РИЖСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

ИНСТИТУТ ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ

РЕФЕРАТ

###### **по психологии общения**

***«Общение в Интернет.***

***Психологические проблемы***

 ***виртуального общения.»***

**2000**

**Содержание.**

**1. Очень краткое вступление:**

**2. Виртуальная реальность и сетевая виртуальность**

**3. Средства виртуального общения и киберсообщества.**

**3.1. E-MAIL**

**3.2. Конференция.**

**3.3. ICQ**

**3.4. Ещё кое-что**

### 3.5. IRC

**3.6. Сетевые игры**

**3.7. Виртуальные города и другие места обитания в Сети**

**3.8. Клубы:**

**4. Люди в Сети с проблемами и без.**

### 4.1. Хакеры, крэкеры и киберпанки.

**4.2. Дезадаптированный и виртуальная зависимость.**

1. **Что-то вроде заключения**
2. **Литература**

**1. Очень краткое вступление:**

***\* МАТЬ шепчет Эмигранту нежные слова любви.
<Красноглазый> Опа!
<НИИК> Сволочи!
<РСТ38бис.> Ну вот, опять начинается...
<мишаня> Красноглазый: заткнись, пока я тебя не кикнул.
<мара мойка> Эмигрант: а ты на концерте "Крематория" был?
\* Эмигрант нежно прощается с тутой
<тута> всем привет.
\*\*\* Отключилась: тута (Пора, пора...)
<красноглазый> Опа!
<Бушка> некоторые тут по концертам шастают, пока другие родину защищают...
<мара мойка> Эми: только не начинай рассказывать, как ты с Григоряном пил, пижон дешевый.
<Папа Карло> Эми: ты, когда про IRC статью напишешь?
<Эмигрант> мара: я выпил столько, что Григоряна от Гребенщиков не отличил бы. Даже на слух.
\*\*\* johndoe (******~jdoe@minerva.cis.yale.edu******) вошел на канал #русский
Hey, does anybody speak English here?
<мишаня.> Еще один ламер приперся.
<Жар-птица> кто-нибудь знает приличный русский website?
\* мара мойка слушает "В кузнечный пресс попала птица"
<ри> ...и в рожу брызнули мне перья
\* МАТЬ рдеет
\* Эмигрант пошел трудиться
<Папа Карло.> Пиши, пиши...
<спирит1> Бумагомаратель...
<ри> глаза ее, кишки и клювы...***

Это не фрагмент абсурдистской пьесы, принадлежащей перу какого-нибудь новейшего Ионеско, и не протокол заседания пациентов буйной палаты в частной психиатрической клинике. Все участники этого разговора не только совершенно реальные люди, но и в большинстве своем нормальные. И даже вменяемые. Это просто Chat – место в Сети, где они изо дня в день встречаются, чтобы обменяться мыслями, впечатлениями, чувствами и т.д., словом, общаться – в одном из интерактивных миров виртуальной реальности.

***«Internet лично мне позволяет общаться с людьми по настоящему. На любые темы. Это как бы общение между двумя людьми, которые не боятся раскрыть себя и свой внутренний мир - в реальности это бывает очень редко. Правда вот слов иногда не хватает, чтобы описывать чувства. А так ничего ... Мне нравится... И еще - уходя в виртуальный мир, как ни странно начинаешь лучше понимать реальность... Прежде чем уноситься в виртуальный мир, нужно научиться грамотно, писать, впрочем, я не сомневаюсь в Вашем умении делать это, просто надо внимательней печатать - меня лично достало количество орфографических ошибок на доблестных просторах Интернета. (А что твориться в чатах!!!!!! Жуть!!!!!!) До свидания.» –***

Совершенно другой стиль, лексика, темы, - и, тем не менее, тоже виртуальное общение – это сообщение из конференции.

Развитие Интернета к возможности взаимодействия "человек-компьютер" добавило возможность коммуникации "человек-компьютер-человек". Сеть стала посредником с особыми свойствами, а в сетевой виртуальной реальности возникли "виртуальные сообщества", - миры, сформированных Интернет-общением и обладающие специфическими психологическими свойствами. О некоторых из этих миров, об их населении и некоторых психологических проблемах их жителей я бы и хотела поговорить.

**2. Виртуальная реальность и сетевая виртуальность**

Прежде чем приступать к вопросам общения в виртуальной реальности, следовало бы разобраться, что мы подразумеваем под самим определением «виртуальная реальность». Поскольку, как говорится, истина глаголет устами ребёнка, то обратимся за разъяснениям к ним – к новому «компьютерному» поколению. Итак, «виртуальная реальность» это:

1. ***"кажущаяся, вымышленная реальность. Но трехмерная."*** Замечание про 3D следует признать принципиальным. Кстати, такое определение лишает шансов называться виртуальной реальностью двумерную анимацию, книги. Остается, правда, вопрос о трех мерности Интернета.
2. ***"мир, существующий не реально, а созданный в твоем мышлении с помощью компьютера. Этот мир состоит из шлема, перчаток и т.д."*** И все-таки мне кажется, что виртуальный мир в моей голове состоит из чего-то более эфемерного, чем шлем и перчатки;
3. ***"ВР -- это что-то яркое и беспокойное".*** Гениальное определение.

Без комментариев ;)

1. ***"это замена настоящей реальности. Новая реальность, которая лучше настоящей".*** Точный ответ для компьютерных наркоманов, о которых речь впереди;
2. ***"это размытые образы предметов или изображение чувств в размытом состоянии".*** Видимо, качество изображения в видеоиграх привело ребенка к представлению о том, что ВР обязательно должна давать нечеткое изображение. Что касается "размытых чувств", то такое бывает и в самой обычной реальности, а вот реалистично отобразить это самое размытое чувство может, пожалуй, только технология ВР;
3. ***"это не существующий, воображаемый мир, который может оказаться реальным".*** По крайней мере последствия его вполне могут оказаться реальными: головокружение, страх, радость и азарт, порождаемые этой технологией, вполне реальны;
4. ***"это не реальный мир, в котором ты чувствуешь все, как в настоящей жизни".*** Просто научное определение, не правда ли? Автору 13 лет.

На протяжении человеческой истории альтернативные и искусственные реальности имели много форм. Ну, скажем, тот же телевизор, который также является средством создания виртуальной реальности. Или те же компьютерные игры (в том числе сетевые), в которых существует большой ассортимент виртуальных миров – от самых простых, где игрок осуществляет выбор посредством введения «Y» или «N», до наиболее сложных – со стереоскопическим зрением, вполне реальным звуковым сопровождением и даже ощущениями.

**Виртуальная реальность – это интерактивное графическое (и в меньшей степени аудиальное и тактильное) представление киберпространства.**

В 1984 году Вильям Гибсон опубликовал роман "Neuromancer", в котором впервые ввел понятие киберпространства: "Киберпространство - это согласованная галлюцинация, которую каждый день испытывают миллиарды обычных операторов во всем мире " После выхода романа Гибсона постепенно киберпространством стали называть пространство, созданное ***всемирной телекоммуникационной сетью*** и другими компьютерными системами связи и коммуникации.

У сетевой коммуникации имеется масса преимуществ по сравнению с общепринятыми способами личного общения. Вы можете поддерживать контакты с людьми, которые находятся на расстоянии десятков тысяч километров от вас, круг общения потенциально можно расширять до бесконечности и вам не нужно беспокоиться о своей внешности и о том, какое вы произведете впечатление: ведь пока что общение в Интернет в основном происходит с помощью текста. Здесь нет интонаций и мимики. Однако это не значит, что здесь нет чувств. Эмоциональная вовлеченность в обсуждаемую тему преодолевает чисто "интеллектуальную" сущность компьютера - и люди устанавливают эмоциональные отношения, влюбляются, ссорятся, радуются и переживают. Воображение заполняет пустоты, оставленные ощущениями.

**3. Средства виртуального общения и киберсообщества.**

Обычные люди вовлечены в виртуальное общение в зависимости от индивидуальных склонностей к взаимодействию и самораскрытию. Одни люди просто читают, что пишут другие, другие лезут с парой своих слов, куда только можно. Но, так или иначе, очень немногие существуют только в одном киберсообществе, и немногие используют только одно средство общения в Интернет.

***« У каждого есть своя точка зрения и право ее высказать....в этом и заключается, по моему мнению, само существо интернета: у каждого свое мнение, свои интересы, свои потребности, каждый действует, что называется, "в меру своей испорченности" и каждый теоретически может свободно жить в виртуальной реальности, как ему захочется, а это очень важно - свобода личности.....»***

 ***из конференции***

**3.1. E-MAIL**

Наиболее универсальное средство компьютерного общения. Электронная почта вполне сравнима с обычной почтой, за исключением того, что электронное письмо приходит сразу после отправки. Это её преимущество, и это придаёт общению следующие особенности:

* особый этикет (даже в научных и деловых письмах): более неформальный стиль общения, часто не используется даже обращение к адресату, зато используется набор смайликов и сокращений, которые позволяют в какой-то мере проинтонировать сообщение.
* быстрота отправки и приёма позволяет тут же получить обратную связь и в свою очередь отреагировать, – так что общение в целом более продуктивно, нежели с помощью обычной почты.
* возможна отправка копий письма сразу нескольким адресатам, так что в целом это средство скорейшего распространению информации. Н-р: незадолго до 26 апреля – (дата действия вируса «Чернобыль», который стирает информацию на жёстком диске) всем пользователям провайдера «Линкор», к которым отношусь и я, пришло предостережение. Это было вовремя, и информацию удалось спасти.
* С помощью e-mal можно передавать не только текстовую информацию, но и графические, аудио и видео файлы, т.е. обмениваться информацией иного рода.
* E-mail – одно из средств построения различных взаимоотношений в виртуальной реальности
* На неосторожных могут напасть агрессоры и психопатологи, которые в вашем сообщении в конференции, чате или клубе усмотрели для себя повод написать в «мыле» всякие гадости, или забросать «спаммом» – в принципе, они способны отравить жизнь, хотя такие выпады вряд ли можно назвать серьёзными проблемами.

Все серьёзнее, чем вы думаете и пора остановиться, если:

* новым знакомым вы представляетесь, как «Вася @ мэйл точка ру»
* у всех ваших друзей и знакомых в имени есть символ «@”.
* выходя из комнаты, вы включаете динамики на полную громкость, чтобы не пропустить момент, когда придёт новая почта.
* вы используете смайлики в обычной, бумажной почте.
* вы проверяете электронную почту. Если новых сообщений нет, вы проверяете её снова.

Обычно почтовые программы поддерживают и такую возможность, как почтовые списки. Если группа людей, объединенных общими интересами, хочет поддерживать дискуссию на какую-нибудь тему длительное время, они создают такой список, выделяют для него какое-либо имя, после чего все сообщения, посланные на это имя, рассылаются всем участникам группы. Предполагается, что у такой группы должен быть администратор, к которому можно обратиться, если Вы хотите, чтобы Вас включили в группу, исключили из нее, или если у Вас изменился адрес.

 Если группа становится очень большой, администратору прибавляется работы. Кроме того, большим группам неудобно пользоваться почтовыми списками потому что:

 - каждый из участников группы должен хранить у себя весь список;

- сообщения посылаются каждому из участников группы отдельно; если четыре участника группы находятся в одной локальной сети, каждому все равно присылается отдельная копия каждого сообщения; если десять участников группы находятся на одной большой машине - на эту машину приходит по десять копий каждого сообщения, по одной на каждого члена группы.

При больших масштабах это очень непрактично;

- если вы хотите ссылаться в ходе дискуссии на полученные ранее сообщения, вам приходится хранить весь архив у себя, а он может занимать очень много места;

- поскольку почтовые списки распространяются и принимаются теми же программами, что и обычная почта, если вы участвуете в нескольких почтовых списках, сообщения от разных групп приходят вперемежку, и вам приходится самому отделять сообщения одной группы от другой и от отдельных писем.

 Чтобы избежать этих неудобств, при общении очень больших групп людей используется система, независимая от электронной почты

**3.2. Конференция.**

Самая большая компьютерная конференция - USENET - объединяет сотни тысяч машин по всему миру. Ее устройство напоминает доску объявлений, и, с другой стороны, газету.

Никакого списка участников конференции не существует. Получать и отправлять сообщения может любой, чья машина связана с какой-нибудь другой машиной, которая получает сообщения конференции. Все рассылаемые сообщения разделены на группы по темам, и для того, чтобы получать сообщения группы,

надо на эту группу подписаться, то есть включить имя этой группы в список на своей машине. Сетевое программное обеспечение, обслуживающее конференцию USENET, из всех предлагаемых сообщений выбирает сообщения, относящиеся к группам из вашего списка. Посылая сообщение, вы помечаете, к какой группе оно относится, и все, кто подписан на эту группу, ваше сообщение получат.

Такое устройство конференции позволяет получать все сообщения по интересующим темам, независимо от того, кто их написал, и рассылать сообщение, не беспокоясь об адресах получателей - его прочтут те, кого оно может заинтересовать.

Основные читатели и участники конференций – люди, которым важно не столько межличностное общение, сколько интеллектуальное. Как правило, это профессионалы, которые ищут здесь ответы на свои профессиональные вопросы. Такие, если и вступают в сетевой разговор, - то чаще всего для того, чтобы получить полезную информацию по интересующему их предмету. Через конференции проще всего находить единомышленников, организовывать фан-клубы, либо научные сообщества. Конференция незаменима для научных дискуссий. При помощи конференции можно обсуждать интересующую тему в такой компании, собрать которую в одном месте для личной беседы стоило бы бешеных денег и непредсказуемых затрат времени и сил.

Особых психологических проблем, связанных с общением в сети, у профессионалов не возникает. Вообще, люди, ориентированные исключительно на получение деловой либо научной информации меньше всего подвержены двум основным психологическим проблемам: виртуальной зависимости или агрессии в Интернет. Зато они подвержены воздействию тех личностей, у которых такие проблемы есть.

***«Постоянно возникает дилемма. С одной стороны, если зарождается какая-то дискуссия, хочется привлечь к ней как можно больше людей - интересных и разных. Но, с другой стороны, как только информация о ней просачивается в сеть и становится всеобщим достоянием - на нее, как на огонь, слетаются все, кому хочется просто отметиться в сети (при этом "Здесь был Вася" - это самый мягкий из вариантов).***

***Пока о вашем сервере мало кто знает, на нем интересно бывать. С одной стороны, хочется пожелать, чтобы вокруг него собралось как можно больше интересных людей. Но, с другой стороны, избави Вас Бог от широкой известности. Ибо тогда перед Вами, Павел, будут на выбор лишь три варианта, одни другого грустнее: либо тратить ежедневно по несколько часов, вычищая из конференций весь мусор, либо махнуть на все рукой и пустить на самотек, либо вообще закрыть проект. Ситуация уже проверенная.»***

 ***из конференции***

**3.3. ICQ**

("I Seek You" - "Я тебя ищу" или просто «аська») - это программа, позволяющая общаться со своими друзьями в on-line в реальном времени. Действует по принципу e-mail, только ещё быстрее. Чем-то такой способ общения напоминает перебрасывание записками. Можно посылать им сообщения, файлы, вызывать на чат, вызывать у себя и посылать приглашение им для запуска сетевых программ (сетевые игры, IPhone, Netmeeting), которые нужно указать в конфигурации своего ICQ. Пользуясь ICQ, можно включить Invisible Mode и общаться только с теми, кого хочешь здесь видеть. А функция ignore тут безотказно работает против любых приставал, пытающихся сделать ICQ продолжением традиций анонимного и бесцельного IRC-трепа... Один раз поставил Ignore в ответ на докучливую попытку флирта - и больше никогда не услышишь о том, кто ее пытался начать... То же относится к спаммерам.

Знайте, пора остановиться, если:

- жена говорит, что общение весьма важно в браке, и вы покупаете второй компьютер и делаете дома локалку, чтобы можно было поболтать с женой по аське.

**3.4. Ещё кое-что**

### NetMeeting

Программа, позволяющая общаться голосом через Интернет. Если хорошая скорость, разговор идет как по телефону. Вы заходите на специальный сервер этой службы и можете выбирать собеседника ( а их там достаточно много). Можно также вызвать человека по его интернетному адресу (у него должна быть предварительно запущена эта программа). Поддерживает одновременно несколько собеседников. Кроме голосового обмена информацией есть возможность использовать "доску" нечто типа PaintBrash'а, где каждый может что-то нарисовать, и все остальные это увидят. На Западе собирались использовать в виртуальных классах.

##### Iphone

Чем-то похож на NetMeeting, но поддерживает видео передачу. Ещё более прост в использовании. Из-за меньшей популярности на "серверах ожидания собеседников" меньше людей и быстрее этот список людей подгружается.

Знайте, пора остановиться, если:

- вы не можете позвонить родителям, – у них нет модема.

### 3.5. IRC

"Если Internet называют "хаосом, который, тем не менее, работает", то IRC - это хаос в миниатюре." Edward Crol

"IRC" означает "Internet Relay Chat" и представляет из себя систему, которая позволяет вести диалог с другими пользователями Internet на специальных "каналах" или лично. Каналы можно сравнить с комнатами - вы "заходите" на канал и после любая ваша фраза может быть услышана всеми, кто находится на том же канале - вне зависимости от того, что один ваш собеседник живет в Австралии, а другой - в Южной Африке. При необходимости вы можете общаться лично – только с тем, с кем желаете – в private.

По сравнению с обычным разговором, IRC имеет ряд особенностей: собеседники не видят и не слышат друг друга, т.е. не воспринимают ни интонацию, ни внешность. Каждый из участников имеет nick. Выбор своего "ника" - это заявка на анонимность (если он «никакой»), либо важная часть своего виртуального образа. Из "ников", встречаемых на IRC, можно составить целую портретную галерею. Есть здесь литературные персонажи (Папа Карло, Муми-Тролль, Саруман, Мага, масса Остапов, Бендеров, Винни-Пухов и Гендальфов), есть откровенно панковские кликухи (Мразь, Психи, Прикол), есть богатый животный мир (Коза, Собака30, Овчарка, Микроб), есть социальные статусы (Бонвиван, Эмигрант, Магнат, Сержант), есть термины бытовой и вычислительной техники (РСТ38бис, int21h, Холодильник)...

Люди на IRC строят свое впечатление друг о друге только на основе слов, действий, реакций собеседников на происходящее. Многие, приходя на IRC, раскрепощаются.

То, о чем можно поговорить на канале или при помощи e-mail, возможно, многие никогда не обсуждают в жизни.

***«Мне IRC дает общение в чистом виде. Здесь не видно Вашего лица. Здесь не слышно Вашего голоса и интонаций. Не видно Вашей реакции. Все, что есть - множество букв. Но, как показывает практика, это позволяет лучше понять себя, научиться лучше выражать свои мысли, быть осторожнее со словами – скудным набором смайликов не возможно полноценно передать интонацию. Попытка по-дружески «подколоть» может обернуться глобальной ссорой.»***

 ***из конференции***

При всех своих возможностях, полезных для профессионального пользователя, IRC всегда рассматривался системными администраторами большинства корпоративных и академических сетей как вредная забава, подлежащая искоренению на ведомственных компьютерах. Такая репутация не случайна: на каждого бизнесмена, использующего IRC для переговоров и производственных совещаний, там приходится полсотни онлайновых "прожигателей жизни", пришедших на сервер исключительно ради того, чтобы потрепаться с незнакомыми людьми на любую тему, завалить чужой компьютер простеньким скриптом или позаниматься сетевым сексом с кем угодно. IRC - это образ жизни, отгородиться от которого не так уж просто, попав в его радиус поражения. Для человека, пришедшего туда заниматься своей работой, перспектива получить в нагрузку большую и назойливую семью незнакомых виртуалов не выглядит слишком заманчивой.

***"Я предпочитаю общаться с помощью компьютера потому, что его всегда можно выключить”..***

Знайте, пора остановиться, если:

- Вы не знаете, пол трёх своих лучших друзей, потому что у них нейтральные ники, а спросить вам не приходило в голову.

#### 3.6. Сетевые игры

Здесь обитают совершенно разные «виртуалы»: в зависимости от типа игры, её закрытости или открытости для новичка, правил, действующих там и т.д. впрочем, существует свод общих для большинства игр правил, например, не стоит одному человеку появляться в одной игре под двумя (тремя) разными «никами» или в качестве нескольких разных персонажей. В остальном всё многообразие игр (за редким исключением) можно разделить на:

#### Бродилки – с эльфами, страшилками, тайниками и тому подобными штучками – в принципе такая сетевая игра мало отличается от несетевой, только тут можно путешествовать вместе с друзьями, помогать друг другу и обмениваться репликами по ходу дела. Как правило, они построены на основе известных книг в жанре «фэнтези», довольно закрыты от посторонних, там действует немного разноплановых персонажей – каждый со своими индивидуальными особенностями (игровыми возможностями, средствами, этикетом поведения и т.д.) – их выбор и именование может быть как относительно свободным, так и жёстко установленным, предопределённым сюжетом. И само собой, здесь общение – скорее театр – общение масок

**Стратегичекие –** также не очень отличаются от несетевых стратегических, но, конечно, реальных противников побеждать интереснее, чем компьютер, и, к тому же, с ними можно общаться.

**Quake, гонки и др. –** здесь гораздо сильнее действие азарта, чем в «мирных» играх, что создаёт предпосылки для виртуальной зависимости. Кроме того, экспериментально подтверждено, что поведение большинства людей становится намного агрессивнее после нескольких часов, проведённых за такой игрой. Подобный эффект наблюдается и от просмотра боевиков по теле-видео и в кино, но в этом случае он намного сильнее, так как здесь человек не только воспринимает, но и действует, а в сетевой игре воздействие только усиливается благодаря тому, что тут «по разные стороны Сети» взаимодействуют реальные люди.

Отдельно можно выделить **преферанс** и тому подобные интеллектуальные игры.

В отношении компьютерных игр уже зафиксирована репрезентативная выборка случаев "виртуальной зависимости". Примерно 4% детей в возрасте 12-16 лет играют в компьютерные игры 30 часов в неделю. На что-либо другое (друзья, учеба) у них не остается времени. Можно выделить зависимость первого и второго порядка.

*Зависимые 1-го порядка* чувствуют себя в приподнятом настроении во время игры. Они любят играть группами в сети, получают позитивное подкрепление со стороны группы, когда становятся победителями и именно это является для них главным. Компьютер для них - средство получить социальное вознаграждение. Их зависимость сродни зависимости от мольберта и кисточек юных любителей рисовать или зависимости от спортзала юных любителей спорта (если конечно эта любовь не перерастает во всепоглощающую страсть, порождающую дезадаптацию).

*Зависимые 2-го порядка* - это настоящие жертвы "виртуальной зависимости". Они используют компьютер для бегства от чего-либо в своей жизни, и их привязанность к машине - симптом более глубоких проблем (например, физические недостатки, низкое самоуважение и т.д.). "Виртуальная зависимость" может привести к социальной и эмоциональной изоляции, психическим расстройствам и информационным перегрузкам, к индивидуализму и отчуждению.

Знайте, пора остановиться, если:

- каждый раз, выключая модем, вы остаётесь в пустоте и испытываете колоссальное чувство вины, словно предали лучшего друга.

3.7. Виртуальные города и другие места обитания в Сети

***8222*** ***Туман*** ***1999-05-19 13:22:03
-Эх, только Архангела не хватает с его губной гармошкой. - Заметил Туман, когда Подаренка закончила петь. - А так, отлично получается. Просто райский ансамбль: Монашка с мандолиной, я за облако сойду, а если Пупсу крылышки прицепить будет ангелочком. Чудненько! Жаль только никто не заходит послушать. Не хочется думать, что именно поэтому и не заходят. Мы ведь очень старались и Подаренка пела замечательно. - Туман отхлебнул глинтвейна и ожидающе уставился на дверь. - Заходите, господа кабачковцы!***

***8221*** ***Подаренка*** ***1999-05-19 08:16:33
Наквасившемуся Пупсу дали в руки бубен, Монашка мелодично заиграла на мандолине, размечтавшийся о гастролях Туман с энтузиазмом зазвенел бокалами, кружками и ложками, а Подаренка запела:
- Пооооо диииииииикииииииим степяяяяяяяям Зааааааабайкальяяяяя....
Звуки протяжной песни лились по Кабачку, выходило даже неплохо, если бы не новое поколение - Пупс, который сбивался почему-то на ламбаду и макарену...***

В более конкретном смысле виртуальный мир, - это сообщество людей, которые строят интерактивную виртуальную жизнь. Это нечто вроде клубов, где люди также либо общаются на интересные им темы, только здесь общение менее динамично, более подчинено этикету, который, как правило, определяют создатели клуба или старейшие его жители.

Обитатели мира делятся на 3 категории: хранители (модераторы), которые определяют правила доступа в мир, «выдают разрешения» на посещения мира и следят за выполнением правил. Есть просто наблюдатели, которым, интересно оставаясь невидимыми просто наблюдать за самой многочисленной категорией – жителями.

У последних может быть визуальный облик в сети, и даже виртуальный дом, куда можно ходить в гости, или же только ник, они могут быть более или менее теми людьми, которыми являются в действительности, либо выбрать себе образ сказочного героя. Общение здесь в некоторой степени также похоже на общение в театре, как некоторые сетевые игры, только тут люди сами придумывают своих персонажей. Герои письменно обмениваются репликами и описывают свои действия, причём ситуация развивается не по заданному сценарию, а тут же в процессе творчества многих людей. Тут произносятся монологи, возникают диалоги, ссоры и примирения, заводятся виртуальные романы, которые потом переносятся в иную плоскость – ICQ и E-mail. В большинстве случаем, для обитателей таких виртуальных миров – это возможность творчески выразить себя в игре, моделировать ситуации, которые в жизни просто невозможны, ставить эксперименты, за которые не несёшь никакой ответственности, и заводить новых друзей. Обычно, обитатели таких миров довольно часто встречаются в реальности. За редким исключением, так же как в чатах, они объединены по часовым поясам, так что и в реальности не слишком далеко находятся друг от друга. Для них интерактивная жизнь в виртуальном мире становится только приятным дополнением к общению в реале.

#### *«Общение в Интернете лишено еще одной черты, по которой не так просто многим людям общаться в обычной жизни. Ответственность. Вы - человек, у вас - окружение, вы не можете просто так все бросить. Вы даже не можете одеть другую маску. А в Сети - можете. Можете и бросить, и изменить свой имидж, и показаться таким, каким Вы мечтали показаться, но не могли в обычной жизни. И Ваш собеседник увидит в Вас не Вас, а ту маску, которую Вы надели. И по большей части Сеть - общение масок.»*

***из конференции***

**3.8. Клубы:**

***17783. В 1999-05-17 15:49:31.Не а...1999 год бывает ваще всего тока один раз за всю жизнь... а не за 1999 лет. Такие вот... подсчеты. И всякие другие годы вроде бы тоже. И другие дни.***

***17782*** ***Настоящему индейцу завсегда везде ништяк!*** ***1999-05-17 15:20:07
Зам, по поводу твоей занимательной математики). Попался мне недавно на глаза тест на внимательность. Что-то вроде "Вы - водитель автобуса. В автобусе 40 человек. На первой остановке вышли 7, зашли 3, на второй --…" и так далее. Ты читаешь, тщательно высчитываешь, сколько у тебя народу остается к конечной остановке, а тебе задают вопрос… даже не как зовут водителя), и уж тем более, не, сколько пассажиров ты довез живыми, а… сколько ты сделал остановок)).
 Хм… ну, раз уж зашел разговор о путешествиях… если кто желает, то присоединяйтесь к путешествию по следующему маршруту:
4 - 5 июля - переезд Москва-Львов (поезд-купе, 30 уе)
7 июля - переезд Львов-Будапешт (автобус, 25 уе)
9 июля - Sportlegesitmenyek (хы, кто не сломал язык?:-)) концерт REM (цена билетов неизвестна)
10 (11) июля - переезд Будапешт-Львов (автобус, 25 уе)
12 (13) июля - поезд Львов-Москва (25 уе)
Итого: 10 дней :-). Ух, я бы вам еще сейчас рассказала, но… регламент)
 17780*** ***Эмма*** ***1999-05-17 09:47:57
Леля, не кати на журналистов!!
 По поводу Y2000, своими мозгами доскрипела, чес слово - все зависит от того, как считать. Если как дни рожденья - когда отмечается, скажем, очередное шестнадцатилетние, это означает, что человечек прожил 16 лет, и соответственно, когда часы отметят 00:00:01 01.01.2000 - это будет означать, что по нашему летоисчислению, что человечество уже прожило 2 тысячи лет и начало жить третье. В связи с такой точкой зрения абсолютно абсурдным становится традиционное поздравление - с наступающим 1999, например, новым годом, потому что когда наступает 1 января 1999 года, это опять же значит, что пошел 2000-ный, новый, а 1999 лет уже отмеряно.
А уж если от рождества Христова считать, то тут-то крыша вообще отделится, и навсегда.
Пусть лучше Зам прав - все это символы и суета сует. Что ты сегодня сделал, чтобы именно сегодня, сейчас было самое прекрасное время жизни?
Скит - воистину со вторым рождением!
Люди, почитайте "Арабский кошмар" Ирвина, пожалуйста, не пожалеете! И лучше всего на ночь, как написано в начале первой главы - в постели, положив книгу на согнутые колени. Какие сны!!
Зам, "аль" в арабском - это что? Что-то вроде предлога? или как?***

Правда, нечто похожее на смесь конференции и чата? В клубе вы можете иметь только один постоянный ник, который можно сменить только специальным запросом. Здесь сообщество строится и образуется довольно медленно – это клубы и для интеллектуального и для межличностного общения, здесь общаются только те люди, которые интересны друг другу, они с недоверием относятся к чужакам, а модераторы ревностно охраняют нормы клуба. Здесь невозможно просто ворваться в них так же как в чат, Вас просто выкинут или осмеют, в лучшем случае – не заметят. Поведение в них гораздо более регламентируемое – если сообщение нарушает этические нормы клуба или не относятся к теме, его удаляют, а в особо тяжёлых случаях могут вообще запретить вход в клуб. Темы строго определены и отклонения от них не приветствуются. Здесь живут, в основном, интеллектуалы, которые используют Интернет для того, чтобы расширить круг общения - но не потому, что лишены такого круга в реальной жизни, а потому, что, в принципе, пределов расширению нет, - и, чем шире круг, тем богаче все, кто в нем находится. Люди такого типа общаются в Сети достаточно интенсивно, но подходят к этому общению уравновешенно: они не зацикливаются на нем, вступают в беседу только, когда есть, что сказать, и не цепляются за саму возможность общения, если тема исчерпана.

Здесь просто невозможно поселиться надолго (как, например, в чате) – круг людей довольно ограничен общими вкусами, сообщения поступают относительно редко, а болтунов, произносящих длинные монологи в пустоту здесь никто не любит, и они вынуждены избирать иное средство общения.

Так же как и жители виртуальных миров, члены клубов обычно встречаются в реальности. За редким исключением, так же как в чатах, они объединены по часовым поясам, так что и в реальности не слишком далеко находятся друг от друга. Для них интерактивная жизнь в виртуальном мире становится только приятным дополнением к общению в реале.

(Есть не моделируемые клубы, но там темы, лексика, публика и способы самовыражения точно такие же, как в чатах, собственно говоря, это и есть чаты, с той только особенностью, что тут нельзя менять свой ник.)

Впрочем, и члены клубов, как и участники конференций, уязвимы для агрессии в сети, просто эта агрессия выражается более цивилизованными способами (пародии, язвительные замечания, попытки ввести в словесную перепалку, интеллектуальная драка с продолжением – по e-mail и т.д.)

***«Я все обдумываю в качестве проекта (но, наверное, не потяну - может, кто подхватит?): создать в сети некий дискуссионный клуб, на который нигде не будет ни единой ссылки, куда ниоткуда нельзя будет попасть, кроме как зная точный адрес. И раздавать этот адрес только тем людям, с кем, действительно, хотелось бы пообщаться, кого знаешь и в интеллекте кого не сомневаешься. Такая приватная беседа людей, которые, действительно, уважают друг друга. Узкого круга - а, может, и не очень узкого, потому что у каждого есть свои проверенные знакомые, а у тех - свои, а мир велик, и не так уж мало в нем интересных людей.»***

***из конференции***

**4. Люди в Сети с проблемами и без.**

1. Первые посетители Интернета были люди примерно одного круга, близкие и по образованию, и по культуре, и по интересам. Это были **технари**, и в Сеть они шли в первую очередь с целью решить свои профессиональные вопросы или удовлетворить профессиональный интерес. Когда - пусть даже в виртуальной реальности - встречаются два профессионала, их общение строится на принципах взаимоуважения и взаимной корректности.
2. **Агрессоры** – их девиантное поведение в Интернет помогает сублимировать свои наклонности, которые не могут быть выражены в реальности. Таких в интернете очень много, так как они редко несут ответственность за последствия своих действий, а возможностей для реализации деструктивного поведения в сети предостаточно. Среди них есть технари, которые получают удовольствие, а нередко и материальную выгоду от действий, которые наносят материальный урон пользователям Интеренет (крэкеры и киберпанки). И есть люди, которые не могут выразить свою агрессию техническими средствами, они сублимируют её в сетевых играх, но одновременно и черпают её оттуда. При неблагополучной и некомфортной ситуации в их некомпьютерной жизни, мир сетевых игр становится для них средством ухода от реальных проблем, что создаёт предпосылки для виртуальной зависимости.
3. Ну и, конечно, просто **психопатологи,** которые избирают Интернет средством реализации своих деструктивных наклонностей. Однако в сети их поведение более ярко выражено, поскольку в виртуальном пространстве можно действовать инкогнито. Эта анонимность в коммуникации может подтолкнуть людей, которые никогда бы не повели себя каким-то неподобающим образом публично, реализовать свои деструктивные фантазии в Сети. Люди с легкостью способны находить единомышленников в киберпространстве, какими бы экзотическими, странными ни были их интересы, и создавать на основе этого группы, которым нет аналогов в реальной действительности.

***«Общение через сеть освобождает от всяких ограничений, которые накладывает общество. Например, в реальной жизни нужно быть всегда вежливым, а ведь так хочется порой нахамить кому-нибудь или просто сделать какую-нибудь гадость. После этого даже чувствуешь себя лучше, поднимается настроение. И на самом деле не важно, разоблачат тебя или нет.»***

***«... самое смешное гадость-то виртуальная, а обижаются по-настоящему... некультурный народ... помниться мне, даже один ковбой из питера порывался приехать в П. и замочить бедного меня, хотя все-то мое преступление состояло в наличие плохого настроения, острого языка, и не вполне благоразумно взятого основного чатовского ника...»***

 ***из конференции***

4**. Дезадаптированные**. Люди, в силу разных причин лишенные реального, не виртуального, круга общения (в принципе, за исключением экстремальных случаев, причина здесь всегда одна - некоммуникабельность человека). Раньше такие люди оставались на обочине жизни, никем не замеченные и не оцененные, для многих это кончалось трагически. Сегодня у них появилась животворная отдушина. Пусть виртуальное общение - это суррогат, но, в отсутствие любого другого, оно выполняет свою функцию духовного лекарства для таких людей, но в тоже время помогает уходить от решения в реальной действительности, создаёт виртуальную зависимость, схожую с зависимостью от табака, алкоголя и даже наркотиков – такая виртуальная жизнь наносит ущерб физическому, психическому здоровью человека, а так же – его материальному благосостоянию.

### 4.1. Хакеры, крэкеры и киберпанки.

***Мы электронные духи, группа свободомыслящих повстанцев. Киберпанки. Мы живем в киберпространстве, мы везде, мы не знаем границ.***

***1. Мы те самые, Другие. Технологические крысы, плывущие в океане информации.
7. Мы видим реальность в ином свете. Мы видим больше, чем обыкновенные люди. Они видят только то, что снаружи. Мы видим то, что внутри. Реалисты с взглядом романтиков - вот кто мы такие.
8. Мы странные люди, о которых практически ничего неизвестно. Люди, индульгирующие в своих собственных мыслях, день за днем сидящие за компьютером, ищущие необходимую информацию в сети. Мы редко выходим из дома. Иногда мы выходим из дома, чтобы встретиться с очередным клиентом, или наркодилером... или просто совершить прогулку.
9. У нас мало друзей, лишь несколько человек, с которыми мы ходим на вечеринки. Всех остальных мы знаем только в сети. Наши настоящие друзья там, на другом конце провода. Мы знаем их по каналам ретрансляции диалогов IRC, по группам новостей и по другим системам, в которых мы работаем.
16. Киберпанк больше не является жанром художественной литературы. Это уже не субкультура. Киберпанк - это новая отдельная культура, дитя новой эры. Культура, которая объединяет наши взгляды и интересы. Мы составляем единое целое. Мы киберпанки.***

***6. Сеть помогает нам свободно распространять информацию. Сеть, не имеющая границ и не знающая предела.
7. Все, что принадлежит нам, принадлежит и вам. Все, что принадлежит вам, принадлежит и нам.
8. Каждый может использовать информацию. Ограничений не существует.
10. Сеть - это наше королевство, в сети мы короли.
7. Вскоре весь мир будет опутан Сетью: от военных систем до домашних компьютеров.
8. Но сеть - это колыбель анархии.
9. Ее нельзя контролировать и в этом ее сила.
10. Каждый человек будет зависеть от Сети.
15. Сеть будет контролировать маленького человека, а мы будем контролировать Сеть.
3. Мир развивается слишком медленно. Киберпанку очень трудно жить в вечно недоделанном мире, смотреть на окружающих и видеть как плохо они строят свой мир.
14. Мы строим собственные миры в Киберпространстве.
16. Мы строим свое сообщество. Сообщество Киберпанков.***

***Киберпанки. Мы живем в киберпространстве, мы везде, мы не знаем границ. И это наш манифест.***

**Хакеры –** это те самые профессионалы, которые изначально работали в Интернет. Хакерская этика включает несколько принципов. Первый из них - избегать нанесения ущерба; Второй: стремиться к свободному обмену технической информацией. Они чувствуют, что патентные и авторские ограничения замедляют техническое развитие. Третья цель - развитие человеческого знания как такового.

Часто этот подход не соблюдается. Людей, которые исследуют систему и наносят ей урон, хакеры называют **крэкерами**. Пресса с самого начала называла их хакерами, поскольку не понимала разницы, теперь всё чаще под хакерами подразумеваются именно крэкеры.

Этика хакеров началась с положения о том, что никакие бюрократические барьеры не могут противостоять улучшению систем и вера в то, что "информация должна быть свободной".

Позднее, когда волна хиппи спала, хакеры сохранили свое влияние и в союзе с рок музыкой инициировали появление течения киберпанков, провозгласившего своей идеей виртуальную реальность. Лозунг "Информация хочет быть свободной" стал одним из центральных в движении киберпанков.

**Киберпанк** - это противостоящий обществу негативист, своеобразный человек вне закона, но живущий в пространстве высокой кибертехнологии. По мере удешевления компьютеров и доступа в Интернет киберпанков становится все больше. Они отрицательно относятся к информационным ограничениям, стесняющим интеллектуальную свободу, и часто являются сторонниками анархии.

Именно к**рэкеры** нередко вторгаются в компьютерные системы просто ради шутки и разрушают их или используют в целях наживы. Компьютерные вирусы пишут люди этой же категории. О них идет слава как о технологических бандитах, против них принимаются и действуют законы.

В последнее время появились два новых чрезвычайно опасных вида хакеров - информационные брокеры и мета хакеры.

**Информационные брокеры** делают хакерам заказы на кражу информации, а затем перепродают ее иностранным правительствам или конкурирующим коммерческим организациям.

**Мета хакеры** являются своего рода паразитами на паразитах. Они отслеживают работу "обыкновенных" хакеров, оставаясь незамеченными, а затем пользуются результатами их "труда".

Террористы и прочие преступные элементы используют хакеров, как инструмент для нейтрализации военных и полицейских служб.

С точки зрения психологии следует отметить два важных направления в деятельности хакеров: это сексуальные виртуальные контакты и описание виртуальной реальности по аналогии с наркотическими галлюцинациями.

Речь идет о "виртуальном тактильном контакте" с использованием костюмов с сенсорами, что позволяет "непосредственно" общаться с другой личностью. Эта идея явно уводит к "виртуальной зависимости". На сегодняшний день сам по себе виртуальный секс остается для многих модной фантазией, но хакеры, имеющие соответствующее техническое обеспечение продолжают эксперименты по тактильному виртуальному контакту проводятся.

Другая сходная тема, поднятая в связи с виртуальной реальностью, - это наркотики. ЛСД, марихуана, амфетамин и кофеин всегда были составной частью хакерской субкультуры. Тем не менее, часть хакеров использование наркотиков считает существенным для поддержания подвижности и гибкости ума. Многие говорили о своих опытах с ЛСД как о рубежном явлении в их интеллектуальном развитии. Несмотря на периодические "войны с наркотиками", прокатывающиеся по Америке, их использование в американской хакерской среде достаточно стабильно; отказываются только от самых разрушительных. Однако дело в том, что саму виртуальную реальность многие воспринимают как коллективную галлюцинацию, подобную наркотической. С этой аналогией бороться трудно, поскольку ее утвердил Тимоши Лиры - серьезный авторитет в мире компьютерной культуры, одновременно популяризировавший использование ЛСД. Его популяризация виртуальной реальности привела к опасному сравнению между виртуальным пространством галлюцинацией, породив множество последователей этого извращенного подхода.

**4.2. Дезадаптированный и виртуальная зависимость.**

Дезадаптированный человек сегодня может "уйти" в Интернет, где по другую сторону экрана окажутся живые люди, которым нет разницы, как вы выглядите, какой у вас социальный статус, это лёгкое общение.

***«Почему люди так потянулись сюда? Почему здесь проще общаться, чем в жизни? Не уверен, сумеете ли вы представить разницу, не имея доступа к Сети. Так что буду говорить за себя: общаться в Интернете проще потому, что общение неполноценное. Это общение, на 70-80 процентов состоящее из игры воображения. В реальной жизни речь - это малая часть канала информации. Есть еще мимика, жесты, поведенческие стереотипы, символы, которые расходятся как круги на воде, отталкиваясь от двух берегов - личности говорящего и слушающего. В Сети у вас есть только одно реальное осязаемое явление: текст и статичная графика. Вы додумываете остальное. Ничто не мешает Вам сделать из своего собеседника - идеального для Вас собеседника. Из одного-двух слов вы экстраполируете его реакцию и формируете его образ. А поскольку для вас это идеальный собеседник - то Вам с ним интересно и Вы для него тоже раскрываетесь с приятной стороны. И для него Вы тоже - интересный собеседник. Получается обратная реакция.***

***То есть, как будто бы мы становимся лучше, благодаря собственной фантазии и благодаря Интернету.»***

***из конференции***

 Все это на первых порах часто создает иллюзию ненужности реальных контактов, которые протекают гораздо сложнее, чем в виртуальном пространстве.

Виртуальная среда с неизбежностью порождает многосторонние виртуальные взаимоотношения. Описан случай, когда двое 16-летних молодых людей познакомились в Интернете и решили заключить виртуальный брак. Их союз был скреплен настоящим пастором, который подключился к ним on-line. После "венчания" пара проводила огромное количество часов у своих терминалов и общаясь, друг с другом, предпочтя виртуальные взаимоотношения реальной жизни. Все было хорошо несколько месяцев - пока юноша не увлекся другой молодой особой 19-ти лет. Он влюбился в нее и их чувства оказались взаимными. На этом виртуальный брак распался, а первая девушка надолго впала в депрессию. Брак требует значительной эмоциональной вовлеченности, и в этом смысле слово - главный медиум Интернета - обладает серьезным недостатком.

В сети, как и в жизни, наиболее плодотворно и психологически безопасно "виртуальные" отношения развиваются именно тогда, когда они становятся частью реальных, не подавляя их. Это действует примерно также, как общение по телефону, которое тоже может вызвать проблемы, если оно поглотит все другие формы. Интернет представляет более сильный инструмент той же природы. Для человека со здоровой психикой электронная почта, чат или ICQ становится частью форм общения и используется скорее как удобное средство связи, наряду с телефоном и факсом.

Пользователи с серьезными психологическими проблемами могут пойти по "простому" пути, избрав виртуальное общение как основное. Таким образом они только усугубляют свои проблемы. Типичная ситуация: он или она не умеет общаться, заводить друзей, и испытывает непреодолимую робость в общении с представителями противоположного пола. И тут на помощь приходит Сеть. Место, где вам рады, где вы с легкостью найдете единомышленников, друзей или, на худой конец, собеседников. Зачем поддерживать старые связи, зачем думать о повседневных проблемах и строить реальные отношения, когда есть такая возможность быть выслушанным и понятым? И World Wide Web может стать настоящей паутиной, из которой очень нелегко вырваться.

**Тест на виртуальную зависимость:**

1. "Вы думаете об Интернете и онлайновых службах, в то время, когда не подключены к сети?
2. Вы нуждаетесь в увеличении времени, проводимом в Интернете, для того, чтобы чувствовать себя комфортно?
3. Считаете ли Вы, что не сможете обойтись без Интернета?
4. Вы чувствуете беспокойство и раздражительность, если пытаетесь ограничить или прекратить использование компьютерных сетей?
5. Используете ли Вы Интернет для того, чтобы скрыться от реальных проблем и справиться с такими чувствами, как бессилие, вина, тревожность или депрессия?
6. Вы прибегаете ко лжи, убеждая членов семьи и друзей, что проводите в он-лайне меньше времени, чем в действительности?
7. Остаетесь ли Вы в он-лайне большее время, чем первоначально планировали?
8. Испытываете ли Вы депрессию, плохое настроение и раздражительность, находясь вне Интернета?
9. Вы продолжаете подключаться к сети даже в тех случаях, когда это наносит урон Вашему материальному положению?
10. Имеется ли риск потерять значимые для Вас связи, работу, учебу или навредить карьере по причине использования Интернета?

***«Да, на самом деле глобальная сеть позволяет общаться с людьми, но по настоящему или нет, это дело каждого человека. Есть мнение, что при общении по средствам сети теряется личность человека, личность тоже становится виртуальной, вымышленной. И в некотором плане, с моей точки зрения, он прав. Многие люди, переписываясь по сети, раскрывают уже не себя, не свой характер, а рисуют какую-то новую, ими не прожитую жизнь, не боясь каких-либо разоблачений. Но что можно сказать об этих людях? Была ли в них личность до того, как они сели перед экраном монитора и научились пользоваться мышкой и клавиатурой?»***

 ***«Как я убил свое здоровье, сидя неделями с ICQ, IRC, Webchat, Active World (кстати, посмотрите - не плохая штука), Кроваткой....Все с меня хватит.»***

**Сетевые игры:**

Обобщая исследования по зависимости от игр и Интернета, можно говорить о том, что человек страдает от "виртуальной зависимости", если он:

1. Не может контролировать время, проводимое за компьютером - обещает уменьшить его, выйти из программы и не в силах это сделать (как правило, "виртуально зависимый" еще и очень сердится на тех, кто его отвлекает от компьютера).
2. Лжет относительно времени, которого он провел за компьютером, либо, уменьшая оценку длительности работы, либо, скрывая, какого рода занятиями он был увлечен (например, говорит, что пять часов подряд писал диссертацию, в то время как на самом деле все это время он играл в сетевую игру или болтал по сети Интернет).
3. Страдает от негативных последствий от времени, проведенного за компьютером (в их число могут войти как важные несделанные дела в реальной жизни, так и головные боли).
4. Участвует в рискованных или недопустимых в обычной жизни занятиях в процессе работы с компьютером (имеется в виду, например, агрессивные игры или лазанье по порносайтам); идет на компромисс с совестью и привычными моральными нормами, пользуясь, например, анонимностью общения в сети.
5. Переоценивает роль компьютера в своей жизни, закрывая глаза на порождаемые им проблемы и отказываясь от критических оценок; глух к мнению окружающих на эту тему.
6. Испытывает смешанное чувство эйфории и вины за работу с компьютером - либо по причине чрезмерного времени, проводимого за "виртуальными" занятиями, либо по причине ненормального (от просто раздраженного до психопатологического) поведения при общении с компьютером.
7. Ощущает депрессию или тревогу, когда что-то вмешивается в его планы посидеть за компьютером (например, препятствует игре, сокращает срок работы в сети или прерывает возможность работы).
8. Погружен в виртуальную активность, будучи вне доступа к компьютеру (например, думает о том, как пройти на следующий уровень компьютерной игры, переживает сетевой роман или предвкушает, как он спрограммирует новый вирус)
9. Использует компьютер как отдушину в минуты грусти или подавленности, как способ скрыться от проблем или избежать чувства неадекватности в реальной жизни.
10. Испытывает финансовые проблемы со связи с компьютерной активностью (например, тратит слишком много денег на компьютерные игры или оплату работы в сети Интернет).

Виртуальную зависимость порождает не компьютер, а та или иная форма дезадаптации к реальной жизни. В этом случае человек и без компьютерной виртуальной реальности найдет себе воображаемый мир, в который можно убежать от взаимодействия с реальной жизнью - будь то изоляция, наркотики, асоциальные группы или что-то еще. А если будет возможность "уйти" в киберпространство, он воспользуется ею.

И тогда для него реальное пространство начнет занимать место внутри киберпространства, стремясь поменяться с ним местами.

***«Это уже клиника. Очень много людей отбросили действительность, заменив её виртуальной. Да только не от хорошей жизни люди уходят. Не потому ли человек ночь сидит за монитором, что ему просто не кому позвонить голосом и не с кем встретиться.***

***Вы хоть раз ощущали одиночество? Когда хочется кричать? Когда мучительно хочется поговорить. Просто вылить, всё, что накопилось на душе. А еще лучше -- найти понимание...***

***Как зовут вашего соседа по лестничной клетке? Сколько друзей живет с вами в одном дворе? Понимают ли люди, живущие, а вами в одной квартире, почему в сотый раз не открывается рекорд сет на этом Богом забытом SQL (какая мелочь!)?»***

Странный факт: похоже, что увеличение степени реализма технологий виртуальной реальности не содействует усилению воздействия этой реальности. Потому что, становясь реальным, виртуальный мир перестает будить воображение. Потому что именно нечто-не-вполне-реальное стимулирует силу нашего воображения и представления. Воображение позволяет нам взять то, что мы читаем или слышим, и перевести символические компоненты в духовное зрение. Это видение выходит за пределы нашей физической реальности, так что с точки зрения телесного существования воображение - это бегство.

**5. Что-то вроде заключения**

Сейчас в российской Сети появилось сообщество антивиртуалов, которые борются против «ненатуральных» способов общения. Любой может зайти на их страничку и подписаться по манифестом:

***Каждый день только на веб-чатах России люди, лишившие себя нормальных способов общения, гонят в "эфир" сотни и сотни килобайт текста. Вместо того чтобы собраться, попить пивка или чайку, сходить в кино или, на худой конец, на дискотеку, тысячи людей сидят, сгорбившись за клавиатурой, перед горящим в темноте мониторе и, поминутно, ругая, плохие, телефонные, линии, ищут романтики в бескрайних просторах Интернета.***

***А сколько замечательных встреч не состоялось из-за того, что кто-то спешил поскорее "залезть" на Диван или Кроватку, сколько нервов потрачено из-за того, что сервер упал и "любимая" пропала из эфира.***

***Люди, очнитесь! Посмотрите вокруг, – сколько замечательных людей живет рядом с Вами, сколько прекрасных юношей и девушек вокруг Вас, для общения, с которыми совсем не надо покупать модем на 28.800 бод и экономить на завтраках, чтобы заплатить провайдеру.***

***Мы выступаем за уничтожение всех ненатуральных каналов общения, начиная с простеньких телнетовских говорилок, веб-чатов и сети ретрансляторов IRC. Мы не намерены спокойно взирать на развитие класса людей, лишенных радостей простого человеческого общения, променявших поцелуй любимой девушки на набор символов на экране. Мы не согласны с тем, что подобные средства общения способствуют развитию чего-либо, кроме замкнутости, зависимости от компьютера и ухудшения зрения.***

***Мы не считаем, что подобные каналы общения являются отдушиной для людей, заваленных работой на компьютере, мы считаем, что подобное общение приводит к катострафическому падению, как производительности, так и эффективности труда.***

***Мы не считаем, что подобное общение – выход из положения для застенчивых и закомплексованных людей, мы считаем, что пользование электронными каналами общения приводит лишь к усугублению психологических конфликтов.***

***Мы считаем, что лишь уничтожение всех чат-серверов будет способствовать подлинному развитию Интернета, как среды мирового общения.***

*Долой виртуальность в общении!
Виртуальность – компьютерам, общение – людям!*

Мне же ближе другая точка зрения – присоединяюсь к:

***«…что касается проблем Интернета, как поднятых, так и не затронутых здесь, все недостатки, несовершенства интернета, как и его возможности - это несовершенства и недостатки общества, интернет - это своеобразное зеркало, причем очень "прямое" зеркало, которое отражает наше общество без всяких прикрас, ведь все, кто попадает в интернет - искренни в своих желаниях и потребностях..... а вообще интернет - это здорово, безумно интересно, привлекательно, перспективно, полезно, широко и любопытно....***

***я пока еще ничего не скажу-буду смотреть, как народ отреагирует, но .....маленькое замечание.....:-) ......Эпизод о двух людях сидящих за двумя соседними комами не просто реален - это реальность. У меня даже был случай, когда (привет!) я впервые встретился в ''живую'' со своим виртуальным другом, и мы не нашли (из-за естественного брат чатланин поймет смущения) ничего лучше, как заняться сетевым общением за одним компьютером... вскоре мы, конечно, перешли на более традиционные способы коммуникации ,сдружившись ''реально'' ,но факт остается фактом: не стоит путать божий дар с яичницей , а сетевое общение с реальными у того и у другого есть достоинства и недостатки... Салют, всем!»***

Из форума, посвящённого вопросам общения в Интернет

**6. Литература:**

1. Петрова Н.П. Компьютерное образование: неблагоприятный прогноз?

//Hard'n'Soft. - 1996. - N7. - с. 90-92

2. Петрова Н.П. "Виртуальный театр ДДТ" глазами его создателей

// Мир ПК. - 1998. - ¹6.

 3. Искусство общения в Интернет, или сказкотерапия в действии

// Мир ПК. - 1998. - ¹4.

Кое-что из Интернет и собственных наблюдений.