

DOI: 10.18721/JHSS.8306

УДК 1(091):17

УСЛОВИЯ ФОРМИРОВАНИЯ ЛИЧНОСТИ В КОНТЕКСТЕ КИБЕРАНТРОПОЛОГИИ

О.Д. Шипунова, И.П. Березовская, Е.М. Гашкова

Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого,
Санкт-Петербург, Российская Федерация

Рассмотрены актуальные вопросы самоопределения личности в динамичных условиях современных цифровых сред. Цель статьи связана с анализом установок киберантропологии в отношении информационной природы личности и интерпретации процесса самоидентификации на основе принципов построения мультиагентной системы. Анализ специфики современных условий формирования личности проводится на базе системной методологии. Подчеркивается, что наращивание информационных сред формирует у представителей цифрового поколения когнитивную ориентацию на фрактальный нарратив как приоритетный способ создания повествований, концептов, познавательных практик. Под вопросом оказывается единство сознания, которое удерживает личность как целое. В контексте киберантропологии условия формирования личности заменяются модулями цифрового киберпространства. Экспериментирование с собственной идентичностью в виртуальной среде приводит к тому, что персональная идентичность в современном мире постоянно трансформируется и остается незавершенной. Виртуал, многократно осуществляющий свою самоидентификацию в цифровом пространстве, превращается в функцию информационно-технологической структуры, теряет индивидуальность. Процесс самоидентификации замыкается в круге виртуальности.

Ключевые слова: информационная природа личности; самоидентификация; цифровые среды; киберантропология; смысловое единство сознания

Ссылка при цитировании: Шипунова О.Д., Березовская И.П., Гашкова Е.М. Условия формирования личности в контексте киберантропологии // Научно-технические ведомости СПбГПУ. Гуманитарные и общественные науки. 2017. Т. 8, № 3. С. 57–64. DOI: 10.18721/JHSS.8306

CONDITIONS OF PERSONALITY FORMATION IN THE CONTEXT OF CYBER-ANTHROPOLOGY

O.D. Shipunova, I.P. Berezovskaya, E.M. Gashkova

Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University, St. Petersburg, Russian Federation

The article examines topical issues of individual self-identification in the dynamic information exchange in modern digital environments. The purpose of the article is to analyze cyber-anthropology ideas with respect to the informational nature of personality and the interpretation of the self-identification process relying on the structural principles of a multi-agent system. The specifics of the modern conditions of personality formation is analyzed by means of system methodology and the cognitive paradigm. It is emphasized that the growing information environment and virtual

community form specific cognitive commitment to fractal narrative as the primary way of creating narratives, concepts, and cognitive practices among the members of the digital generation. The unity of consciousness, which holds the personality as a whole, is called into question. In the context of cyber-anthropology, the conditions of personality formation are replaced with digital cyberspace modules. The result of experimentation with personal identity in the virtual environment is that personal identity in the modern world continuously transforms and remains incomplete. The virtual agents, exercising their identity many times in the digital space, transform into a function of the information technology structure, lose their individuality. The process of self-identification comes full circle in virtuality.

Keywords: information nature of personality; identity; digital environment; cyber-anthropology; semantic unity of consciousness

Citation: O.D. Shipunova, I.P. Berezovskaya, E.M. Gashkova, Conditions of personality formation in the context of cyber-anthropology, St. Petersburg State Polytechnical University Journal. Humanities and Social Sciences, 8 (3) (2017) 57–64. DOI: 10.18721/JHSS.8306

Введение

Особенность условий формирования личности в информационную эпоху определяется не только интенсивным ростом объема информации, но в существенной мере факторами очень динамичной коммуникативной среды, трансформирующей формы восприятия, мышления и поведения человека. Изменяются практики потребления информации, манипуляции с технологическими артефактами в повседневности и организации сообщества. Новые цифровые технологии оказывают на человека комплексное информационное воздействие, которое подспудно влияет на его зрение и слух, изменяя границы восприятия.

Сложность вопроса о самоопределении личности в новых информационных средах состоит в том, что человек сам является и объектом, и субъектом глобальных изменений. Как субъект он выступает создателем новой технико-технологической базы информационно-коммуникативных процессов, а как объект — испытывает на себе последствия этого развития и вынужден развивать свои умения и навыки для того, чтобы адаптироваться в новой, им же созданной среде.

Обзор литературы. В глобальном пространстве, благодаря информативным динамичным образам, коммуникации стали осуществляться с неизмеримо возросшей оперативностью. М. Маклюэн отмечает, что внешние расширения человека сопровождается эффект мозаично-

го резонанса [1, с. 616]. Весь мир выступает в качестве набора сообщений, не соединенных однозначной логической связью. Они накладываются и усиливают друг друга в воспринимающем их сознании. Мозаичный эффект, выделенный Маклюэном, в полной мере проявился в распространении клипового мышления, формирование которого связывают с доступностью электронных медиа и гипертекста, увеличением времени пребывания индивидуума в Сети. К.Г. Фрумкин [2] отмечает, что клиповое мышление относят, как правило, к подросткам и характеризуют негативно.

Возрастающее влияние цифровой подачи информации в Интернете провоцирует у молодежи такие формы информационного поведения, которые не были свойственны предыдущим поколениям [3]. В гуманитарной области складывается представление о «человеке кликающем» как о жителе особого виртуального мира, блуждающем по цифровой сети, нажимая на кнопки компьютерной мыши. Перескакивая между сайтами, он создает некое индивидуальное виртуальное пространство. Семантическая структура этих блужданий образует «фрактальный нарратив». Термин «фрактал» (от *лат.* фрагментированный, изломанный, неправильный по форме) был предложен Б. Мандельбротом [4] для обозначения структуры, состоящей из частей, «которые в каком-то смысле подобны целому». Такая структура не является застывшей формой,

а воспринимается как процесс постоянного (воз)обновления формы.

В.В. Тарасенко [5] выделяет «фрактальную рефлексию» и возникновение особого «фрактального нарратива» в качестве познавательных культурных практик. Именно его формирует «человек кликающий» своими перескоками. Фрактальный нарратив, в свою очередь, формирует «человека кликающего», который сам по себе не имеет никакого содержания.

Э. Гидденс [6] подчеркивает, что создание «текста» собственной жизни – сложный труд, требующий духовной концентрации в прояснении смыслов, отделения главного от мелкого, суетного. Поскольку самоопределение личности поддерживается путем саморефлексии, которая превращает бессознательную активность в поступок, именно рефлексивность должна пониматься в качестве основы механизма самоидентификации [7]. Процесс формирования личности в этом контексте продолжается на протяжении всей жизни индивида и большей частью на бессознательном уровне психической деятельности.

В психологической литературе понятие характера уступило место понятию идентичности, которое раскрывается в понятиях Я-концепции, Я-системы или Я-опыта. В сознании зрелого человека присутствует некий «пакет» базовых идентичностей, в котором сплетаются родоплеменные, политические и конфессиональные особенности восприятия и мышления. По мере расширения круга значимых для индивида лиц совершается процесс «дифференциации»: от матери до всего человечества, отмечает Э. Эриксон [8]. Как правило, базовые идентичности носят пожизненный характер. Новые аспекты исследования личностной идентификации связаны с виртуальными самопрезентациями в цифровой сети [9]. Особенности формирования личности и поведения человека (и общества в целом) в цифровой информационной среде рассматриваются в контексте культуры отсутствующего пространства и киберцентризма [10].

Постоянное усложнение семантического пространства в глобальной сети заставляет человека овладевать всё новыми навыками информационного обмена. Как изменяется при этом человек? И как он себя определяет в новой реальности? Ответы на эти вопросы лежат в

области киберантропологии как самостоятельного научного направления. В рамках киберантропологии человек соотносится с цифровым аналогом передатчика информации [11], развивается представление об информационной природе личностной идентификации, моделируются процессы самоидентификации на основании общих технологических принципов построения мультиагентной системы [12, 13].

Установки киберантропологии в интерпретации информационной природы личности подчеркивают мозаичный характер смысловой структуры ее жизненного мира, но оставляют в стороне ключевой в процессе самоидентификации вопрос о критерии целостности человека и его сознания.

Постановка проблемы и цели исследования

Наше исследование обращено к проблеме единства сознания в процессах самоопределения личности в условиях постоянного усложнения информационного обмена в цифровых коммуникативных средах.

Цель статьи связана с исследованием повседневной практики потребления информации в цифровой культуре, условий формирования клипового типа мышления, ориентированного на фрактальный нарратив и мозаичное восприятие ситуаций. В этом контексте анализ соотношения информационных и семантических структур в процессе личностной идентификации в условиях цифровой сети позволит выявить специфику информационно-коммуникативных технологических факторов, трансформирующих личность, препятствующих адекватному поведению и критическому восприятию информационных потоков.

Методология.

Решение поставленной задачи связано с соотнесением философского и информационного подходов к единству сознания личности в интерпретации процесса самоидентификации.

В философском подходе к условиям формирования личности выделяются два вектора понимания процесса самоидентификации: феноменологический и социокультурный. Феноменологическая установка акцентирует в качестве первоисточника Я-концепции внутренний мир индивидуума, его темпоральную динамику и горизонт сознания, которые относят к пер-

во феноменам бессознательной психической жизни. В социокультурной установке базовые условия самоидентификации усматриваются в нормах и традициях языковой культурной общности, в которую естественным образом включен человек. В концепции символического интеракционизма идентичность трактуется как изначально социальное образование. Индивид видит себя таким, каким его представляют другие, и формирует себя таким, каким его видят другие. Личностная целостность складывается из свойств, продуцируемых в ходе социального взаимодействия («социальной интеракции»). В драматической модели социального взаимодействия И. Гофмана [14] индивидуальное Я — это следствие социальной интеракции, в которой индивид, с одной стороны, подобен актеру вместе с его аудиторией, а с другой — зрителем, которые воспринимают социальную ситуацию и вырабатывают общее определение этой ситуации. По мнению Э. Фромма [15], «социальный характер» является лишь аппаратом адаптации индивида к обществу и в принципе не может решить проблему человеческой идентичности.

Компьютерно-цифровая технология меняет виды социальной практики. В информационном подходе акцентируется функционально-интеллектуальное действие как источник самоидентификации. Базовым понятием выступает представление об информационной мультиагентной системе, для которой характерны собственная динамика системы и согласованная иерархия ее элементов [13]. В частности, Л. Флориди [12], выделяя актуальность проблемы построения личных идентичностей в инфосфере, подчеркивает значимость информационной технологии самоидентификации в широком философском аспекте. Предложенная им информационная модель идентификации личности на основе трех мембран (телесной/физической, когнитивной, сознательной) позволяет концептуально соединить две расходящиеся философские установки в понимании построения личной идентичности на основе иерархической взаимосвязи информационно-семантических структур. При этом возможны два временных аспекта в интерпретации процесса самоидентификации. Диахронический аспект акцентирует онтологию личностной идентичности, концентрируется на проблемах, возникающих при идентификации личности

через время или возможные миры. Синхронный аспект онтологии личностной идентичности ближе к феноменологии, поскольку фокусируется на том, что может представлять собой самость как конкретное целое единство, непрерывно существующее в любой момент времени.

Результаты исследования

Одна из важнейших характеристик информационного общества — конвергенция технологий, связанных с созданием, обработкой и передачей информации. Процесс цифронизации информации привел к тому, что поток сообщений стал циркулировать по разным секторам коммуникации: в средствах массовой информации, телекоммуникации, компьютерных сетях. Эти сектора перестали быть изолированными. Новые информационно-коммуникативные технологии позволяют создавать самостоятельно коннекты в виртуальном киберпространстве. Безграничное развитие внешней системной памяти снимает необходимость запоминания той или иной информации, стирает границу между потребителем и производителем информации. Результатом информационно-компьютерной революции выступают процессы глобализации индивидуального и общественного сознания. Формирование новой информационной культуры сопровождается технологической виртуализацией коммуникационных процессов.

Термин «виртуальный» появился благодаря средневековой философской мысли и означал принципиально не наблюдаемое, одновременно мнимое и потенциальное. В современной философии платоновская линия восприятия виртуального опирается на представление о независимом от человека мире эйдосов, присутствует в работах постструктуралистов (М. Фуко, Ж. Делёза, Ж. Лакана, Ж. Бодрийяра). Аристотелевская линия связывает виртуальную реальность с психическим состоянием, оперируя категориями *актуального* и *потенциального*. Согласно этой линии, виртуальная реальность представлена неким особым содержанием сознания, кратковременной актуализацией потенциального состояния сознания, которая выключена из физического пространства реальности. В этой установке виртуальная реальность рассматривается как порождение средств информации и коммуникации, выделяются четыре горизонта виртуального бытия: техниче-

ские виртуальности, культурные, мистические и естественные. В настоящее время виртуальное всё чаще ассоциируется с пространством Интернета, т. е. с техническими виртуальностями. Применительно к компьютерному миру термином «виртуальная реальность» обозначают специфическую интерактивную среду, которая конструируется технически при помощи компьютерных средств оперирования объектами, подобными реальным или воображаемым.

Интернет продуцирует поток текстов и воспринимается не как упорядоченный мир, а как стихия, в которой всё порождается спонтанно и снимаются традиционные ограничения. Глобализация сознания приводит к утрате национальной идентичности, что неоднозначно отражается на процессе самоидентификации, традиционно укорененном в языковых нормах и культурных традициях. Здесь уместно упомянуть механизм существования субкультур как посредников между конкретными индивидами и собственно большими культурами (цивилизациями). Такие групповые и коллективные посредники иногда так сильно отклоняются от ядра культуры, что определяются уже не как субкультуры, а как *контркультуры*. Существование контркультур говорит о том, что идентичность — это не статический, а динамический феномен, подверженный трансформациям.

Именно Интернет связывают с виртуальным киберпространством, которое трансформирует идентичность. Виртуальная структура всё больше отделяет человека от внешней среды в пользу автономно построенного мира смыслов и интерпретаций. Но ни один человек не может успешно развивать собственные мысли о себе, строя их только на частной семантике (частном языке. — Л. Витгенштейн). Человек собственную идентичность формирует в рамках общины, выстраивая собственные материальные и познавательные связи, взаимодействуя с внешней средой. Язык, культура и социальные взаимодействия трансформируются в информационную эпоху. В цифровой интерактивной среде образуется компьютерно-опосредованная коммуникация, которая характеризуется как *виртуальная коммуникация, электронный дискурс* или *компьютерный дискурс*.

Виртуальная коммуникация представляет собой синтез видеoinформации с письменной и устной речью. Специфика ее определяется воз-

можностью синхронного общения одновременно с большим числом партнеров и упрощением языковых средств. Фактическая манифестация мышления происходит в речевой деятельности при посредстве языковых структур. Это послужило основанием для теорий, согласно которым язык является определяющим фактором по отношению к мышлению. Редуцирование языка изменяет мыслительный процесс, в первую очередь содержательно. Связь содержания мышления, языка и общения реализуется на разных уровнях: невербальном, вербальном и паравербальном (через паузы и голосовые интонации). Общение в чатах приближается к паравербальному за счет использования смайликов и других подобных эффектов. Паравербальное общение в большей степени стимулирует развитие образного и клипового мышления.

При виртуальной коммуникации собеседники лишь представляют себе образы друг друга [16]. Реальное общение не всегда предпочтительнее виртуальной коммуникации. Это связано с психическими особенностями человека. Восприятие коммуникативной ситуации всегда сопровождается эмоциональным напряжением. Характерной чертой социального взаимодействия является взаимозависимость участников, когда поведение одного участника выступает стимулом для поведения другого. Взаимные поведенческие ожидания продуцируются спонтанно на основе межличностного восприятия друг друга. При этом фундаментом межличностного отношения выступает подразумеваемая каждым участником взаимодействия ценность, приписываемая действиям и мотивам других людей, а также предполагаемая оценка степени удовлетворенности, которую другие могут обеспечить. В электронной интеракции, скрываясь за ником (никнеймом), индивид выражает нелицеприятные оценки очень легко, поскольку прямого эмоционального ответа не предполагается. Таким образом, в виртуальной коммуникации проявление собственных поведенческих и языковых реакций наиболее свободно.

В сетевом обществе массовая культура в существенной мере формируется медиасредой. Человек, захваченный медиакультурой и погруженный в нее, сам становится продуктом медиа, подчеркивает С. Жижек [17]. Современные индивиды обладают фрагментарной, изломанной,

подвижной идентичностью, которая форматируется интерактивной средой на бессознательном уровне.

Базовый фактор коммуникативной среды Интернета — это языковая игра, создающая новые значения, контексты и коммуникативные ситуации [18]. Сценарий взаимодействия между пользователями-посетителями определяется самим фактом участия в этой игре, возможностью движения в поле того или иного дискурса, включения в этот сплошной текст-контекст, в обмен информацией. При этом хаотично построенные рассуждения, которые отрываются от исходных фактов и ситуаций, обезличиваются. Специфика виртуальной net-среды и net-коммуникации определяется факторами: интенсивности, интерактивности, иммерсивности, иллюстративности, интуитивности. Иммерсивность определяется степенью погружения субъекта в виртуальный мир, а иллюстративность проявляется в способе подачи информации, которая должна быть максимально наглядной, облегчающей ее интуитивное восприятие.

Заключение

Анализ условий формирования личности в контексте киберантропологии показал важность процесса самоидентификации на основе представлений о динамике мультиагентной информационной системы, роли связи, согласованности, рациональности, успешного взаимодействия с окружающей средой, координации взаимодействия с другими агентами. Самость

как реализация персональной идентичности характеризуется рефлексией. С этой точки зрения процесс формирования личности раскрывается через представление о сознающей и структурирующей себя семантической системе. Однако информационная модель формирования личности в рамках киберантропологии не выявляет принцип, определяющий целостность (единство) такой системы. Не ясно, что заставляет информационные структуры выстраиваться в определенной иерархии и как определяется их целенаправленная динамика к смысловому единству.

Философский подход к процессу самоидентификации позволяет обозначить не всегда явные векторы цели, определяющие единство сознания и мотивацию действия в самоопределении личности. В качестве векторов цели выступают подсознательные ориентации, в частности когнитивная ориентация на творческую самореализацию, свободное выражение своего Я и ориентация на ценности массового сознания и самоотождествление с группой индивидов, олицетворяющих усредненный тип массового человека, не выходящего в своих действиях и планах за рамки стереотипа. Еще один ориентирующий вектор образует постоянная перегруппировка целей и ценностей на уровне фрактального нарратива. Этот вектор когнитивной ориентации характерен для медиазависимого человека, полностью погруженного в контент, транслируемый современными средствами коммуникации

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. McLuhan M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Gingko Press, 2003.
2. Frumkin K.G. [Clip thinking and fate of linear text] // Ineternum. 2010. No. 1. URL: http://no.univers.narod.ru/pub/kf_clip.htm (accessed 19.04.2015).
3. Prensky M. *From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st century learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press, 2012. 240 p.
4. Mandelbrot B.B. *Fractals and an Art for the Sake of Science*. Leonardo. Suppl. iss. Vol. 2. *Computer Art in Context: SIGGRAPH'89 Art Show Catalog*. 1989. Pp. 21–24.
5. Тарасенко В.В. Человек кликающий: фрактальные метаморфозы // Информационное об-во. 1999. Вып. 1. С. 43–46.
6. Giddens A. *Modernity and Self-Identity. Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity Press, 1991.
7. Березовская И.П. *Феноменология поступка: дис. ... канд. филос. наук*. СПб.: Изд-во Санкт-Петербург. гос. ун-та, 2005.
8. Эрикссон Э. *Детство и общество*. СПб.: Университетская кн., 1996. 241 с.
9. Емелин В.А., Тхостов А.Ш. *Вавилонская сеть: эрозия истинности и диффузия идентичности в пространстве Интернета // Вопросы философии*. 2013. № 1. С. 74–85.
10. Гашкова Е.М. *Культура отсутствующего пространства: от антропо- к киберцентризму // Виртуальное пространство культуры*. Вып. 3. Матер. науч.

конф. (Санкт-Петербург, 11–13 апреля 2000 г.). СПб.: Изд-во Санкт-Петерб. филос. об-ва, 2000. С. 12–14.

11. **Добренков В.И., Кравченко А.И.** Социальная антропология. М.: Инфра-М, 2005.

12. **Floridi L.** The Informational Nature of Personal Identity. *Minds & Machines*, 2011, 21: 549. DOI: 10.1007/s11023-011-9259-6.

13. **Wooldridge M.J.** An introduction to multiagent systems. 2nd ed. Hoboken. N. Y.: Wiley : Chichester, 2009.

14. **Гофман И.** Представление себя другим в повседневной жизни. М.: Канон-Пресс, 2000.

15. **Фромм Э.** Иметь или быть? М.: Аст : Астрель, 2010. 320 с.

16. **Быльева Д.С.** Оценка коммуникативных качеств виртуального собеседника на основании ника и аватара // *Телескоп: журн. социол. и маркетинговых исследований*. 2012. № 3. С. 45–47.

17. **Жижек С.** Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // *Искусство кино*. 1998. № 2. URL: <http://kinoart.ru/archive/1998/02/n2-article19> (дата обращения: 11.08.2017).

18. **Баева Л.В.** Виртуализация жизненного пространства человека и проблемы интернет-игровой зависимости (IGD) // *Филос. проблемы информационных технологий и киберпространства*. 2016. Вып. 1 (11). С. 7–19.

ШИПУНОВА Ольга Дмитриевна – Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого; o_shipunova@mail.ru

БЕРЕЗОВСКАЯ Ирина Петровна – Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого; ipberezovskaya@rambler.ru

ГАШКОВА Елена Михайловна – Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого; elgashkova@yandex.ru

Статья поступила в редакцию 11.08.2017 г., принята к публикации 22.09.2017 г.

REFERENCES

[1] M. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Gingko Press, 2003.

[2] K.G. Frumkin, [Clip thinking and fate of linear text], *Ineternum*, 1 (2010). Available at: http://no.univers.narod.ru/pub/kf_clip.htm (accessed 19.04.2015).

[3] M. Prensky, *From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st century learning*, Thousand Oaks, CA, Corwin Press, 2012.

[4] B.B. Mandelbrot, *Fractals and an Art for the Sake of Science*. Leonardo. Suppl. iss., vol. 2, *Computer Art in Context: SIGGRAPH'89 Art Show Catalog*, 1989, pp. 21–24.

[5] V.V. Tarasenko, [People clicking frenzy: fractal metamorphosis], *Informatsionnoye obshchestvo [Information society]*, 1 (1999) 43–46.

[6] A. Giddens, *Modernity and Self-Identity. Self and Society in the Late Modern Age*, Polity Press, Cambridge, 1991.

[7] I.P. Berezovskaya, *Fenomenologiya postupka [The phenomenology of the act. Cand. diss.]*, SPbGU Publ., St. Petersburg, 2005.

[8] E. Erikson, *Detstvo i obshchestvo [Childhood and Society]*, Universitetskaya kniga, St. Petersburg, 1996.

[9] V.A. Yemelin, A.Sh. Tkhostov, [The Babylonian network the erosion of truth and the diffusion of identity], *Voprosy filosofii [Questions of Philosophy]*, 1 (2013) 74–85.

[10] E.M. Gashkova, [The Culture of an absent space: from anthropocentrism to cybercentrism], *Virtual'noye prostranstvo kul'tury [The virtual space of Culture: materials of scientific conf.]*, 3 (2000) 12–14.

[11] V.I. Dobren'kov, A.I. Kravchenko, *Sotsial'naya antropologiya [Social anthropology]*, Infra-M, Moscow, 2005.

[12] L. Floridi, The Informational Nature of Personal Identity. *Minds & Machines*, 2011, 21: 549. DOI: 10.1007/s11023-011-9259-6.

[13] M.J. Wooldridge, *An introduction to multi-agent systems*. 2nd ed. Hoboken, Wiley, Chichester, New York, 2009.

[14] I. Gofman, *Predstavleniye sebya drugim v povsednevnoy zhizni [The Presentation of Self in Everyday Life]*, Kanon-Press, Moscow, 2000.

[15] E. Fromm, *Imet' ili byt'?* [To Have or to Be?], Ast, Astrel, Moscow, 2010.

[16] D.S. Byl'yeva, [Evaluation of communicative qualities of the virtual interlocutor on the basis of a nickname and avatar], *Teleskop: zhurnal sotsiologicheskikh i marketingovykh issledovaniy [Telescope: journal of sociological and marketing research]*, 3 (2012) 45–47.

[17] S. Zhizhek, [Cyberspace, or the Unbearable closure of being], *Iskusstvo kino [The Art of Cinema]*, 2 (1998). Available at: <http://kinoart.ru/archive/1998/02/n2-article19> (accessed 11.08.2017).

[18] L.V. Bayeva, [Virtualization of human life space and problems of internet gaming dependence (IGD), *Filosofskiye problemy informatsionnykh tekhnologiy i kiberprostranstva* [Philosophical Problems of Infomation Technology and Cyberspace], 1 (11) (2016) 7–19.

SHIPUNOVA Olga D. – Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University; o_shipunova@mail.ru

BEREZOVSKAYA Irina P. – Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University; ipberezovskaya@rambler.ru

GASHKOVA Elena M. – Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University; elgashkova@yandex.ru

Received 11.08.2017, accepted 22.09.2017.

© Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, 2017