

ИТОГОВАЯ РАБОТА

по программе: «Применение международных информационных технологий: инженерно-техническое сопровождение применения ИКТ в учебном процессе»

тема: «История и принципы работы всемирной сети Интернет»

Работа выполнена

слушателем

Воробьёвой Татьяной Анатольевной

МОУ СОШ № 80

Преподаватель

Сергей Валерьевич

Краснодар

Содержание

Введение

1. История и характеристика Интернета

1.1 История создания сети Интернет

1.2 Характеристика Интернет и причины "бегства" в него

1.3 Проблема «Интернет на рабочем месте»

1.4 Общение на web-chat

1.5 Флейм и флуд

Заключение

Список использованной литературы

Введение

Кто в детстве не мечтал об идеальном мире, где физическая сила не играет никакой роли, о мире, где любой может сказать то, что думает, о мире, где можно быть анонимом-невидимкой или известным героем на свой выбор, о мире, где... Вообще, о мире, в котором сбываются мечты? И вот он возник - и имя ему - ИНТЕРНЕТ... Интернет это одно из самых значительных демократических достижений технологического процесса. С его появлением информация становится потенциальным достоянием большинства жителей планеты. Все глобальные коммуникации, связанные с телеграфом, телефоном, радио, телевидением и компьютерной техникой, ныне интегрируются в единое целое - Интернет. Речь идет о механизме распространения информации, объединения людей и их взаимодействия независимо от расстояния, временных, государственных и многих других границ. Интернет превзошел и превосходит все ожидания и прогнозы. За последние годы в этой области произошел качественный скачок. В результате, на сегодняшний день можно с уверенностью констатировать, что глобальная сеть Интернет перестала быть просто системой хранения и передачи сверхбольших объемов информации и стала новым слоем нашей повседневной реальности и сферой жизнедеятельности огромного числа людей.

Как следствие, у пользователей компьютерных сетей возникает целый ряд интересов, мотивов, целей, потребностей, установок, а также форм психологической и социальной активности, непосредственно связанных с этим новым пространством.

В то же время, с каждым днем возрастает число жертв Интернета: люди, не замечающие внешнего мира, погруженные в сеть или увлеченные игрой... Что именно привлекает людей в Сеть и как этого можно избежать? Кто наиболее подвержен вредному влиянию сети? Каковы особенности общения в Интернет? Что из самых распространенных слухов об Интернете правда?

Можно ли назвать Интернет проблемой XXI века? Именно эти вопросы стали темой моей работы.

1. История и характеристика Интернета

1.1 История создания сети Интернет

В 1961 году Defence Advanced Research Agency (DARPA) по заданию министерства обороны США приступило к проекту по созданию экспериментальной сети передачи пакетов. Эта сеть, названная ARPANET, предназначалась первоначально для изучения методов обеспечения надежной связи между компьютерами различных типов. Многие методы передачи данных через модемы были разработаны в ARPANET. Тогда же были разработаны и протоколы передачи данных в сети - TCP/IP. TCP/IP - это множество коммуникационных протоколов, которые определяют, как компьютеры различных типов могут общаться между собой.

Эксперимент с ARPANET был настолько успешен, что многие организации захотели войти в нее, с целью использования для ежедневной передачи данных.

И в 1975 году ARPANET превратилась из экспериментальной сети в рабочую сеть. Ответственность за администрирование сети взяло на себя Defence Communication Agency (DCA), в настоящее время называемое Defence Information Systems Agency (DISA). Но развитие ARPANET на этом не остановилось; Протоколы TCP/IP продолжали развиваться и совершенствоваться.

В 1983 году вышел первый стандарт для протоколов TCP/IP, вошедший в Military Standards (MIL STD), т.е. в военные стандарты, и все, кто работал в сети, обязаны были перейти к этим новым протоколам. Для облегчения этого перехода DARPA обратилась с предложением к руководителям фирмы Berkley Software Design - внедрить протоколы TCP/IP в Berkeley(BSD) UNIX. С этого и начался союз UNIX и TCP/IP.

Спустя некоторое время TCP/IP был адаптирован в обычный, то есть в общедоступный стандарт, и термин Internet вошел во всеобщее употребление.

В 1983 году из ARPANET выделилась MILNET, которая стала относиться к Defence Data Network (DDN) министерства обороны США. Термин Internet стал использоваться для обозначения единой сети: MILNET плюс ARPANET. И хотя в 1991 году ARPANET прекратила свое существование, сеть Internet существует, ее размеры намного превышают первоначальные, так как она объединила множество сетей во всем мире. Число хостов, подключенных к сети Internet, выросло с 4 компьютеров в 1969 году до 14 миллионов в 1997 году.

Число пользователей ежегодно удваивается. Если в 1980 г. Интернет объединял лишь 25 сетей, то через 15 лет - уже свыше 44 тысяч университетских, государственных и корпоративных сетевых систем 160 стран мира, связанных высокоскоростными частными и общедоступными средствами связи. За один 1995 год к Интернет подключились от 40 до 50 млн. компьютеров и по оценкам число их ежемесячно увеличивается на 10-20 %.

Согласно исследованию, которое Nielsen называет первым в истории анализом глобального распространения Интернета, население всемирной Сети в 20-ти странах приближается до 300 млн. (2000год) В Северной Америке людей с домашним доступом к Интернет наиболее (близко 150 млн.), ее догоняют европейские страны, где в совокупности таких людей - 82 млн. Лидируют Великобритания, Германия и Италия, частица которых в европейском населении Интернета превышает половину. Исследование также показало, что большинство пользователей имеют доступ к Интернету из дома, а не на работе. Исключения составляет Швейцария, где тех и тех поровну. [2]

Говорят, что с переписыванием по e-mail'у надо быть осторожным, ведь кто-нибудь может послать вашему другу от вашего имени всякие гадости, а его ответы перехватывать, чтобы не дать ему прояснить ситуацию. Так, действительно, бытовое переписывание передается по Интернету в незашифрованном виде, его можно перехватить и подсмотреть на почтовом

сервере и даже сфальсифицировать. Только для занятия этим нужна высокая квалификация и доступ к этому серверу. А его могут получить люди только трех профессий: сисадмин - который с большим интересом поиграет в свободное время в Quake, хакер - которому некогда заниматься глупостями (ведь платят не за прочитанное письмо, а за сломанный сервер) и, в конце концов, те, кому положено.

Еще говорят, по Сети крадутся хакеры, взламывая все подряд, воруя из компьютеров деньги, билеты, телефоны любовниц и сталкивая с орбиты космические спутники.

Не верьте. Это клевета. Деньги расходуются сами собою, билеты - просто теряются, а космические спутники по TCP/IP заваливать не обязательно - они и сами падают.

Странный факт: увеличение степени реализма технологий виртуальной реальности не оказывает влияние на усиление влияния этой реальности. Так как, становясь реальным, виртуальный мир перестает будить воображение. Так как самое «что-то-не-совсем-реальное» стимулирует силу нашего воображения и представлений. Мы берем то, что читаем и переводим воображением во что-то живое и яркое... Мысленный мир, виртуальная реальность. Но реальность. Почему? Так как, если ты "там", то для тебя этот мир реальный - ты общаешься, ссоришься, обижаешься... то есть живешь. А жить можно лишь в реальном мире. И люди, которые по определенным причинам убегают в этот мир от реальности, наделяют его реальностью, делают более реальным, чем реальная жизнь и живут в нем с удовольствием.

Сейчас в русской Сети появилось сообщество антивиртуалов, которые борются против "ненатуральных" способов общения. Любой может зайти на их страницу и подписаться под их манифестом (см. Приложение 1).

1.2 Характеристика Интернет и причины "бегства" в него

Все причины можно разделить на 10 больших разделов. Рассмотрим их поподробнее:

1. Внешние причины:

- Травматическая ситуация, стресс, породившие отчуждение от реального мира и людей. У человека возникает потребность отделиться от других, спрятаться от них, никого не видеть, но ему нужны поддержка и общение с людьми и они обращаются к Сети. Так, например, девушка, которая пережила изнасилование, не может общаться с "живыми" людьми. Интернет дает ей возможность жить дальше.

- Деадаптация к реальной жизни.

- Общение со знакомыми, которые находятся на расстоянии - в других странах, городах, в таком случае Интернет просто быстрое и значительно более дешевое средство связи.

- Нахождение друзей, любимых, знакомых, людей, с которыми можно провести время.

- Престижность, модность Интернета.

- Поиск необходимой информации.

- Социальная изоляция - вынужденная или нарочно созданная. Человек оказывается в изоляции и пытается искать пути выхода из этой изоляции. Так, парень, который уехал из Украины в США, оказался в другой среде - среде людей с другой культурой, взглядами, поведением, один среди чужих. Он стал ночами бывать на украинском чате, удовлетворяя свою потребность в общении со "своими". "В тюрьму прибыла инспекция и видит - нет замков, двери открыты, нет дежурных, но все преступники сидят и не убегают.

- Как вы сделали так, что они не убегают? - спросили инспектора у начальника тюрьмы. Начальник ответил:

- Подключил их к Интернету". (Анекдот)

2. Расстройства психики:

- Агорафобия - страх открытого пространства. Пример хорошо проиллюстрирован в фильме "Имитатор". Главная героиня, больная агорафобией, сидит дома и общается с людьми лишь через сеть.

- Ксенофобия - страх чужих. Человек боится быть среди незнакомых людей, боится, чтобы с ним никто не заговорил, не сделал что-то. Сеть, для них, способ поговорить с тем, кто не является "своим".

- Диморфобия - человек постоянно переживает по поводу собственной внешности. Он не хочет, чтоб его увидели с "таким ужасным носом". Скрывается, таким образом, от чужих глаз.

- Тревожность и прочие социальные страхи - страх общения с другими людьми, страх отрицательной оценки и т.д.

- Комплекс неполноценности - в Интернете никто не знает, кто ты есть. И ты можешь быть другим.

- Депрессии - депрессивные больные, которые устали от реала, ищут смысл жизни в виртуальной реальности.

- Разные акцентуации и патологии, которые толкают человека на удовлетворение своих, противозаконных в реале, но не в Сети, фантазий. Садисты, мазохисты, педофилы и прочие нашли себе место удовлетворения любых потребностей.

3. Качества личности:

- Стеснительность, нерешительность - есть люди, для которых заговорить, познакомиться с другим человеком целая проблема.

- Непривлекательность, внешние недостатки - в Сети это не имеет значения.

- Индивидуализм, эгоизм, желание выделиться и проявить себя.

- Интровертизм.

4. Удовлетворение потребности в общении, одобрении, поддержке, безопасности, защищенности - главнейшие потребности человека. Если он не

может удовлетворить их в реальной жизни, он удовлетворяет их в виртуальной реальности.

5. *Одиночество, отсутствие друзей, знакомых* - нет значения, вследствие чего человек ощущает себя одиноким, лишь факт наличия одиночества толкает человека искать что-то, что может помочь.

"...Очень много людей отвергли действительность, заменив ее виртуальностью. Так ведь не от хорошей жизни люди идут. Не потому ли человек ночь сидит за монитором, что ему просто некому позвонить и не с кем встретиться. Вы хотя бы раз ощущали одиночество? Если хочется кричать? Если болезненно хочется поговорить. Просто вылить все, что есть на душе. А еще лучше - и найти понимание..." (Из разговора).

6. *Удовлетворение сексуальных желаний, стремлений, склонностей.* Даже, если для получения удовлетворения в реальности не нужно совершать преступления, все же в Сети это легче сделать, легче достичь цели. Без трудностей и без отрицательных последствий - нежелательной беременности (как и желательной, кстати), СПИДа, венерических болезней.

7. *Возможность создания собственного образа, персоны.* Этот образ будет собственным, индивидуальным.

- Возможность создания своего образа, вызывая предусмотренную и желательную реакцию окружающих, получение признания окружающих. Как правило, эти люди имеют комплекс неполноценности или зацикленные на своей внешности, имеют низкую самооценку, и т.п. При помощи создания красивого образа, который нравится другим, они получают необходимое одобрение, признание и окружение. "В виртуальной среде вы вообще можете быть кем хотите, выглядеть как угодно, быть существом любого пола на выбор, словом, у вас нет ограничений, характерных для материального мира". "В Интернете никто не знает, что вы - собака".

- Возможность создавать о себе любое впечатление на свой выбор. Без трудностей можно изменить свой пол, имидж, стиль.

"Я - 49-летний лысеющий мужчина с избытком веса. Но я сообщаю молодым леди в киберпространстве, что я 23-летний, высокий, красивый, стройный мужчина со светлыми волосами и синими глазами. Иначе, я знаю, что они не захотят общаться со старым, толстым, лысым мужиком" (Из конференции)

- Не имеет значения возраст собеседников.

"В Интернете можно говорить на равных с человеком значительно старше тебя, и это не мешает общению, хотя ты и знаешь, что он тебя старше". (Из беседы).

- Не имеет значения внешняя привлекательность или непривлекательность, никакие внешние дефекты или недостатки не мешают общению.

8. *Виртуальная реальность* дает человеку возможность убежать от проблем, трудностей, неурядиц реальной жизни. Если для человека реал - лишь проблемы, страхи, серость, однообразие, а виртуал - яркость, легкость, спокойствие, то он обязательно станет зависимым от Интернета, и эта зависимость будет похожа на зависимости от табака, наркотиков, алкоголя. Бегство от реальности в сказочный мир.

9. *Отдельно можно выделить легкость общения в Интернете.* Почему люди так потянулись сюда? Почему здесь проще общаться, чем в жизни? Потому что общение в Интернете неполноценное. Это общение, на 70-80 процентов, которое состоит из игры воображения. В реальной жизни язык - это маленькая часть канала информации. Есть еще мимика, жесты, поведенческие стереотипы, символы, которые расходятся как круги на воде, отталкиваясь от двух берегов - личностей, которая говорит и которая слушает. В Сети у вас есть только одно: текст и статическая графика. Вы додумываете другое. Ничто не мешает вам сделать из своего собеседника - идеального для вас собеседника. С одного-двух слов вы экстраполируете его реакцию и формируете его образ. А поскольку для вас это идеальный собеседник - это вам с ним интересно и вы для него тоже раскрываетесь с приятной стороны.

И для него вы тоже - интересный собеседник. Выходит обратная реакция. С другой стороны, его не надо удерживать, так как всегда можно найти другого.

10. Свобода действий, поступков, высказываний

- В Интернете нет запрещенных тем, здесь легче общаться на темы секса, других "запрещенных" обществом тем.

- Свободное управление, пользование информацией, которая поступает. Возможность изменять ее, перерабатывать, рассылать куда и кому угодно.

- Свобода от ограничений и социальных норм, которые накладывает общество. Так, появляется флейм (Флейм - от англ. Flame - взрываться, раздражаться - искусство ругаться и "доводить" людей, целью которого есть именно "доведение" людей "до кондиции", когда они уже начинают ругаться в ответ) и спам (SPAM - термин, который появился в Internet после телешоу актеров из труппы Monty Python, которые во время выступления внезапно взрывались рекламой колбасного фарша Spam. Этим термином стали обозначать любые навязчивые рекламные сообщения, которые пользователь сети может получить по электронной почте. Иногда этим термином обозначают бессмысленные, однообразные сообщения и в этом понимании спам есть синонимом термина "флуд").

"В реальной жизни нужно быть всегда вежливым, но все же так хочется временами нахамить кому-нибудь или просто сделать какую-нибудь гадость. После этого даже чувствуешь себя лучше, поднимается настроение".

11. Доступность

- Неограниченность доступа к любой информации. Путешествовать по страницам можно практически бесконечно. Количество сайтов огромно, а их тематика неисчерпаема.

- Доступность и простота использования. Если есть деньги на провайдера, то в любой час дня и ночи Интернет к вашим услугам.

12. Отсутствие ответственности

- Отсутствие ответственности за собственные поступки и слова. Можно говорить что угодно, в том числе то, что противоречит общественной мысли и общественной морали, оставаясь безнаказанным. И делать любые виртуальные поступки.

- Безответственность в общении.

"Общение в Интернете не имеет еще одной черты, из-за которой не так просто многим людям общаться в обычной жизни. Ответственность. Вы - человек, у вас - окружение, вы не можете просто так все бросить". (Из конференции)

В Интернете же вы можете выйти из контакта в любой момент в случае нежелательного развития событий.

Но, как правило, эта "необязательность" притворна - завязав общение с кем-то, психологически так же непросто разорвать отношения, как и в реале.

1.3 Проблема «Интернет на рабочем месте»

Проблема "Интернета на рабочем месте" или, точнее, неограниченного доступа в глобальную Сеть с типичного рабочего места в офисе, без преувеличения входит в список самых болезненных для тех, кто по роду своей деятельности связан с вычислительной техникой. Отношение к ней, сложившееся в обществе в последние годы, однозначное и никак не зависит ни от специальности работников, ни от их географического положения, ни от каких-то других факторов: спросите любую поисковую машину на тему "Интернет влияние продуктивность" - и вы убедитесь, что Интернет на работе считается несомненным злом, самым ужасным образом сказывающимся на производительности работников умственного труда, на их взаимоотношениях с коллегами и начальством, на благополучии самого работодателя. А причина всех бед - злоупотребления, допускаемые пользователями: вместо того, чтобы заниматься выполнением основных

обязанностей, они качают из Сети музыку, смотрят фильмы, общаются в чатах и т.д., и т.п. Разве не логично просто закрыть выход в Сеть, решив проблему на корню? Так зачастую и делают - оставляя в качестве канала для связи лишь электронную почту. Но давайте не будем торопиться. Буквально на днях в западной прессе появились данные, говорящие, что не всё так уж однозначно плохо.

Замахнуться на святое позволили себе авторы исследования под названием National Technology Readiness Survey (NTRS). По своей сути, это телефонный опрос, проводимый среди американцев от 18 лет и старше на протяжении вот уже четырёх с лишним лет. Назначение его - изучение отношения населения США к электронным сервисам, выявление и анализ основных способов их использования. Тема это чрезвычайно обширная, но нам из неё интересна только одна категория: влияние Сети на продуктивность офисных работников. В отчёте о последнем исследовании (за 2002 год) приведена любопытная статистика: оказывается, часы, убитые на похождения в Сети для удовлетворения личных нужд и интересов во время рабочего дня, обычно с лихвой компенсируются в нерабочее время.

Исследователи предлагают обратить внимание на работников, имеющих выход в Сеть, как со своего основного рабочего места, так и из дома. Такие пользователи тратят на личные нужды в Сети в рабочее время примерно 3.7 часа каждую неделю. Однако, 47% из них, вернувшись домой, проводят по 5.9 часа в Сети, выполняя свои основные рабочие обязанности. Ещё 25% таких пользователей отдают своей работе дома примерно то же время, какое они потеряли, блуждая по Сети в офисе. Таким образом, большинство офисных работников, имеющих возможность выйти в Интернет, как из дома, так и со своего основного рабочего места, в целом оказываются более продуктивны, нежели их коллеги, лишённые доступа в Сеть на работе или дома. Последние (могущие попасть в Сеть только из дома) представляют собой наиболее опасную категорию: они активней других тратят рабочее

время на web-сёрфинг в личных целях, естественно, никак его не компенсируя.

Выводы исследователей просты. Говорить о полной свободе Интернет-доступа на рабочем месте не следует, но работодателям всё же стоит пересмотреть свои принципы, позволив подчинённым с некоторыми ограничениями пользоваться Сетью в личных интересах во время рабочего дня. Хорошим выходом может стать разработка внутренней политики сетевого доступа, пресекающей особо радикальные выходы вроде просмотра порнографии или скачки музыкальных файлов, но разрешающей общение и web-сёрфинг. Впрочем, на пути к этому светлому будущему ещё множество преград - уж очень глубоко засела в умах идея о вредоносности Сети. Реально ли вообще заставить работодателей решиться на открытие Интернет-доступа с рабочих мест своих подчинённых? Какие ещё отрицательные стороны, помимо избыточного трафика, может скрывать в себе такое решение? Какую именно сетевую активность в рабочее время стоит разрешить, а какую - поставить вне закона? Пока эти вопросы остаются на совести работодателя.

С психологической точки зрения Интернет среда характеризуется широким спектром видов деятельности сопоставимым с ведущими видами деятельности человека. В Интернет-пространстве находят свое отражение игровые, познавательные и трудовые виды активности. Формы выражения вышеперечисленных способов активности достаточно разнообразны и реализуются главным образом через общение.

Существуют различные классификации способов общения в Интернете. По степени интерактивности коммуникаций разделяют наиболее интерактивные среды общения - чаты; наименее интерактивные - e-mail и телеконференции (в телеконференции и при общении посредством e-mail общение происходит в режиме off-line, в отличие от чата, где люди общаются on-line). По количеству участников, вовлеченных в коммуникативный процесс, выделяют:

1) диалоговую коммуникацию, off-line и on-line (электронная почта, ICQ);

2) полилоговую коммуникацию, off-line и on-line (конференции, чаты);

3) однонаправленную коммуникацию (объявления, реклама, отзывы и т.п.). В рамках этих типологий выделяют: Интернет-форум (синонимы: гестбук/гостевая книга, отзыв, дискуссия и т.п.) является полилоговой коммуникацией в режиме off-line [7].

Общение – это осуществляемое знаковыми средствами взаимодействие субъектов, вызванное потребностями совместной деятельности и, направленное на значимое изменение в состоянии, поведении и личностно-смысловых образованиях партнера [8].

Основными функциями общения являются следующие:

- Прагматическая. Реализуется при взаимодействии людей в процессе совместной деятельности.

- Формирующая. Проявляется в процессе формирования и изменения психического облика человека.

- Подтверждающая. Возможность познать, утвердить и подтвердить себя.

- Организация и поддержание межличностных отношений.

- Внутриличностная функция общения.

При взаимодействии человека с информационными системами происходит преобразование деятельности за счет опосредования ее знаками [9].

В основе формирования сетевого сообщества на базе Интернет, может лежать заинтересованность его участников в достаточно постоянном и регулярном взаимодействии между собой. Отнесение себя к сообществу, связано с эмоциональной включенностью в общение с другими участниками, потребностью в аффилиации, что является реализацией частных целей и потребностей участников общения [10].

Говоря об особенностях Интернет-общения, Минаков А.В. выделяет затрудненность эмоционального компонента общения и, в то же время, стойкое стремление к эмоциональному наполнению текста. С одной стороны, оно выражается в создании специальных значков для обозначения эмоций «смайликов» или в описании эмоций словами (в скобках после основного текста послания). С другой стороны, перенос невербального компонента в сам текст за счет средств литературной образности (аллегорий, цитат, метафор) [4].

Эмоции в Интернет-пространстве присутствуют в скрытой форме. Эмоции характеризуют степень включенности индивида в процесс общения. Широкий спектр человеческих эмоций, который присутствует в процессе общения, представлен в Интернет-среде следующими формами:

- значки-смайлики;
- самоатрибуция;

Значки-смайлики представляют наиболее удобную и легко распознаваемую форму выражения эмоций. То, что в телефонном разговоре было бы выражено интонацией, в Интернет-общении выражают смайликами. Значки-смайлики придают сухому тексту окраску и снимают официальность.

Следующей формой выражения эмоций в Интернет-пространстве является самоатрибуция. Атрибуция - когнитивный процесс понимания и объяснения поведения других людей и своего собственного. Суть атрибуции заключается в наделении людей качествами, которые не могут быть результатом непосредственного восприятия, поскольку не присутствуют в явном виде во внешнем, доступном наблюдателю поведении, а атрибутируются, приписываются им. Атрибуция – это попытка интерпретировать социальный объект, понять его поведение в условиях дефицита информации путем домысливания [8]. Проявление эмоций через самоатрибуцию в Интернет пространстве может выражаться через прописывание своего психического состояния. Вследствие скудности проявления эмоций в Интернете, самоатрибутивные характеристики

выступают формами выражения эмоционального состояния субъекта общения.

В целом, эмоции в Интернет пространстве находят свое выражение в синтезированной форме, которая включает в себя вышеперечисленные значки-смайлики, средства литературной образности и самоатрибуцию.

Общение в Сети имеет относительно недолгую историю по сравнению с общей историей коммуникации людей. Еще не до конца выработаны основные правила и положения такой коммуникации, нет эмпирических данных касающихся влияния Интернет-общения на общество в целом и на человека в частности. Перспективным для изучения является вопрос экспериментального исследования психических состояний в Интернет-среде и разработка критерия идентификации эмоций в процессе общения в Интернет-пространстве.

1.4 Общение на web-chat

Существует великое множество чатов (от англ. chat - разговор, болтовня, разговаривать) и их количество все увеличивается. Каждый веб-дизайнер знает, что если он хочет обеспечить своему сайту популярность, на нем следует сделать чат и тогда народ повалит толпой.

Если в конференции (форуме) общение касается определенного предмета (например, в конференции relcom. fido.su.windows, как видно по ее названию, ведутся дискуссии про Windows), то чат своей темы не имеет (Хотя существуют и тематические чаты, например, если какую-нибудь известную звезду запускают на канал IRC или web-чат, а она (Звезда) отвечает на все вопросы людей, которые заинтересовались этим - так например, в газете "Грани" был напечатан чат с О.Морозом про дело Гонгадзе). Тем не менее, в чатах в основном практикуется общение ради самого общения.

"Заходим в чат и что видим? Народ, в основном, тусуется, слоняется, бывает, скучает. Вот, например, показательная цитата: "...Сразу заглянул на

форум "Между нами, девочками" и ты ба, одни парни здесь..." За количеством глупости "болталки" опережают любой другой ресурс Интернета... про чаты, где любой кричит во весь голос, никто никого не слушает, а строчки [сообщений] на экране прокручиваются с огромной скоростью". [12]

В любом чате есть "общак" - общий канал, где пишется, кто заходит на чат, и кто покидает его, кого выгнали... и есть приват (перс) - общение лишь с определенным собеседником(ами). Если в привате ваш обмен репликами может сохраняться даже до вашего следующего захода в чат, то "общак" может быстро изменяться (это зависит от количества собеседников), бывает, даже не успеваешь читать сообщения.

«Чатовскому» общению присущ игровой, карнавальный, фольклорный характер. Каждый, кто там "тусуется" свободен в способах своего самовыражения как, например, участник бразильского карнавала. В чате, как и на карнавале, отклонение от нормы социального поведения, противопоставление себя норме, есть НОРМА поведения. Несомненно, чатовская субкультура является самым могущественным, массовым и дерзким вызовом Интернета инертной и обюрокращенной культуре реального мира. Участник чата играет, действует сам, и действуют окружающие, придумывает (или транслирует) особый язык общения и ситуации, у которых никогда не будет одного автора. [13]

Вероятно, часто пользователь Интернета сталкивался с тем, что разговоры в "общей комнате" любого чата одинаковы при любом составе участников. Это целиком закономерно - о чем говорить с тем, кого не знаешь? - Правильно - ни о чем. И в такой беседе "мелькают" почти сплошные "хаюшки" и "чмоки"... [14]

Так, если глянуть на разговор на общем "невооруженным" глазом, то мы можем удивиться "нудности", "тупости" разговоров. "Привет!", "Целую!", "Люблю", "Как дела? - Окей. А у тя?".

Давайте разберемся. Мы смотрим "общак". Конечно, на привате разговоры становятся более конкретными. Далее, если вникнуть, такое общение не очень-то и отличается от общения в реале. А чатовское общение выполняет то, что человек ожидает от него. Можно "оттянуться", поссорившись с кем-то или всеми, можно пообщаться и узнать мысль окружающих о том или другом событии или предмете, а можно и найти себе "дом". Вот ты зашел на чат один раз, второй, третий... Вот тебя уже знают, приветствуют, спрашивают, нашел ли работу, сдал ли экзамен... ты чувствуешь себя как в кругу друзей, в кругу своей, хотя и виртуальной, но семьи. Если человек нуждается в общении, он его найдет, и нет значения, будет это чат, форум или контр-страйк.

Часто в чатах есть так называемые рисуночки - некие мелкие картинки - лицо с улыбкой, чашка кофе, гитара - и можно их вставлять в свой разговор с другими (другие тоже их могут вставлять и их все видят). Иногда текст разговора начинает быть похож на детский текст в рисунках.

В русском старом чате - <http://chat.ru/chat> - картинок нет, но можно набрать - например - &9829 и получить "на выходе" сердечко или &9787 - рожицу. Перечень этих "кодов" вы найдете на первой странице чата, но если вы хотите в одном предложении отобразить несколько разных значков и что-то написать, будет тяжело.

Еще один интересный эффект во время общения в чате дают собственные ремарки. В театральном искусстве ремарка - это авторский текст, который комментирует действия героя. Так, в чате, человек сам старается комментировать свои действия, которые со стороны напоминают раздвоение личности: "что-то никого не видно *озираясь*", "ну, мне уже время идти (зевая и смотря на часы)".[14]

Прежде чем зайти на любой чат вы должны проделать такую процедуру действий: определиться с ником, ввести пароль. Ваш ник и пароль будет зарегистрирован - записан в списки на сервере чата и этот ник будет закреплен лишь за вами. Конечно, есть случаи, когда другие "плохие" люди

взламывают чужие пароли, заходят на чат под чужими никами. Но это уже своего рода Интернет-предступление.

На некоторых чатах после введения ника и пароля вы сразу попадаете в "комнату разговоров", а на некоторых должны еще согласиться с правилами (chat.ru) или заполнить анкету. Подмечено, что чем более сложная (серьезная) система регистрации в чате тем более сдержанно ведут себя люди на нем. Так, на русском чате, где для того, чтобы получить разрешение на вход, надо прочитать соглашение и заполнить анкету, общение почти лишено (конечно, всегда находятся люди, которые хотят оторваться и никакая длинная система регистрации их не остановит) матов, бессмыслиц, и т.п. Тогда как общий канал разговора на галачате заполнен матами, предложениями секса, и т.п.

Но независимо от того, какая система регистрации, на чате всегда есть определенные правила, которых следует придерживаться. С ними можно ознакомиться на первой странице любого чата.

Вообще правила поведения на любом чате очень похожи между собой. Вот два главных принципа:

1. Не употреблять ненормативную лексику (то есть маты)
2. Не флудить.

Если есть определенные нормы и правила, то должны быть люди, которые следят за их выполнением. Эти люди называются по-разному - администраторы (админы), модераторы (модеры), дворники, киллеры, но их функция одна - наказывать тех, кто нарушает правила. Наказание простое - выкидывание с чата. (Никто, конечно, не запрещает нарушителю войти под другим ником. Если только админы не обратились к крайним мерам - определение IP компьютера).

Процесс выкидывания с чата довольно специфический. На многих наших чатах выбрасывают на несколько минут, а на chat.ru/chat - на несколько месяцев с занесением "идентификационного номера" вашего ПК в черный список.

Старый добрый русский чат KROVATKA.RU (www.krovatka.ru или канал IRC -#KROVATKA). Там был написан робот – «матотестер», который пересматривает все фразы перед выдачей их в эфир и проверяет их на наличие русских и английских нецензурных слов и их производных. Им проверяется более 300 законов образования мата (вот он, большой и могущественный!), и если кто-то из посетителей решит некрасиво высказаться, то эту и все свои дальнейшие фразы будет видеть только он. Без любых, каких бы то ни было предупреждений или просьб успокоиться. У человека складывается впечатление, что он продолжает общаться, другие же его просто не видят. Таким образом, "Кроватка" стала самой чистой в плане языка из всех русских популярных чатов. К сожалению, искусственный интеллект проигрывает в сравнении с интеллектом естественным, и при желании можно обидеть человека, не используя ненормативную лексику. При возникновении подобных эксцессов все те, кто находятся в чате, могут проголосовать "за" или "против" ликвидации конкретного человека. При достаточном преимуществе голосов "за" он будет немедленно исключен. [16]

Псевдоним, который берет человек, заходя на чат или форум, называется "nick" (от "nickname" - псевдоним) или "label" - "лейбл", "ярлык". Этих ников великое множество. Попробуйте зарегистрировать новый ник на galachat.com или chat.ru и вы поймете, как тяжело придумать ник, который бы не был в использовании.

Из "ников" можно составить целую портретную галерею. Есть здесь литературные персонажи (Папа Карло, Мумий-тролль, Остап Бендер, Винни-Пух), есть откровенно панковские (Мерзопакость, Психи, Прикол), есть многочисленный мир животных (Коза, Собака30, Овчарка, Микроб), есть социальные статусы (Директор, Магнат, Сержант), термины бытовой и вычислительной техники (PCT38бес, int21h, Холодильник)...

В целом, все ники достаточно четко классифицируются на 3 большие категории:

I. По содержанию ника

1. *Ники, созданные из собственных имен, фамилий.* Что это может означать? Низкий уровень развития фантазии и воображения, чрезмерное самолюбие, или желание показать - "вот он я, и я ничего не боюсь".

Andrusha, Sergei, Дима_Зайченко.

Это также касается и электронных адресов. Если бы провайдеры не запрещали использование своих имен, сколько бы было адресов, которые увековечивают их собственника?

vlad@faust.ua, taras_muzychko@mail.ru. Также используются разные модификации своих имен - Танюха, Танюська, Иришка, Ромочка.

2. *Имена, фамилии известных людей, звезд телевидения, литературных персонажей.* Это выражает определенное чувство юмора, говорит о направленности мыслей. Относительно фантазии - здесь с ней тоже плохо.

Рики Мартин, Колобок.

3. *Животный, растительный мир.* Инфантилизм?

Ромашка, Акула, Травинка, Кабан.

Также выражает качества и склонности личности. Что можно сказать о человеке, который называется Быком, если работает в Сети и общается по деловым вопросам; и Ласковым_Котенком, если заходит на чат, чтобы найти друзей? Или, например, парень с никами Shark (акула), Viper (гадюка), Spider (паук) кажется довольно опасным, что так и есть в реальности (этот парень входит в банду хулиганов).

4. *Ники-профессии, определенные виды деятельности.* Как правило, указывают на озабоченность предметом, объектом этой деятельности.

Гинеколог, Сексопатолог, Dr_Sex, Психиатр, Программер.

5. *Нейтральные ники.* Magic Fire (Волшебный Огонь), TuxedoMask (Скрытый под смокингом). Поскольку очень тяжело придумать нейтральный ник, то люди с такими никами имеют развитое воображение, большое мастерство и опыт в этой сфере. К ним можно обращаться за помощью в выдумывании нового ника.

6. *Ники, отображающие психическое, эмоциональное состояния.* Депрессивная, Хочу_умереть, Хочется_смерти, Хреново_мне и другие модификации. Если бы не было определенных предпосылок (основ), то мысль про такой ник не возникла бы. Люди с подобными никами пришли на чат с целью получить эмоциональную поддержку, улучшить свое расположение духа. Это же касается людей, которые берут нейтральные ники, но в "общаке" пишут что-то наподобие: "Помогите мне!", "Мне грустно!"...

7. *"Самооценочные" ники:* Бешеный_поросенок, Умная_и_красивая, Нервная_Психованная_Стерва. Это говорит не про реальные характеристики человека, а про высочайшую степень независимости от мысли окружающих. Человек, для которого очень важно, что "о нем подумают", никогда не возьмет подобный ник. Эти ники говорят о прекрасном чувстве юмора, фантазию, воображении. Только человек, умеющий посмеяться над своими недостатками, берет подобный ник, если он перекликается с его реальным Я.

II. Цели общения

1. *Знакомство, проведение времени.*

Ищу_любовницу, ищу_хорошего_парня.

2. *"Выпустить пар", поругаться.*

Mister_Flood, Пошлибывы.

III. Темы общения.

Ник направляет общение с определенным человеком (возможно лишь в начале). Так подмечено, что к человеку с ником ПРЕЗИДЕНТ, чаще всего обращаются с первой репликой "Какой страны?", к КИЛЛЕРу – "Можно заказывать?", и т.п. Отношение к никам Ненавижу_Докторишек! и Скучающая_блондинка будет совсем разным, пусть даже за ними прячется один и тот же человек.

1.5 Флейм и флуд

Много развлечений, хотя и кажутся уместными только для школьников младших классов, в киберпространстве выглядят целиком современно. Например, злонамеренное провоцирование партнеров по переписыванию, для солидности названное флеймом. [17]

Флейм - от англ. Flame - взрываться - искусство "доводить" людей. Иногда используют более известное слово как "наезд". Целью флейма есть доведение определенного человека или нескольких людей до кондиции, самоубийства, инфаркта или флейма в ответ (нужное подчеркнуть). В случае соответствующего ответа начинается "война флеймов" ("война наездов").

Флейм бывает разных уровней: от банального - ругательство и многоэтажные маты до более "интеллектуального": применение острой сатиры и ехидной критики высказываний, грамотности, ников и т.д.

Флуд - от англ. Flood - излишек, наполнять, затапливать - большое количество однообразных предложений или слов (или картинок). Флуд забивает общий и/или приват, делает невозможным общение. Любителей флуда и матов именно и выгоняют с чатов представители Высшей Власти

В Интернете есть чувства, эмоции, люди ссорятся, общаются, обижаются... а поэтому есть и отношения. Причем целиком реальные. И все зависит от того, насколько близко их "принимать к сердцу". Чаще всего бывает, что виртуальные отношения захватывают человека своей легкостью, и вот он забывает про своих реальных друзей, и начинает и в реале думать про своих кибердрузей. Так, для примера, опишем такой случай.

Двое 16-летних молодых людей познакомились в киберпространстве и решили заключить виртуальный брак. Их союз был скреплен настоящим пастором, который подключился к ним on-line. После "венчания" пара проводила огромное количество часов в своих терминалах и общалась друг с другом, избрав виртуальные взаимоотношения вместо реальной жизни. Все было хорошо несколько месяцев - пока юноше не понравилась другая молодая особа (19 лет). Он влюбился в нее и их чувства оказались взаимными. На этом виртуальный брак распался. Его первая девушка надолго

впала в депрессию. Кто знает, может теперь та девушка перенесет свой отрицательный опыт виртуальных взаимоотношений с мужчиной в реальные взаимоотношения с реальными людьми? [19]

Признаки виртуального романа (ВР): [13]

1. ВР имеет место, если *партнеры начинают писать друг другу регулярно*, конкретнее - каждый день (или каждый рабочий день, если компьютер у кого-то только на работе). Например, самые пылкие варианты ВР в фазе "разгара" - обмен с "виртуальной(ым) любимой(ым)" двумя-тремя "диалоговыми пакетами" на протяжении одного дня (и значительной части ночи - все-таки днем и работать надо). Таким образом, особый индикатор - время отправления письма. Не забудьте посмотреть, когда отправил вам партнер свое письмо. Если вдруг это глубокая ночь, то, значит, вашего партнера "зацепило".

2. ВР имеет место, если *длина письма вырастает многократно* по сравнению с первичной. ВР в своем разгаре временами смахивает на "запой", который покушается на ваше время, силы, финансы и, главное, ваши эмоции в не меньшей степени, чем любая другая захватывающая игра. Если вы планируете "массированно" поиграть в ВР - и еще и проводить "сеансы одновременной игры на многих досках", то сразу лучше возьмите отпуск на пару недель (опыт показывает, что быстрее, чем за одну неделю, "виртуальный роман" прогореть не успевает).

3. ВР имеет место, если *участники игры активно приспосабливают свой стиль коммуникации друг к другу*. Например, подхват техники "диалогового оформления" писем - с цитированием предшествующих реплик из предыдущих писем.

4. Кроме формальных признаков (частота, объем, формат) претерпевает динамику *содержание писем*: например, люди решают в какой-либо момент перейти с "Вы" на "ты", но это отнюдь не важнейший признак ВР.

5. ВР имеет место, если *в ответ на предположение* о наличии у партнера каких-то личных качеств тот начинает соглашаться или возражать

на это предположение настолько развернуто (тратя на создание этих развернутых текстов немало времени и сил), что в искренней увлеченности сомневаться уже не приходится

6. ВР имеет место, если мужчина и женщина, кроме комплиментов и "поддевок" в адрес друг друга, начинают обмениваться своими *"впечатлениями о жизни"* - своими представлениями о людях, своими *"вкусовыми оценками"* разных вещей. Кстати, здесь - в мире *"виртуального романа"* - о вкусах именно и спорят, а ради чего еще люди тратят время на эти игры? Играть-то они играют, но все-таки и ищут тоже! Они, прежде всего, ищут с помощью ВР единомышленников, с которыми бы у них совпадали не только мысли, но и чисто эмоциональные, чисто вкусовые оценки

7. ВР имеет место, если в какой-либо момент партнеры начинают, кроме *"шуток"* и *"оценочных суждений"* (типа *"не люблю я Киркорова"*), включать в письма *информацию о своих реальных обстоятельствах жизни*, которые могут их не только радовать, но беспокоить, огорчать (например, *"денег нет..."*). Но это происходит далеко не сразу, и это *"доверие"* нужно терпеливо завоевывать, поддерживая всячески суверенитет партнера. Внимание: вот тут-то ваш роман уже совсем перестает быть безобидной игрой. Если партнер перед вами открылся, значит, вы его *"приручили"*, и вы уже за него отвечаете (как писал Сент-Экзюпери в *"Маленьком принце"*). После этого всякая дальнейшая мистификация может оказаться глубоко аморальным и грязным делом. Будьте осторожны!

8. Ну и, конечно, важнейшим признаком ВР есть *явное или скрытое* (в виде намеков разной степени прозрачности) *присутствие сексуально-эротических мотивов* в переписывании. НО! пункт 8 не следует считать главным и все сводить к нему.

Хорошо раздувает *"пламя самообольщения"* и работа, которую вы проделываете. Если после пятой попытки, *"чертыханья"* после каждого обрыва связи или зависание вам в конце концов удастся послать своему(ей) любимому(ой) *"виртуальный букет"*, то после этого вы сами невольно

думаете о том, каким дорогим есть для вас ваш партнер (на самом деле - дорогим по себестоимости затрат работы). [20]

Любой строит желательный образ партнера таким, который ему самому нравится. Другое дело, если вы стремитесь познакомиться с кем-то реально. В этом случае фотокарточками надо обмениваться как можно скорее.

Последствия ВР:

1. *Девиртуализация*. Постарайтесь в этом случае добиться и у партнера, и у себя самого (что бывает даже более сложно) ясного понимания того риска, который связан с потерей виртуальности. При этом приобрести реального интимного друга очень тяжело, а утратить виртуального партнера - очень легко, так как одностороннее, а часто и обоюдное разочарование во время встречи очень тяжело замаскировать, и после этого восстановить былой уровень взаимного увлечения оказывается просто невозможно.

2. *"Раздражающая слабость"*. "Бушующий" виртуальный роман может вызвать действительное нервное утомление, которое нередко обнаруживается в таком симптоме, как "раздражающая слабость": переутомленного человека вдруг начинает бесить то, что раньше радовало его и приносило приятности. И даже не только окружающие люди (они-то раздражали, как правило, еще до виртуального романа - подходят, чего-то хотят, отвлекают от компьютера...), но и когда-то такие милые и желательные партнеры по роману. Их шутки начинают казаться плоскими и вульгарными, логические переходы - причудливыми и непонятными, ответы - уклончивыми, а вопросы - бесцеремонными. А мы временами даже и не подозреваем, что все дело только лишь в утомлении.

3. *"Потеря независимости"*. Виртуальный роман может вызвать ощущение психологической зависимости, подобно наркотику. Формируется просто привычка - регулярно, как минимум раз в день, получить письмо от Его (Ее) и просидеть два-три часа, пройдясь в N-й раз по уже известному кругу вопросов. Появление повторов, заикливание, незаметное соскальзывание к самоцитированию - все это признаки "устарения"

виртуального романа. Почему же тогда он продолжается, если никак не развивается, не дает ничего нового? Просто по механизму симпатии. Мы чувствуем, что привязались к чему-то или кому-то, ощущаем дискомфорт и, как следствие, начинаем злиться на того, кто, как нам кажется, есть виной, - на партнера. И вот уже весь опыт взаимной психотерапии (наработанный в ходе этапа искреннего восхищения и обольщения) идет на нет, так как за "потерю независимости" люди мстят, сами не понимая, какой разрушительный эффект дает им самим эта месть. [20]

В будущем может так быть, что своим внукам много наших современников оставят не сундучок с любовными письмами, которые адресованы своим любимым, а архив e-mail-писем на дискете, или history message ICQ.

Но не все было бы так плохо, если бы для себя мы не столкнулись с тем, что слово "романтика" просто стало исчезать из лексикона кибермолодежи. Познакомиться с девушкой стало до отвращения просто - всего-навсего следует залезть в сеть, зайти на какой-нибудь сайт, посвященный знакомствам, подобрать себе девушку по необходимым параметрам (вес, рост, возраст), и для необходимых целей, будь то любовная переписка или же сексуальные отношения.

Если сейчас ходят анекдоты про мужа, который внезапно возвратился из командировки, то через пару лет, они будут заменены анекдотами о том, как муж, случайно запустив ICQ жены, прочитал history message.

Кроме отношений любви и симпатии, также реально воспринимаются "наезды", ругательства и ссоры. Есть случаи, когда кто-то, не выдержав, начинал требовать реальных выяснений отношений или разыскивать собеседника по клубам и Интернет-кафе, чтоб отомстить.

Относительно межполовых отношений в Сети, в частности на чатах, следует сказать, что они значительно отличаются от реальных, вследствие значительного меньшего количества девушек, чем ребят. В среднем на каждую девушку приходится 6-7 ребят. Поэтому к девушкам на любом чате

относятся очень почтительно и с уважением. Есть лишь единичные случаи, когда ребята оскорбляли девушку - но она должна была очень их "довести".

Человек может сообщить незнакомцу о своей персональной жизни, рассказать, что произошло за день, о своих успехах, и т.п. Через этот непосредственный обмен персональной информацией можно легко стать включенным в жизни других, хотя в реале и не встретиться. Интернет сближает людей, что более медленно происходит в реале. [21]

Заключение

В данной работе я не ставила себе целью найти «противоядие» от Интернета или решить проблемы с ним связанные. Эта работа показывает, что Интернет – лишь предшественник будущей проблемы: уже в ближайшем будущем, по мере распространения VRML-протокола, Интернет постепенно приобретет привычные нам трехмерные формы, хотя действительное число виртуальных измерений, как и в настоящих мифах, будет намного большим за счет наличия гиперссылок. Он будет заселен миллионами «живых» существ – аватаров. Думается, что эти виртуальные существа будут наглядно представлять собой весь спектр мифических, легендарных и архетипических персонажей. К сожалению, пока трудно представить, какие изменения в психологии и поведении пользователей повлекут за собой эти события.

В реальном же Интернете существует множество проблем: проблема защиты информации, проблема безопасности, вирусы, черви, Трояны... Можно ли эти виртуальные проблемы считать таковыми наряду с тем, что порождает сам Интернет: замкнутые личности, потраченное попусту время, стрессы, депрессии, доходящие до самоубийства...безусловно, многое зависит от личности. От того, насколько эта личность сильна, уверена в себе, открыта для окружающего мира. Согласитесь, современный, уверенный в себе человек не будет сутками «висеть в чате» или «болтать в Аське» - у него попросту нет времени, да и общения с окружающими его людьми вполне достаточно. Исходя из этого, я могу высказать субъективное суждение: в Интернете (а конкретно - в чатах, ICQ, сайтах знакомств и других популярных местах скопления молодых людей, не рассматривая форумы, официальные и научные сайты) очень редко попадаются действительно хорошие, умные, понимающие люди. Чаще всего – это только маска, под которой скрывается хмурое закомплексованное нечто, изредка выходящее из дома.

Интернет – это своеобразный мир, в котором каждый может почувствовать себя «принцем на белом коне» или грозным Терминатором. Но только от нас самих зависит, сможем ли мы потом вернуться «в себя», стать теми, кто мы есть и полюбить себя такими, какими нас создала природа. Интернет – это, в каком-то смысле, попытка исправить судьбу, исправить то, что нам предназначено свыше, попробовать жизнь заново, в другой роли, под другим именем, с другими людьми. Безусловно, случается в Интернете и настоящая любовь, и реальная дружба, но в реальном мире все эти чудесные вещи случаются гораздо чаще.

А те, кто утверждает, что Интернет - жизнь и такая, что не уступит реальной жизни... Этим людям просто не позавидуешь. Если мне выбирать - одно из двух - виртуальная жизнь с ее интересными людьми, с ее возможностями и размахом и реальная жизнь, пусть и с ее проблемами, то я смело нажму кнопку Power на системном блоке и пойду встречать реальную жизнь, какая бы она не была.

Список использованной литературы

1. Хайтин А. "Интернет как катастрофа", "Мир Internet", № 5 (20), май, 1998г.
2. "Новости", "Мой компьютер" №38, 2000г.
3. Жичкина А. "Социально-психологические аспекты общения в Интернете" <http://flogiston.ru/projects/articles/refinf.shtml>
4. Минаков А. В. "Некоторые психологические свойства и особенности Интернета как нового слоя реальности" www.flogiston.ru – 2005
5. Лукьяненко С., «Лабиринт отражений» М., «Издательство АСТ», 2005
6. Золотов Е. «Работа не волк, в Сеть не убежит», www.computerra.ru
7. Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Войскунский А.Е. Региональная специфика сообщества российских пользователей в сети Интернет. www.psynet.carfax.ru
8. Словарь практического психолога/ Сост. С.Ю. Головин. – Минск: АСТ, 2003.
9. Шевандрин Н.И. Социальная психология в образовании. - М.:Владос,1995.
10. Гуманитарные исследования Интернета/под редакцией А.Е. Войскунского.М.: Можайск – Терра,2000.
11. Мышенкова Е.С. Успешность общения, опосредованного глобальной компьютерной сетью Интернет, <http://psynet.carfax.ru> 2005
12. И. Литовченко "Тяжело молчать, когда тебя не спрашивают", "Мой компьютер", №44, 2000.
13. В. Андреев "Конструктивная теория виртуального романа", "Мир Internet", №1, январь, 1999г
14. А. Травин "Виртуальная коммуникация как синтез письменной и устной речи", "Мир Internet", №7-8, июль-август, 1999г
15. А. Подстрешный "Кроватька" - это такое слово", "Мир Internet", №10, октябрь, 1999г.

16. А. Андреев "Флейм: основы программирования", "Мир Internet", № 8 1999
17. Минаков А.В., Гудошникова Ю.Ю., Психологические особенности лиц, склонных к Интернет-зависимости <http://psynet.carfax.ru>, 2004
18. А. Экслер "Записки невесты программиста"
19. www.shtabeler06.info
20. В. Андреев "Конструктивная теория виртуального романа или психологические рецепты начинающему игроку", "Мир Internet", № 3, март, 1999г.
21. Паровозов И. Интернет-общение. <http://inter.net.ru/6/6.html>