


Рис. 3. Распределение компонентов «образа Я» подростков по результатам теста «Кто Я в Интернете» (модификация методики Т. Куна, Т. Мак-Партленда)

Для определения смысловой близости образов актуального и виртуального Я («Я в Интернете») у подростков был подсчитан процент совпадений ответов подростков в классической и модифицированной версии теста. Выявлено, что фактически одна восьмая часть всех самоописаний является общей для представлений о себе в социальной и виртуальной реальности. То есть образы актуального и виртуального Я подростков оказывают взаимное влияние друг на друга, имеют «область пересечения», инвариант, в которую попадают некие устойчивые характеристики самосознания, проявляющиеся в реальной жизненной среде и в Интернет-коммуникации.

Рассмотрим подробнее содержание инвариантных по отношению к среде (реальной — виртуальной) характеристик самосознания подростков (табл. 2).

Таблица 2

**Характеристики самосознания подростков, совпадающие в образах «Я-реальное» и «Я в Интернете»**

Контент-аналитические категории	Примеры ответов	Выраженность категорий, %
Характеристики лидерского потенциала	Лидер, чемпион, красотка, богиня, крутой парень, отличный человек	16,67
Рефлексивные самоописания	Порядочный, хороший, лентяйка, интроверт, оптимистка	13,89
Коммуникативные характеристики	Общительный, умеющий слушать, подруга, друг	11,11
Обозначение личности	Личность, анонимус, инкогнито	8,33
Социальные роли	Ученик, школьник, подросток	8,33
Характеристики интеллектуального потенциала	Умный, образованный	8,33
Мифологические персонажи	Зевс, Посейдон, Афина	8,33
Рольевые позиции в информационной среде	Геймер, граммар-наци	5,56
Девиантные проявления	Наркоман, худеющая	5,56
Известные личности	В. В. Путин, П. Дуров	5,56
Герои популярных телепередач	Макс +100500	5,56
Характеристики сексуальности	Секс-машина	2,78

На первом месте по выраженности категории находятся характеристики, отражающие лидерский потенциал. Второе место занимают рефлексивные самоописания, отражающие в основном эмоциональные, нравственные и личностные качества. На третьем месте — характеристики, проявляющиеся в общении. Четвертое место разделяют обозначения себя как личности, социальные роли и характеристики интеллектуального потенциала и мифологические персонажи. Это, скорее всего, связано с возрастными особенностями — стремлением к самоутверждению, интенсивным развитием самосознания и рефлексии, значимостью общения как ведущего вида деятельности, освоением широкого спектра ролей. Это проявляется как в реальном, так и в виртуальном взаимодействии подростков. Однако идентификация подростков с мифологическими персонажами, популярными в современной информационно-коммуникативной среде и массмедиа, говорит о ее воздействии на самосознание подростков. Об этом свидетельствует и содержание категорий, находящихся на пятом и шестом местах по степени выраженности. Так, по 5,56% приходится на характеристики образа себя, в содержании которых явно прослеживается опыт коммуникации в сети Интернет: ролевые позиции в информационной среде, известные личности, герои телепередач. Категория «девиантные проявления», скорее всего, также формируется под влиянием виртуального взаимодействия, поскольку отражает проблематику достаточно популярных тем для обсуждения подростками в социальных сетях: наркозависимость и психоактивные вещества, чрезмерное стремление к потере веса, вплоть до пропаганды анорексии. Наименее выраженной является категория, содержащая характеристики сексуальности, в большинстве случаев, гиперболизированные, что, с одной стороны, также отражает особенности подросткового самосознания, с другой — поддерживается и поощряется в интернет-сообществах.

Интересно, что образ себя в Интернете у подростков отражает черты, не только проявляющиеся в виртуальной коммуникации, но и традиционно присущие актуальному Я, хотя они и не имеют значительной выраженности (табл. 3).

В основном виртуальное я подростков складывается под влиянием компьютерных игр, в соответствии с этим, они идентифицируют себя с различными игровыми персонажами. На втором месте — различные роли, которые реализуются в интернет-коммуникации. Нужно отметить, что спектр таких ролей достаточно обширный — подростки проявляют разнообразную активность в сети — играют, общаются, презентуют себя, занимаются программированием и сетевым творчеством. В то же время указанные роли характеризуют и новые формы отклоняющегося поведения, проявляющиеся в сетевом взаимодействии, например, троллинг — намеренное провоцирование конфликтов в сети, читерство — мошенничество в сетевых играх, осуществляемое посредством специальных программ, и т. п. Третье место по выраженности категорий разделили персонажи мультипликационных фильмов, характеристики, отражающие статус в виртуальной коммуникации, и девиантные проявления, в основном, связанные с агрессией и сексуальным поведением. На четвертом месте — описания себя как представителя определенной молодежной субкультуры. Пятое место занимают киберспорт и характеристики, отражающие осознание подростками собственной чрезмерной увлеченности интернет-средой. Наименее выражены рефлексивные самоописания и характеристики познавательных интересов подростков, проявляющиеся в интернет-среде, а также различного рода символы виртуальной коммуникации. Многие характеристики виртуального Я формулируются подростками на интернет-сленге. Приведенные данные, на наш взгляд, свидетельствуют о значительной степени погруженности подростков в информационную среду и о виртуализации многих сфер подростковой коммуникации: межличностное взаимодействие, освоение ролевых позиций и достижение тех или иных статусов в группе, игровая дея-

**Характеристики «образа Я» в Интернете (за исключением характеристик, совпадающих с образом «Я-реальное»)**

Контент-аналитические категории	Примеры ответов	Выраженность категорий, %
Персонажи компьютерных игр	Клингон, каратель, солдат, снайпер, спаункиллер, штурмовик, убийца, герой, спасатель, саппорт, керри, нюкер, дизейблер, друид, ветеран WOW, ветеран World of Tanks, ветеран Battlefield, Death Profet	28,99
Роли в интернет-коммуникации	Пишущий статусы, любитель вирта, программист, тролль, админ, инженер, читер, драфтер, игрок	15,94
Персонажи мультфильмов и киноперсонажи	Спанч Боб, Патрик, Наруто, король Артур, Флиппер, Индиана Джонс, герои South Park"a	8,70
Девиантные проявления	Зоофил, некрофил, некромант, убийца, маньяк	8,70
Характеристики статуса в виртуальной среде	Непопулярный, обладатель миллиона лайков, король аськи, неизвестный пользователь	8,70
Представители субкультур	Рэпер, лифтер, хипстер	5,80
Участники киберспортивных игр	Киберспортсмен, турникмен, брусьямен	4,35
Характеристики чрезмерной увлеченности интернет-общением	Проводящий много времени в Интернете, у компьютера, игроман	4,35
Рефлексивные самоописания	Добрый, свободный	2,90
Характеристики познавательных интересов	Ищущий информацию, интересующийся знанием	2,90
Символы общения в виртуальной среде	Аска, юзернейм	2,90

тельность, включение в молодежные субкультуры, познавательная активность развертывается в основном в виртуальной реальности.

В целом, полученные результаты свидетельствуют, что образ себя у современных подростков в значительной степени формируется под воздействием информационной и медийной среды, объединенной в пространстве интернет-коммуникации. В структуре самосознания подростков значительную роль играет не только «Я-реальное», но и «Я-виртуальное», которое формируется в активной и продолжительной сетевой коммуникации. При этом прослеживается тенденция взаимопроникновения образов реального и виртуального Я: характеристики поведения и деятельности в сети Интернет закрепляются в актуальном представлении о себе, интересы и качества личности презентуются в сетевом взаимодействии. Формируется особая инвариантная область самосознания, включающая в себя характеристики, проявляемые подростками как в предметно-социальной, так и в виртуальной среде, причем, некоторые из них изначально формируются в интернет-коммуникации. Подростки идентифицируют себя с персонажами и личностями, популярными в среде Интернет, характеризуют себя через роли в компьютерных играх. Особое внимание необходимо обратить на то, что информационное пространство также может становиться источником формирования и за-

крепления определенных форм девиантного поведения подростков. Это касается не только интернет-зависимости, но и различных проявлений сексуального, пищевого поведения, асоциально-агрессивных тенденций. Понимании роли информационно-медийной среды в формировании подросткового самосознания позволит разработать пути и направления психолого-педагогической поддержки развития личности, программы профилактики и коррекции отклоняющегося поведения на современном этапе развития общества.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. *Алехин А. Н., Богдановская И. М., Королева Н. Н., Проект Ю. Л.* Становление знаково-смысловой регуляции поведения как фактор социализации ребенка в современном обществе // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Психология. 2013. Т. 6. № 4. С. 38–45.
2. *Асмолов А., Асмолов Г.* От Мы — медиа к Я-медиа: поиск себя в мире информации // Человек как субъект и объект медиапсихологии. МГУ имени М. В. Ломоносова / Ин-т человека; Изд-во Моск. ун-та Москва, 2011. С. 86–104).
3. *Войскунский А. Е.* Психология и Интернет. М.: Акрополь, 2010. 439 с.
4. *Жилинская А. В.* Интернет как ресурс для решения задач подросткового возраста: обзор психологических исследований [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование psyedu.ru. 2014. № 1. URL: [http://psyjournals.ru/psyedu\\_ru/2014/n1/67976.shtml](http://psyjournals.ru/psyedu_ru/2014/n1/67976.shtml) (дата обращения: 12.08.2014).
5. *Жичкина А. Е.* Взаимосвязь идентичности и поведения в Интернете пользователей юношеского возраста: Дис. ... канд. психол. наук. М., 2001. 199 с.
6. *Королева Н. Н.* Семиосфера личности. СПб., 2005. 159 с.
7. *Королева Н. Н., Гончарова О. М., Проект Ю. Л., Богдановская И. М.* Социальная семиотика жизненной среды современного ребенка // Письма в Эмиссия. Оффлайн (The Emissia. Offline Letters): электронный научный журнал. — Ноябрь 2013, ART 2097. СПб., 2013. URL: <http://www.emissia.org/offline/2013/2097.htm>, ISSN 1997-8588. Объем 0.5 п. л.
8. *Королева Н. Н., Цейтлин С. Н., Проект Ю. Л.* Когнитивное и речевое развитие ребенка в условиях современного российского общества // UNIVERSUM: Вестник Герценовского университета. 2013. № 4. С. 91–98.
9. *Кузнецова Ю. М., Чудова Н. В.* Психология жителей Интернета. М.: ЛКИ, 2008. 224 с.
10. *Проект Ю. Л., Богдановская И. М., Королева Н. Н.* Развитие сетевых технологий как фактор трансформаций жизненного пространства современного человека // UNIVERSUM: Вестник Герценовского университета. 2014. № 1. С. 89–96.
11. *Цымбаленко С. Б.* Влияние Интернета на российских подростков и юношество в контексте развития российского информационного пространства // Международный электронный научно-образовательный журнал «Медиа. Информация. Коммуникация». 2013. № 4. [Электронный ресурс] <http://mic.org.ru/4-nomer-2012/162-vliyanie-interneta-na-rossijskikh-podrostkov-i-yunoshestvo-v-kontekste-razvitiya-rossijskogo-informatsionnogo-prostranstva> (дата обращения: 15.04.2014 г.).
12. De Sousa e Silva A. 2006. From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. *Space and Culture* 9(3), 261–278.
13. *Gee J. P.* (2005). Semiotic social spaces and affinity spaces: From The Age of Mythology to today's schools. In D. Barton and K. Tusting (Eds.) *Beyond communities of practice: Language power and social context*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
14. *Zao Sh., Grasmuck Sh., Martin J.* Identity construction on facebook: digital empowerment and anchored relationships // *Computers in Human Behavior*. Vol. 24 (2008). 1816–1836.