

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

**Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего профессионального образования
«Южный федеральный университет»**

Факультет философии и культурологии

Кафедра исторической культурологии

Колесникова Наталья Евгеньевна

**ИНТЕРНЕТ КАК ФАКТОР ТРАНСФОРМАЦИИ
ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ ЧЕЛОВЕКА**

ДИПЛОМНАЯ РАБОТА

по специальности 031401 – Культурология

Научный руководитель –

к.ф.н., преп. Петровская О.В.

Рецензент –

доц., к.ф.н. Карнаухова О.С.

Ростов-на-Дону – 2014

Содержание

Введение.....	3
Глава I. Теоретико-методологическая основа исследования. Трансформации повседневной жизни человека под воздействием Интернета	7
1.1. Теория повседневности: концептуальный анализ, основные понятия .	7
1.2. Виртуализация повседневности как итог влияния Интернет-технологий	12
Глава II. Специфика воздействия Интернет-технологий на основные конституирующие элементы повседневности	17
2.1. Трансформация темпоральности в культуре информационного общества посредством введения в повседневность Интернет-технологии .	17
2.2 Влияние Интернета на повседневность: социокультурные аспекты.....	22
2.2.1. Социальные сети как средство коммуникации.....	22
2.2.2. Интернет-технологии в образовании.....	30
2.2.3. Интернет-торговля.....	34
2.1.4. Досуг on-line	38
Глава 3. Виртуализация: ожидаемые последствия	42
Заключение	50
Список используемой литературы	55
Приложение 1. Интернет	60
Приложение 2. Никнейм.....	62
Приложение 3. Число активных пользователей социальных сетей в России. 63	
Приложение 4. Социальная сеть «В контакте».....	64
Приложение 5. Социальная сеть «Одноклассники».....	65
Приложение 6. Интернет-торговля в России по итогам 2013 года.....	66

Введение

В культуре информационного общества, где миром управляет информация, ставшая, в свою очередь, его производительной силой и определяющим фактором его развития, главным и самым дорогостоящим товаром, все большее значение принимает понимание того, каким образом эти процессы влияют на структуры повседневности. Интернет как глобальная система для хранения и передачи информации с каждым годом становится объектом все более пристального внимания исследователей из разных областей знания.

Интернет с каждым днем все больше проникает в жизнь каждого человека, и современное общество уже не может обходиться без социальных сетей, навигаторов, поисковых систем и блогов. Благодаря современным Интернет-технологиям появляется возможность коммуникации с людьми по всему миру, видеть и слышать их, искать любую информацию, не выходя из дома.

С одной стороны, это чрезвычайно полезная оперативная информационная система глобального масштаба. Но, с другой стороны, Интернет представляет собой информационную реальность, которая зачастую выходит из под контроля и живет во многом самостоятельной жизнью, развивается по своим законам, далеко не все из которых изучены.

Из специализированной компьютерной сети Интернет за короткий срок превратился в социальную систему, субъектами которой становятся как отдельные личности, так и группы и общности, в нем полностью копируется структура реального общества, в Интернет нередко переходят социальные и этические проблемы, такие как социализация и социальное отчуждение посредством Интернета, самоидентификация личностей и групп и т. д. Важным представляется исследование развития социальной системы Интернета, ее социальных вызовов и угроз. Он «вторгается» в реальные социальные отношения и подчас меняет знаки ориентирования: где настоящая, а где ненастоящая реальность.

Очевидно, что одной из главных характеристик современной культуры является виртуализация повседневности. Учитывая то, что всемирная глобальная сеть Интернет создана для хранения и быстрого обмена информацией, необходимо отметить, что она стала отражением и своеобразным концентратом существующей социальной, экономической и духовной реальности.

Информация в современном мире практически свелась к коммуникации, которая становится почти самодостаточной. Из простого средства общения Интернет постепенно превращается в среду виртуализации самого общества. В условиях информационного общества виртуальная реальность готова заменить большинство основных социальных институтов (включая семью, образование, экономические и политические институты и пр.). Поэтому необходимость осмысления трансформации повседневной сферы жизни человека посредством использования Интернет-технологии приобретает практическую значимость и становится все более актуальной.

Тема повседневности является сравнительно новой и малоизученной. Несмотря на то, что вопрос влияния повседневности на культуру интересовал философов со времен Античности, к разностороннему анализу повседневности философская наука в лице Г. Зиммеля, Э. Гуссерля и М. Хайдеггера приступила лишь на рубеже XIX-XX веков. Кризисные явления в повседневной жизни рассматривали А. Шопенгауэр, Ф. Ницше, А. Камю, К. Ясперс, Х. Ортега-и-Гассет, Ж.-П. Сартр, Э. Фромм. Проблемы обыденного существования разрабатывались У. Джеймсом и Г. Гарфинкелем.

В русской философской традиции проблема повседневности поднималась в трудах Л.Н. Толстого, Ф.М. Достоевского, В.С. Соловьева, Н.А. Бердяева, В.В. Розанова, А.Ф. Лосева, М.М. Бахтина. В философии советского периода научный интерес к повседневному существованию человека проявился лишь в конце 80-х годов XX века. Среди российских исследователей, посвятивших свои труды изучению повседневности, особо следует выделить А.А. Ахутина, Е.В. Золотухину-Аболину, Л.Г. Ионина, И.Т. Касавина, Г.С. Кнабе,

В.В. Корнева, В.Д. Лелеко, Б.В. Маркова, И.П. Полякову, Г.М. Пурынычеву, С.М. Фролову, С.П. Щавелева и др.

В последние десятилетия современный мир как виртуальный анализируется в широком круге работ различных теоретических и философских направлений. Термин «информационное общество» прочно вошел в научный и медиа дискурс. Кроме макросоциальных феноменов, объектом, на котором можно наблюдать изменения, является повседневная жизнь людей. Виртуализация в виде Интернета, медиа, сотовых телефонов проникает в обыденную реальность и преобразует ее течение. Современные теории созданы Ж. Бодрийяром, М. Кастельсом, Н. Луманом.

Однако проблема трансформации повседневности посредством использования Интернет-технологий по-прежнему остается малоизученной. Все это обусловило выбор темы и предмета данной дипломной работы, определило ее цель и задачи.

Объектом настоящего исследования является социокультурное пространство повседневности.

Предмет исследования – изменение повседневной жизни человека под влиянием Интернет-технологий.

Целью данной работы является исследование влияния Интернет-технологий на повседневную жизнь современного общества.

Исходя из поставленной цели, в исследовании ставятся следующие задачи:

1. раскрыть понятие повседневности, выявить основные сферы, функции и характеристики повседневности;
2. раскрыть социокультурные аспекты влияния Интернет - технологии на повседневность;
3. проанализировать влияние виртуальной среды на различные стороны социокультурной жизни человека: коммуникацию, образование, торговлю, досуг и т.д.;

4. проследить трансформацию темпоральности в культуре информационного общества посредством введения в повседневность Интернет-технологии.

Дипломная работа состоит из введения, трех глав, заключения, библиографического списка использованной литературы и приложений.

Во введении обосновывается актуальность выбранной темы, формулируются цель и задачи дипломной работы.

В первой главе излагается теоретико-методологическая основа исследования, прослеживаются социокультурные аспекты влияния Интернет-технологий на повседневность.

Во второй главе анализируется процесс преобразований под воздействием Интернета таких сфер повседневности, как коммуникация, образование, купля-продажа и досуг, а также на основе трудов М. Кастельса и Л.А. Штомпель прослеживается трансформация темпоральности в культуре информационного общества посредством введения в повседневность Интернет-технологии.

В третьей главе делается попытка прогноза последствий глобальной виртуализации повседневной жизни вследствие повсеместного внедрения Интернет-технологии.

В заключении изложены результаты проведенного исследования, сформулированы выводы.

Исследование, выполненное в рамках данной дипломной работы, предполагало использование комплексного методологического подхода, включающего диахронический и синхронистический методы, сравнительно-исторический метод, элементы семиотического метода.

Глава I. Теоретико-методологическая основа исследования. Трансформации повседневной жизни человека под воздействием Интернета

Повседневность с развитием гуманитарного знания становится актуальной научной проблемой. Это свидетельствует о том, что в обществе возникла потребность в осмыслении обыденной сферы человеческой действительности, которая является ценностью гуманитарного знания, культуры и всей современной науки.

По словам Л.Г. Ионина, «современный мир в известном смысле представляет собой возвращение к неопределенности и неустойчивости мира средневекового, с его слепой верой в потусторонний мир. Но теперь место потусторонней, или божественной реальности, ада и рая занимает виртуальная реальность»¹.

Возникает вопрос, в какой степени виртуальную реальность, создаваемую Интернетом, можно считать основополагающим элементом сегодняшней повседневности?

Рассмотрению феномена повседневности и ее трансформации под воздействием Интернета посвящена данная глава.

1.1. Теория повседневности: концептуальный анализ, основные понятия

Каждый человек в своей жизни сталкивается с явлением повседневности и активно использует это понятие для объяснения жизненных ситуаций, поведенческих мотивов, устоявшихся норм и порядков. Тем не менее, повседневность с трудом поддается социально-философскому анализу.

¹ Ионин, Л.Г. Социология культуры: путь в новое тысячелетие: Учебное пособие для студентов вузов / Л.Г. Ионин [Электронный ресурс]: Режим доступа http://www.textfighter.org/raznoe/Sociolog/Ionin/lonin_lg_sotsiologiya_kultury_put_v_novoe_tysyacheletie_ucheb_noe_posobie_dlya_studentov_vuzov.php.

Сложность ее изучения заключается в том, что сам исследователь включен в эту среду, неотделим от нее и, как следствие, субъективен. Вопрос понятийного значения этого феномена до сих пор остается спорным, его толкование содержит ряд противоречий и субъективных оценок.

Повседневность стала предметом пристального анализа философов, историков, социологов сравнительно недавно. Статус самостоятельной философской категории повседневность обретает в трудах представителей феноменологии, прежде всего Э. Гуссерля и А. Шюца.

В своих поздних работах Эдмунд Гуссерль обращается к идее «жизненного мира» – значимого для человека мира первоначальных допредикативных истин, очевидностей, конституируемых в деятельности трансцендентальной субъективности»¹. Отчасти Э. Гуссерль отождествляет «жизненный мир» с миром нашего повседневного опыта, наивной субъективности, т.е. с миром естественной установки, предшествующей научной объективности.

Э. Гуссерль предлагает метод феноменологической редукции, заключающийся в прекращении восприятия какой-либо вещи как данности и сосредоточении на переживании сознания рефлексии этой вещи, таким образом, осуществляя феноменологическую редукцию. Следовательно, чтобы прийти к истине, нужно поставить под вопрос очевидное.

В качестве еще одного способа исследования повседневности Э. Гуссерль выделяет непосредственное созерцание. В основе познания, согласно его мнению, лежит принцип очевидности; очевидным является всякое непосредственное наблюдение, не просто виденье, а осознание исторических фактов. Для того чтобы повседневный мир мог стать предметом исследования, на него нужно смотреть отчужденно.

Основатель социальной феноменологии А. Шюц в своем произведении «Структура повседневного мышления» пытается синтезировать идеи Э.

¹ Гуссерль, Э. Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология / Пер. В.И. Молчанова // Логос. – 2002. - № 1. – С. 136.

Гуссерля и социологические установки М. Вебера, использовавшего в своих работах термин «оповседневнивание», под которым он понимал процесс обживания, обучения, освоения и закрепления традиций. А. Щюц рассматривает повседневность как сферу человеческого опыта, характеризующуюся особой формой восприятия и осмысления мира, возникающей на основе трудовой деятельности, обладающую определенными характеристиками, среди которых уверенность в объективности и самоочевидности мира и социальных взаимодействий.

Повседневность по А. Щюцу – это мир самоочевидности, которую каждый разделяет с другими людьми и привычно воспроизводит в стабильных ситуациях. Повседневность как область максимально широких значений взаимодействует со специализированными областями, которые являются сферой конечных значений. Вместе они создают большой запас знаний, необходимый для воспроизводства обществ¹.

Российский философ Илья Теодорович Касавин, специалист по теории познания, философии науки, философии языка, теории и истории культуры, анализируя повседневность, определяет ее следующим образом: повседневность – это «...наиболее хорошо изученный социологический феномен, который выступает в форме усредненного общественного мнения, измеренного с помощью репрезентативных опросов»². Так, он характеризует повседневность через обыденное сознание, рассматривая психологический, социально-антропологический и когнитивный аспект данной проблемы, говоря о том, что повседневности соответствует набор определенных психологических реакций на различные внешние раздражители, выработанных в результате накопления опыта, имеющего неизменный прирост содержания в ходе решения стандартных проблем в контексте проживания циклических структурно-подобных ситуаций. «Повседневность

¹ Мойсеева, Т.Б. Повседневность: философско-антропологический аспект / Т.Б. Мойсеева // Гуманитарные и социальные науки. – 2008. - № 2. – С. 21-22.

² Касавин, И.Т., Щавелев, С.П. Анализ повседневности / И.Т. Касавин, С.П. Щавелев. - М.:Канон+, 2004. - С. 5.

– это статический образ мира, в котором искусственно приостановлены креативные, инновационные процессы и выделяются исключительно стабильные, не подвергаемые сомнению основания жизнедеятельности человека (традиции, ритуалы, стереотипы, категориальные системы)»¹.

На наш взгляд, весьма точным определением повседневности является определение отечественного исследователя Н.Н. Козловой, которая рассматривает повседневность как «...целостный социокультурный жизненный мир, предстающий в функционировании общества как «естественное», самоочевидное условие человеческой жизнедеятельности. Как специфическая область социальной реальности выступает в качестве объекта ряда наук и междисциплинарных исследований (история, социальная и культурная антропология, социология)»².

Лев Николаевич Толстой, гениальный русский писатель, мыслитель и философ рассматривал существование человека в рамках культуры, проблемы жизни и смерти, смысла жизни человека в диалоге с обществом. Для него повседневная жизнь отдельного человека становится основой создания общества. Нравственная и духовная компонента личности – вот путь к совершенствованию всего общества³.

В нашем понимании повседневность – это обычная рутинная действительность, тянущаяся изо дня в день. Но при помощи данной категории можно увидеть новые грани общественной жизни, которых зачастую не касается научное знание. Ее изучение требует междисциплинарных подходов и различных методов.

Повседневность формирует государственность, определяет общественный строй, систему человеческих ценностей, формирует материальную и духовную культуру общества.

¹ Касавин, И.Т., Щавелев, С.П. Анализ повседневности / И.Т. Касавин, С.П. Щавелев. - М.:Канон+, 2004. – С. 132.

² Козлова Н.Н. Повседневность // Современная западная философия: Словарь / Изд. 2-е, перераб. и доп. — М.: ТОН-Остожье, 1998.

³ Кириленко, Г.Г., Шевцов, Е.В. Философия / Г.Г. Кириленко, Е.В. Шевцов. - М.: Филол. о-во «СЛОВО»: ООО «Изд-во «ЭКСМО»», 2003. – С. 305.

Основная функция повседневности – обеспечение взаимодействия индивидов, индивидуального и общественного, обеспечение восприятия человеком привычной картин мира в ее цикличности, повторяемости привычных трудовых ритмов, нацеленных на преобразование внешнего мира.

В результате повседневной деятельности формируются конкретные поведенческие стереотипы, применяемые как в трудовой и коммуникационной деятельности, так и при решении проблемных и конфликтных ситуаций, появляются правовые и моральные нормы. Повседневная человеческая деятельность направлена на сохранение и воспроизведение общества с помощью этих норм и их совершенствования.

Главным критерием в данной форме жизни является следование правилам и полезность обществу. Когда перед индивидом встает та или иная проблема, он обращается к заложенному в его сознании стереотипу поведения, полученному в результате социализации. Эти стереотипы формируются на основе традиций, обычаев, привычек принятых данной культурой в результате ее стремления к сохранению, развитию и воспроизводству. Понятие повседневности – это не просто жизнь и быт одного человека либо отдельной семьи, это понятие также применимо к жизни небольших общностей или даже целого общества, направленного на сохранение, саморазвитие и воспроизведении самого себя.

1.2. Виртуализация повседневности как итог влияния Интернет-технологий

Появление Интернет-технологий становится причиной трансформации современного общества и, как следствие, его виртуализации, которая пронизывает все сферы человеческой жизнедеятельности (см. Приложение 1).

В контексте современного информационного общества, существенным компонентом которого является применение Интернет-технологий, повседневность можно рассматривать как сферу человеческой жизни, порождающую виртуальность и устанавливающую релевантность для виртуальной среды, тем самым формируя ее так, чтобы данная среда отвечала потребностям породившего ее общества.

Конец XX-начало XXI веков – это время, которое можно охарактеризовать как время бурного роста применения информационных технологий во всех сферах человеческой деятельности, что сопровождается ее виртуализацией.

Социальная действительность конца XX-начала XXI веков становится все более нестабильной и эфемерной, что подтверждается и возрастанием в жизни людей роли различного рода образов реальности, замещающих саму реальность. В следствие процесса утраты однообразной идентичности общество приобретает черты, описание которых приводит нас к использованию понятия виртуальной реальности.

Однако необходимо четкое понимание того, что мы понимаем под термином «виртуальность». Первоначально этот термин был использован в физике и применялся по отношению к частицам, существующим в промежуточных, имеющих малую длительность состояниях, для которых не выполняется обычное соотношение между энергией, импульсом и массой¹.

¹ Большая советская энциклопедия [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://bse.sci-lib.com/article005282.html>.

В философии этот термин определяется следующим образом: «нематериальная разновидность бытия объективных сущностей или субъективных образов, противоположная материальному бытию дискретных вещей и явлений в пространстве и времени»¹.

Таким образом, можно сказать, что виртуальная реальность – это искусственно созданная с помощью технических средств нематериальная модель современного общества, объединяющая в себе членов этого общества, отвечающая их потребностям, в то же время свободная для проникновения и трансформации по инициативе любого из представителей этого общества, система.

Говоря о социокультурном аспекте воздействия Интернет-технологий на повседневность, необходимо отметить, что в виртуальной среде складывается общество с собственными законами и даже традициями. Особенности виртуальной среды являются всеобщность и глобальность, связанные с повсеместным распространением сети Интернет. Это приводит к тому, что люди из различных уголков земного шара могут фактически беспрепятственно общаться в режиме реального времени, не отрываясь от своих ежедневных дел и не прерывая привычного для них хода вещей и событий; они как бы создают свою виртуальную модель, жизнь которой они могут полностью контролировать при помощи технических средств.

Таким образом, можно сказать, что повседневность и виртуальная среда связаны настолько тесно, что, взаимопроникая друг в друга, формируют друг друга и перетекают одно в другое порой так, что бывает непросто их разделить.

В настоящее время стала очень популярной идея виртуализации общества, жизни в виртуальном пространстве, виртуальной власти и ответственности. Современные процессы, характеризующие виртуализацию общества, настолько стремительны, что с трудом поддаются прогнозированию. Эта

¹ Философский словарь: ВСловаре.Ру[Электронный ресурс]: Режим доступа <http://vslovar.ru/slovo/filosofskij-slovar/virtualnoe-virtual-virtualnaja-realnost/277650>.

проблема усугубляется тем, что научно-методологическая база исследования аналогичных процессов еще не сформирована в полной мере.

Первые попытки создания социологических моделей современности на базе понятия виртуальности были практически одновременно предприняты в А. Бюлем, М. Паэтау, А. Крекером, М. Вэйнстейном, Д. Ивановым.

Можно выделить следующие «социально-философские аспекты электронной среды, к которым обращаются современные исследователи»¹:

- трансформация общественных институтов в условиях развития информационного общества;
- развитие онлайн-сообществ, их взаимодействие между собой и традиционными сообществами;
- воздействие Интернета на изменение системы социальной коммуникации;
- трансформация современного образования, развитие дистанционного образования;
- проблема сохранения культурной идентичности;
- формирование «электронной экономики»;
- формирование «электронного правительства» и др.

В качестве универсальных свойств виртуальной реальности Д. Иванов выделяет три характеристики²:

- нематериальность воздействия (изображаемое производит эффекты, характерные для вещественного);
- условность параметров (объекты искусственны и изменяемы);
- эфемерность (свобода входа/выхода обеспечивает возможность прерывания и возобновления существования).

¹ Силаева, В.Л. Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации общества: Дис. канд. соц. наук / В.Л. Силаева. – М.: Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана, 2004. – С. 9.

² Иванов, Д.В. Виртуализация общества / Д.В. Иванов // Зачетка.рф. Образовательная экономико-правовая библиотека: книги, учебники, лекции по экономическим и юридическим наукам [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://зачетка.рф/book/7365/299692/ПОЛИТИКА:%20ВИРТУАЛИЗАЦИЯ%20ВЛАСТИ.html>.

Виртуализация проникает во все сферы общественной жизни и производства, этику и информационные отношения, формирует новую форму ментального восприятия себя и окружающих.

В качестве свойств виртуальной реальности можно выделить три характеристики: нематериальность, условность и свобода. Именно они создают нашу новую ментальность, где все нематериально, условно и свободно¹.

Виртуальная реальность подразумевает взаимодействие человека не с вещами, а с образами вещей. Человек погружается в виртуальную реальность симуляций и во все большей степени воспринимает мир как игровую среду, осознавая ее условность, управляемость ее параметров и возможность выхода из нее. Поэтому виртуализация – процесс замещения институционализированных практик симуляциями.

Сегодня о виртуализации применительно к обществу можно говорить, поскольку общество может характеризоваться нематериальностью социальных отношений, условностью политических и нравственных принципов и абсолютной свободой выбора. Виртуализация – это любое замещение реальности ее образом и не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с использованием характеристик и логики виртуальной реальности.

Таким образом, под повседневностью надлежит понимать сферу эмпирической жизни человека, отличительными чертами которой являются связь с практической деятельностью, прагматичность, коммуникативность, персонификация, интерсубъективность, повторяемость, стереотипность, понятность. Повседневность реализуется в пространственно-временных координатах, она является темпоральным и топологическим опытом.

¹Баннх, Г.А. Реальность виртуализации государственного управления / Г.А. Баннх // Вопросы управления. – 2008. - № 2 [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://vestnik.uapa.ru/ru-ru/issue/2008/02/05/>.

Под влиянием Интернет-технологий повседневность порождает такое явление, как виртуальная реальность – искусственно созданная при помощи технических средств нематериальная модель современного общества, объединяющая в себе членов данного общества, отвечающая их потребностям, в то же время свободная для проникновения и трансформации по инициативе любого из представителей этого общества, система. Виртуальная реальность обладает следующими характеристиками: нематериальность, условность и свобода.

Глава II. Специфика воздействия Интернет-технологий на основные конституирующие элементы повседневности

Для того чтобы проследить, насколько сильно влияют Интернет-технологии на повседневную жизнь современного общества, необходимо проследить их связь с основными общественными институтами и сферами человеческой деятельности: культура, образование, экономика, досуг. В данной главе мы рассмотрим, каким образом трансформируется восприятие времени посредством использования Интернета, а также на примере некоторых социальных институтов попытаемся показать влияние Интернета на повседневную жизнь человека.

2.1. Трансформация темпоральности в культуре информационного общества посредством введения в повседневность Интернет-технологии

Время представляет собой одну из основных категорий философского знания, также являясь центральным понятием в рамках теории и истории повседневности.

Л.Г. Ионин¹ пишет о том, что в современном мире появляется совершенно новый род восприятия времени через использование коммуникационных технологий – это реальное время. Реальное время безотносительно субъективному времени или же природному, это время коммуникации. Он рассматривает реальное время как некоторое уничтожение времени, как ирреальное время. Современный индивид, вовлеченный в процессы глобализации и информатизации, все в большей степени вовлекается в реальное время онлайн-коммуникации. В то же время, как указывает Л.Г. Ионин,

¹ Ионин, Л.Г. Социология культуры: путь в новое тысячелетие: Учебное пособие для студентов вузов / Л.Г. Ионин [Электронный ресурс]: Режим доступа http://www.textfighter.org/raznoe/Sociolog/Ionin/ionin_ig_sotsiologiya_kultury_put_v_novoe_tysyacheletie_uchebnoe_posobie_dlya_studentov_vuzov.php.

человек как бы выпадает из своей повседневности и переходит в виртуальную информационную реальность, которая создает ощущение одновременности совершенно разнородных событий. Исследователь считает, что такая ситуация ведет к обесмысливанию происходящего и параличу человеческой активности. Американские теоретики Д. Белл, социолог, культуролог Р. Миллз и социолог У. Корнхаузер говорят о психологической и идеологической зависимости, в которую попадает человек с появлением средств массовой коммуникации. В рамках функциональных теорий К. Райт, Р. Мертон выводят положение о том, что становление информационных технологий есть результат социальной практики. Они служат для обеспечения порядка и интеграции, а также служат полем, поддерживающим развитие культуры.

Повседневность всегда воспринимается человеком сквозь призму времени, она возникает в ходе повторяющихся человеческих действий, коммуникаций, в ходе рекурсивных реализаций порождающих практических схем. При этом, если жизнь каждого отдельного человека конечна и необратима, то повседневность как сфера человеческого опыта характеризуется многократной повторяемостью.

Повседневность ритмизуется событиями и имеет сложную временную структуру: события большей продолжительности включают в себя события меньшей продолжительности, оставаясь при этом чем-то целостным. Несмотря на то, что каждое событие имеет место в пространстве-времени, сформированном предшествующими событиями, время повседневности всегда остается «настоящим» временем: ведь, невзирая на память о прошлом, и нацеленность в будущее, жизнь человека реализуется только в настоящем. Темпоральная структура повседневности исторична, она определяется отличительными чертами культуры. Если традиционному обществу было свойственно циклическое время, имеющее замкнутую структуру, в индустриальном обществе время рассматривалось как линейное и необратимое, разделенное на абстрактные и универсальные промежутки, то в современном мире формируется новая темпоральность, характеризующаяся

одновременностью и вневременностью происходящих событий, нелинейностью и псевдоциклическостью¹.

На современном этапе темпоральность характеризуется исчезновением солидаристского понимания времени, разупорядочиванием, размыванием биологической и социальной ритмичности, десинхронизацией, сжатием, уплотнением временных дистанций, переходом от периодических к непрерывным операциям.

Одним из важнейших факторов конфигурации темпоральности является внедрение в повседневность Интернет-технологий. Мануэль Кастельс именует эту новую темпоральность, рожденную Интернет-обществом, «вневременное время», создаваемое попытками информационных сетей аннигилировать время². Пространство потоков образует новую форму времени.

Так, отечественный исследователь Мойсеева Т.Б. отмечает: «Вневременное время...возникает, когда характеристики сетевого общества порождают систематическую пертурбацию в порядке следований явлений... Устранение очередности создает недифференцированное время, которое равнозначно вечности... Секундные трансакции капитала, гибкое предпринимательство, варьируемое рабочее время жизни, размывание жизненного цикла... суть фундаментальные явления, характерные для сетевого общества... Фактически, большинство людей и большинство мест в нашем мире живут в другой темпоральности»³.

Крупные города стали громадным скоплением Интернет - ресурсов и узловыми точками для связи сети мегаполисов в так называемый глобальный информационный город. «Сети являются орудиями, подходящими для

¹ Мойсеева, Т.Б. Информационные технологии как средство трансформации повседневной жизни человека: философско-антропологический анализ: Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата философских наук / Т.Б. Мойсеева // Научная библиотека диссертаций и авторефератов disserCat [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://www.dissercat.com/content/informatsionnye-tehnologii-kak-redstvo-transformatsii-povsednevnoi-zhizni-cheloveka-filoso#ixzz33fPmshK1>.

² Кастельс, М. Галактика Интернет / М. Кастельс // Библиотека учебной и научной литературы [Электронный ресурс]: Режим доступа http://sbiblio.com/biblio/archive/kastels_galaktika/.

³ Там же.

капиталистической экономики, основанной на обновлении, глобализации и децентрализованной концентрации; для труда рабочих и фирм, базирующихся на мобильности и адаптивности; для культуры с бесконечной деконструкцией и реконструкцией; для политики, направленной, к моментальной обработке ценностей и общественных настроений, и для социальной организации, нацеленной на подавление пространства и уничтожение времени»¹. Время и пространство в современном обществе очень быстро сжимается, создавая так называемое вневременное время, где реальное время и расстояние приобретает все большую условность.

Л.А. Штомпель в своей работе «Смыслы времени» отмечает: «... в информационном обществе меняются внутренние механизмы материального и духовного производства, поскольку радикально трансформируются все средства обработки, передачи и производства информации. А именно: информация становится главным действующим звеном в цепи социальных взаимосвязей. Это существенно изменяет временные характеристики социальных процессов»².

Людмила Александровна выделяет следующие парадоксы и противоречия информационного общества: противоречие между доступностью и закрытостью информации влечет за собой замену реального времени иллюзорным; противоречие между возможностью творчества и навязыванием стереотипов мышления и поведения через компьютерные программы влечет за собой подчинение ритмам общества в ущерб индивидуализации времени; противоречие между возможностью свободы и возможностью информационно-временного тоталитаризма.

В информационном обществе возникают и другие временные парадоксы. Так, на первый взгляд, скорость передачи информации сокращает время коммуникации. Но вместе с тем доступность и богатство информации расширяют время человека, пытающегося вписать новую информацию в

¹ Кастельс, М. Россия и сетевое общество: аналитическое исследование / М. Кастельс, Э. Кисилева // Мир России = Universe of Russia. – 2000. – Т. 9, N 1.

² Штомпель, Л.А. Смыслы времени / Л.А. Штомпель. – Ростов-на-Дону, 2001. – С. 99-100.

собственный духовный мир. Второй парадокс: воспринимая новую информацию и делая ее достоянием своего внутреннего «я», индивид уверен, что информацию переработал именно он; однако, использование механизмов психологического восприятия делает человека объектом манипулирования со стороны владельцев и производителей программных продуктов¹.

Таким образом, время информационного общества порождает ряд новых отличительных черт: на смену синхронизации (которая все еще сохраняется, а в ряде случаев приобретает и новое качество) приходит разнофазность развития; однонаправленность времени преобразуется в разнонаправленность; центральной чертой человеческой жизни становится иерархичность времени и необходимость постоянного выбора между временными плоскостями; превалирование общественного времени в индустриальном обществе сменяется акцентом на личное время, которое делается все более независимым от времени общества; линейность и циклизм в понимании времени сменяются пониманием полевой природы времени, а господство естественно-научных представлений – все более усложняющимся психологизмом².

¹ Штомпель, Л.А. Смыслы времени / Л.А. Штомпель. – Ростов-на-Дону, 2001. – С. 111-112.

² Там же. – С. 112.

2.2 Влияние Интернета на повседневность: социокультурные аспекты

Под воздействием Интернет-технологий происходит постепенное разрушение прежних иерархических структур и утверждение совершенно новых принципов организации общества (сетевая организация), претерпевают изменения и такие социокультурные институты как образование, экономика, меняются формы коммуникации.

В данной главе нами будет рассмотрено то, как Интернет трансформирует экономическую и образовательную среду, процесс коммуникации, обратиться к такому феномену современности как социальные сети, рассмотреть историю их появления. А так же обратить внимание на то, как изменяется досуг человека с развитием Интернет-технологий, и то, как это отражается на его психике.

2.2.1. Социальные сети как средство коммуникации

Для любого общества первичной основой всегда являлась коммуникация, общение, взаимоотношение его членов.

Интернет – это некое пространство «кочевников», неиерархичная, незаконченная система. В качестве центрального социокультурного канала влияния Интернета можно выделить создание новой коммуникативной среды – различных сетей.

Согласно концепции «электронного общества» Маршала Маклюэна, решающим фактором для процесса формирования той или иной социально-экономической системы являются технологии коммуникации.

Подчеркивая относительную самостоятельность средств массовой коммуникации, М. Маклюэн обозначает тенденции все усиливающейся активной роли масс-медиа. По его мнению, массовая коммуникация как структурно оформившаяся сфера жизни современного общества с одной стороны – является его частью, а с другой – имеет над ним определенную

власть. Исходя из этих позиций, М. Маклюэн делает прогнозы на будущее. Еще в 1964 году он сформулировал тезис о том, что скоро с помощью масс-медиа станет возможно держать под контролем эмоциональный климат целых культур точно так же, как сейчас поддерживается равновесие мировой рыночной экономики¹.

Нельзя сказать, что виртуализация общения произошла именно с появлением глобальной сети. С древних времен люди, используя рисунки, письма, книги, вели дневники, пытались опосредованно, посредством символов и образов донести до адресата свои мысли. Однако с появлением сети Интернет общение стало более свободным и менее формализованным. В Интернете создается множество форумов, блогов, чатов, в которых люди могут выкладывать свои мысли и получать отзывы, комментарии и советы. При этом все происходит фактически анонимно, пользователь сам определяет степень доступности личной информации.

Люди, активно общающиеся посредством Интернета, скрывают свои имена по разным причинам. В одних случаях анонимность помогает человеку более свободно излагать свои мысли, не боясь привлечь к себе нежелательное внимание в реальной жизни. В других случаях это продиктовано деловыми интересами.

Так, согласно социологическому исследованию «Левада-центра», самыми активными сторонниками анонимности в Сети являются руководители и управленцы, затем – учащаяся молодежь, а также служащие, специалисты и предприниматели. В процессе исследования респондентам был задан вопрос: «Важна ли для вас конфиденциальность в Сети?». Так, согласно полученным данным, 85% руководителей и управленцев хотят сохранить свою конфиденциальность в Интернете, за ними идут студенты и учащиеся (75%), затем – служащие, специалисты и предприниматели².

¹ Чугунов, А.В. Развитие информационного общества: теории, концепции и программы: Учебное пособие / А.В. Чугунов. – СПб.: Ф-т филологии и искусств СПбГУ, 2007. – С. 29-31.

² Больше половины москвичей хотят сохранить анонимность в Сети // Москва 24 [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://www.m24.ru/articles/29990>.

В большинстве случаев люди, желающие сохранять анонимность в сети Интернет, используют так называемые ники или никнеймы – вымышленные имена, названия или символы (см. Приложение 2).

Никнейм в сети – это не просто способ самоидентификации среди таких же, как и вы, сетевых жителей; это также начало названия вашего почтового ящика типа «nickname@адрес_сервиса.ru», имя для входа на форум, в чат, в онлайн-игру. Если в реальной жизни для доступа к тому или иному сервису вам необходимо предоставить множество персональных данных, то в сети вам понадобится только он – универсальный никнейм.

Положительным фактором использования ников, по моему мнению, является то, что ник позволяет снять формальные рамки и просто выражать свои мысли и чувства по тому или иному поводу. Ник – это не просто лицо человека в сети, но и маска, за которой он чувствует себя непринужденно и комфортно. Здесь можно провести некую аналогию со средневековым творчеством, когда творение было анонимно.

В свою очередь Интернет-сообщество – это все-таки модель существующего человеческого общества, но со своими правилами и законами, за несоблюдение которых специальные люди (модераторы или администраторы форумов, сайтов и т.д.) могут назначить наказание в виде бана или блокировки. Чаще всего правилами форумов являются общепринятые нравственные и моральные нормы.

Одним из самых больших «поглотителей» времени в XXI веке являются социальные сети: довольно сложный и неоднозначный феномен, рожденный всемирной сетью.

Социальные сети появились как следствие развития и распространения самого Интернета. Сегодня у многих из нас день начинается не только с чашки кофе, но и с просмотра своей страницы в той или иной социальной сети. По данным статистики, около 80% населения нашей планеты состоят в

какой-нибудь социальной сети, а некоторые даже в нескольких сразу¹. Наиболее активной аудиторией пользователей социальных сетей, предпочитающей виртуальное общение реальному, является молодежь. Как показывают исследования, в России социальную сеть «В контакте» ежедневно посещают 30 млн. пользователей, «Одноклассники» — 22 млн., в сетевой портал «Facebook» заходят 13 млн. человек².

По оценкам аналитиков компании J'son&PartnersConsulting, доля пользователей социальных сетей к 2015 году достигнет в России отметки в 76% (см. Приложение 3). Сейчас эта доля составляет 62%³.

Точкой отсчета развития социальных сетей можно считать появление самого Интернета в далеком 1969 году. На протяжении своего существования социальные сети развивались по двум направлениям: профессиональные сообщества и неспециализированные сети. Производными от профессиональных сообществ стали сети, объединяющие людей общими интересами или хобби.

Первым социально-сетевым ресурсом принято считать сеть Classmates.com, созданную Рэнди Конрадсом в 1995 году. «Classmates» переводится, как «Одноклассники»⁴. Этот сайт предоставлял пользователям возможность связаться с бывшими одноклассниками, однокурсниками, сослуживцами, друзьями. Но на протяжении довольно длительного времени этот портал не поддерживал функции создания личных профилей и добавления друзей: пользователь мог лишь соединиться со своим учебным заведением и получить список обучавшихся там людей.

С 1997 года развитие социальных сетей шло нарастающими темпами. В 1999 году американским студентом-программистом Брэдом Фицпатриком

¹ Чем опасны социальные сети // Поэтому.Ру. Ежедневное издание для всех любознательных [Электронный ресурс]: Режим доступа http://www.poetomu.ru/publ/zhurnal/psikhologija/chem_opasny_socialnye_seti/4-1-0-185.

² Шумакова, Е.В. Воспитательное пространство социальных сетей интернета / Е.В. Шумакова // Профессиональное образование. Столица. - 2011. - № 6. - С. 40.

³ Рынок социальных сетей // FutureToday. Карьера на взлете [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://fut.ru/info/linkedin-case-net/>.

⁴ Самая первая социальная сеть // Справочно-энциклопедический портал Samogo.Net[Электронный ресурс]: Режим доступа <http://samogo.net/articles.php?id=3988>.

был открыт сервис Livejournal.com, на котором можно было создать довольно детальный профиль. Вскоре там появилась возможность добавлять контакты (друзей). Livejournal стал первым массовым хостингом блогов (электронных дневников) и первым западным социальным сервисом, завоевавшим популярность в России. В количественном отношении российские пользователи данного ресурса стоят на втором месте после американских. В 2007 году российская компания «Рамблер-Афиша-СУП» полностью выкупила сервис у компании SixApart, а 25 ноября 2009 года «Живой Журнал» стал лауреатом конкурса «Премия Рунета» в номинации «Государство и общество».

Второй этап развития социальных сетей пришелся на 2001-2004 годы. Для социальных сервисов, которые появились в этот промежуток времени, характерно разделение по нишам, одной из которых стал бизнес. Одним из первых веб-ресурсов, ориентированных на инициирование и поддержание деловых контактов, стал в 2001 году Ryze.com. Затем появились такие известные веб-сервисы, как LinkedIn и Friendster. LinkedIn стал мощным сетевым ресурсом в этом направлении. Однако постоянные технические трудности на сайте Friendster привели к тому, что часть пользователей ушла на другие сайты, в частности на MySpace.

Вслед за бизнес-ориентированными социальными порталами появились ресурсы, объединяющие людей по интересам. Так, в 2003 году была создана сеть MySpace, основными пользователями которой стали рок-музыканты. Портал стал своеобразной площадкой самопрезентации для независимых музыкантов. Кроме того, у поклонников этого музыкального направления появилась возможность онлайн-общения со своими кумирами. На сегодняшний день MySpace является второй по величине социальной сетью в мире после Facebook.

С 2004 года всевозможные Интернет-сообщества различной тематической направленности стали использовать на своих сервисах инструменты социальных сетей. В России к ним относятся MoiKrug.ru, Professionali.ru. На

общих увлечениях основываются такие сети, как Dogster.ru – для владельцев собак, Couchsurfing.com – для путешественников, Care2.com – для активистов и волонтеров, MyChurch.com – для христиан.

В 2004 году Марком Цукербергом (студентом из Гарварда) был запущен портал Facebook, являющийся на сегодня крупнейшей социальной сетью в мире. Но изначально регистрация на этом ресурсе была доступна лишь студентам Гарвардского университета. В дальнейшем доступ к Facebook получили студенты других вузов, а затем и школьники. К 2008 году Facebook стал крупнейшей в мире социальной сетью, отобрав у MySpace пальму первенства, а его основатель стал самым молодым миллиардером. Сервис этого портала в настоящее время доступен на 40 языках мира.

В 2006 году американский программист Джек Дорси запустил проект Twitter. Этот сервис сравнивают с обычным блогохостингом, но специфика работы с ним, форма сервиса, а также стиль сообщений несколько иные, нежели в блогах.

Не менее успешно развиваются российские аналоги социальных сетей, наиболее популярными из которых являются «Одноклассники» и «В контакте».

Проект «В контакте» (см. Приложение 4) был основан в 2006 году петербургским программистом Павлом Дуровым в соавторстве с братом Николаем Дуровым. Во многом это ресурс копирует популярный Facebook, хотя авторы проекта с этим не согласны. На сегодняшний день сеть «В контакте» является крупнейшим в СНГ социально-сетевым ресурсом, который входит в число 30-ти самых посещаемых порталов мира. Кроме того, «В контакте» известен как самый крупный видео- и аудиохостинг в Рунете. По данным на 11.01.2014 года, социальная сеть «В контакте»

занимает 10-е место в рейтинге популярности мировых социальных сетей (228 млн. аккаунтов)¹.

В том же 2006 году Альберт Попков запустил проект «Одноклассники» (см. Приложение 5), являющийся российским аналогом сети Classmates.com. Социальная сеть используется ее участниками для общения с бывшими и настоящими одноклассниками, однокурсниками и просто друзьями. По данным собственной статистики сайта на 1 января 2013 года в социальной сети «Одноклассники» было зарегистрировано 205 млн. пользователей².

Социальные сети не очень ограничивают своих пользователей рамками и условностями, создавая у них тем самым некую иллюзию свободы и даже своего рода анархии. Именно эта иллюзорная свобода привлекает в социальные сети миллионы людей. Но, отдаваясь свободному общению в мире социальных сетей, человек должен быть готов к тому, что эта мнимая вседозволенность может плохо отразиться на его реальном физическом состоянии, ведь в большинстве социальных сетей существует система оценок сообщений, и размещаемая пользователем информация рискует вызвать волну негатива, зачастую необоснованного. Любой пользователь сети может подвергнуться так называемому троллингу.

Троллинг, или тролление — при общении через социальную сеть — нагнетание одним из участников общения («троллем») гнева, конфликта путем скрытого или явного задиранья, унижения, оскорбления другого участника или участников, часто с нарушением правил сервиса и общепризнанной этики сетевого взаимодействия. Троллинг выражается в форме враждебно настроенного, издевательского и оскорбительного поведения, и применяется как персонифицированными участниками,

¹ Слабко, Ю. Рейтинг социальных сетей 2014 по количеству пользователей / Ю. Слабко // SEOROS [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://www.seoros.ru/146-reyting-socialnyh-setey-2014-po-kolichestvu-polzovateley.html>.

² Одноклассники (социальная сеть) // Википедия. Свободная энциклопедия [Электронный ресурс]: Режим доступа [http://ru.wikipedia.org/wiki/Одноклассники_\(социальная_сеть\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Одноклассники_(социальная_сеть)).

заинтересованными в большей узнаваемости, публичности, эпатаже, так и анонимными пользователями без возможности их опознавания¹.

Интернет и современные технологии значительно упрощают коммуникацию и расширяют рамки общения, делают его более доступным. Однако не менее очевидны и негативные стороны чрезмерного увлечения социальными сетями.

Пожалуй, самым первым пунктом в этом списке будет время, затрачиваемое нами на социальные сети. По данным исследователей, в социальных сетях современный человек проводит около 10 месяцев своей жизни². Если попробовать понаблюдать за собой, наверняка можно будет сделать неутешительный вывод о том, что мы нередко засиживаемся допоздна перед компьютером, просматривая и комментируя чьи-то новости, фото или видео.

Еще одним нежелательным следствием чрезмерного увлечения социальными сетями является формирование Интернет-зависимости. Психологи все чаще бьют тревогу, заявляя о пагубном влиянии Интернета и, в частности, социальных сетей. Данное мнение можно оспаривать, но факты говорят сами за себя. Все большее количество подростков «уходят» в виртуальное общение, утрачивая многие социальные навыки, ведь в Интернете общаться проще: сообщения безлики, нет интонаций, не видно выражения лица собеседника. Кроме того, социальные сети зачастую являются источником информации, которая может нанести непоправимый урон психике детей и подростков.

Специалисты, изучающие влияние социальных сетей на психику человека, делают выводы о том, что активные пользователи социальных сетей склонны занижать значимость и важность реального общения.

¹ Троллинг // Википедия. Свободная энциклопедия [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D2%F0%EE%EB%EB%E8%ED%E3>.

² Чем опасны социальные сети // Поэтому.Ру. Ежедневное издание для всех любознательных [Электронный ресурс]: Режим доступа http://www.poetomu.ru/publ/zhurnal/psikhologija/chem_opasny_socialnye_seti/4-1-0-185.

Таким образом, под воздействием прогресса информационных технологий происходит глобализация коммуникации – максимально расширяется то пространство, в котором происходят различные виды взаимодействия. Развитие Интернета сопровождается массовым переходом межличностного общения в виртуальную среду. С одной стороны, Интернет дает свободу идентификации; с другой – происходит «утрата» – отчуждение реального тела, статуса и т.д. Такие атрибуты личности, как устойчивая самоидентификация, творческая индивидуальность, активными пользователями Интернета утрачиваются; сознательно или неосознанно ими формируется размытая или изменчивая идентичность.

2.2.2. Интернет-технологии в образовании

Следующим важнейшим общественным институтом является образование. Информатизация образования в условиях современного мира – это часть процесса глобализации и информатизации всего общества. Процесс виртуализации образования неминуем в рамках внедрения информационных технологий во все сферы человеческой жизни. Данный процесс направлен на совершенствование и упрощение управления учебным процессом при помощи современных технологий и разработок.

Инновационные технологии меняют облик всей системы хранения и передачи знаний. Создаются виртуальные музеи, библиотеки и даже университеты имеют свою виртуальную проекцию.

С помощью Интернет-технологии образование становится доступным для любого удаленного пользователя. Сейчас широко применяется практика так называемого дистанционного образования: при этом обучении взаимосвязь ученика и учителя происходит опосредованно с помощью технических средств. В процессе дистанционного обучения сохраняются, по возможности, все присущие учебному процессу компоненты: учебный план, цели и задачи учебного процесса, методы, форма организации и средства обучения. Однако

при такой форме обучения педагогу трудно в полной мере контролировать процесс усвоения знаний, поэтому важным компонентом процесса обучения является самоконтроль обучающегося.

Дистанционное образование позволяет значительно снизить затраты на обучение, обучать большее количество людей, создать единую образовательную среду и повысить качество обучения при помощи визуализации учебных материалов. Весомым преимуществом дистанционного обучения является гибкость и дальное действие. Это означает, что учащийся имеет возможность заниматься в удобное для него время, находясь при этом на любом, сколь угодно удаленном, расстоянии от преподавателя, поддерживая с ним связь при помощи технических средств. В условиях современного мира, где ежедневно обновляются огромные массивы информации и появляются новые технологии, человеку просто необходимо обновлять свои знания и навыки, и система дистанционного обучения является наилучшим выходом в данной ситуации.

Что касается информатизации образования в России, можно сказать, что большинство вузов только приступили к разработке инфраструктур, позволяющих увеличить эффективность уже существующих образовательных программ, насыщая их современным содержанием. Дистанционное образование призвано сохранить значимость российских университетов в условиях информатизации общества и придать новый импульс их развитию.

«Между тем, характеризуя современное состояние системы дистанционного образования в России, можно утверждать, что лишь менее половины всех сайтов университетов (около 40%) могут быть признаны соответствующими минимальным условиям информативности и доступности в описании и поддержке программ дистанционного образования. Среди них примерно половина содержит необходимые документы и детальные руководства для желающих воспользоваться образовательными сервисами, описание программ подготовки студентов при дистанционных формах

обучения. Такое положение демонстрирует рост интереса к развитию дистанционных программ обучения, но этот интерес пока не подкреплен ни нацеленностью на важные социальные группы, ни обеспеченностью соответствующей инфраструктурой»¹, - отмечает С.А. Муханова.

Новые формы обучения традиционно ориентированы на студентов, являющихся идеальной моделью получения образования. И столь же традиционно же игнорируются проблемы доступа к образованию значительных групп людей, для которых новые формы организации по разным причинам остаются труднодостижимыми – сельская молодежь, пожилые люди, военнослужащие, инвалиды, что усиливает региональную дифференциацию. Сайты российских университетов практически не содержат альтернативных информационных ресурсов, которые были бы доступны людям с ограниченными возможностями. Учитывая общемировую тенденцию по устранению барьеров в реальном и виртуальном образовательных пространствах, необходимо приводить информационное пространство высшего образования России в соответствие с требованиями международных стандартов. В противном случае будет продолжаться практика дискриминации, которая существовала и существует сейчас в нашей системе образования, но уже на более высоком уровне развития технологий².

С миссией предоставления возможности получения качественного образования от лучших российских преподавателей и ведущих университетов для миллионов российских граждан в 2014 году начал работу проект «Универсариум». Целями проекта являются:

1. создание сетевой межвузовской площадки, обеспечивающей бесплатную энциклопедическую предпрофильную подготовку и целевое профильное обучение конечных потребителей образовательной услуги;

¹ Муханова, С.А. Социальные проблемы виртуализации образовательного пространства: региональный аспект: Диссертация на соискание ученой степени кандидата социологических наук / С.А. Муханова // Электронная библиотека диссертаций dslib.net[Электронный ресурс]: Режим доступа <http://www.dslib.net/soc-struktura/socialnye-problemy-virtualizacii-obrazovatel'nogo-prostranstva-regionalnyj.html>.

² Там же.

2. обеспечение доминирования в электронной части российского образовательного пространства ведущих российских университетов с целью формирования и сохранения думающих и заинтересованных кадров для российской промышленности и экономики¹.

Всемирная сеть – это огромное скопление информации различного рода, в том числе и обучающей. Но, для того чтобы овладеть этой информацией и уметь использовать ее на практике, необходимы определенные учебно-целевые программы и формы контроля, которые могут дать только преподаватели. Ведь зачастую информация, выливающаяся на простор Интернета, не проходит практически никакого отбора и контроля, и чтобы не потеряться в этом информационном потоке, необходимы четкие ориентиры.

Несмотря на то, что с помощью Интернета и виртуальных самоучителей можно изучить буквально все, от медицины и устройства автомобиля до иностранных языков и зарубежной кухни, я уверена, что ничто никогда не заменит преподавателя, учителя и наставника.

Таким образом, Интернет-технологии активно преобразуют такую сферу повседневной жизни человека, как образование. Появилась возможность получения дистанционного образования и повышения квалификации, что особенно важно для жителей российской глубинки и людей с ограниченными возможностями. Значимым преимуществом дистанционного обучения, является гибкость и дальноедействие. Однако образовательный сегмент российского рынка Интернет-услуг находится лишь в начале пути и требует дальнейшей доработки, в том числе и в плане контроля знаний обучающегося.

¹ О проекте «Универсариум» [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://universarium.org/project/>.

2.2.3. Интернет-торговля

Процессы модернизации и виртуализации не могли не затронуть такой важной сферы человеческой деятельности как торговля. В мире ежедневно продаются и покупаются миллионы товаров и услуг, и значительная часть этих операций производится с помощью сети Интернет.

С точки зрения философии постмодерна, процессы товарообмена превращаются в некую знаковую манипуляцию. Человек проецирует себя в виртуальный мир, где дело имеет не с реальными вещами, а с их образами. В эпоху постиндустриального общества основной проблемой экономики становится не производство, а реализация.

Электронная или виртуальная торговля – это торговля через сеть Интернет. Посредством электронной торговли может реализовываться любой продукт (товар, услуга, недвижимость, банковский продукт и т.п.). В настоящее время основными предметами электронной торговли являются продовольственные товары, промышленные товары, информационный продукт.

Электронная торговля как площадка для товарообмена представляет интерес как для покупателей, так и для продавцов: покупатель значительно экономит время покупателя на поиск и покупку нужного ему товара; продавец имеет возможность охватить своей торговлей практически неограниченное число покупателей (статистика Интернет-торговли в России по итогам 2013 года – см. Приложение 6).

Началом возникновения электронной торговли можно считать 1970 г., когда в США появились электронный обмен данными по компьютерным сетям – EDI (Electronic Data Exchange) – и электронный перевод денег банками в компьютерных сетях – EFT (Electronic Funds Transfer).

Развитие Интернета привело к резкому росту популярности этого вида торговли среди торговых фирм и покупателей. Интернет стимулировал развитие электронной торговли на уровне отдельного хозяйствующего субъекта. Малые предприятия и граждане получили возможность вести свои

коммерческие сделки и другие операции в оперативном электронном режиме – в режиме реального времени (on-line). Режим on-line – это режим работы банкомата, когда обмен информацией между банком и процессинговым центром происходит постоянно и все транзакции по счету выполняются в реальном масштабе времени.

Интернет позволяет существенно снизить затраты на проведение торговых и прочих сделок, поэтому участники торговых и иных коммерческих сделок стали переводить свои данные в цифровую форму. Оперирование цифровой информацией в компьютерных сетях значительно расширяет возможности бизнеса.

Электронная торговля создает новую форму организации торговых предприятий – виртуальные магазины, которые постоянно, регулярно обновляя свой ассортимент, предлагает своим клиентам все новые товары и услуги.

Основным моментом электронной торговли является продвижение товара в сети Интернет.

Продвижение товара – это целый комплекс мер, направленных на реализацию товара (услуги). Он включает в себя производство и использование информации, рекламные мероприятия, индивидуальные консультации покупателей и др.

Способы продвижения товара (услуги) в сети Интернет включают в себя:

- баннерную рекламу;
- оффлайновую рекламу;
- продвижение с помощью регистрации в поисковых системах и каталогах.

Электронная торговля через сеть Интернет позволяет той или иной фирме значительно укрепить ее конкурентные позиции на рынке; при этом в сферу деятельности фирмы попадает практически весь мир. Важным фактором укрепления интерактивного бизнеса в целом и электронной торговли в частности является оперативность сделки. Виртуальный магазин, работа 24

часа в сутки, способен быстро и адекватно реагировать на запросы покупателей, максимально сокращая поиск необходимой информации.

Инфраструктура электронной торговли направлена на процесс и реализации продукции, а также условия, его окружающие. Она включает в себя товар и услуги, базу данных, мультимедийный продукт, информационный продукт и услуги.

Инфраструктура перемещения включает в себя Интернет, кабельное телевидение, телефонную сеть и защищенную сеть для электронного обмена деловыми документами между компьютерными программами разных фирм в стандартной форме.

Инфраструктура сбыта имеет целью довести товар или услугу до покупателя. В эту инфраструктуру входят электронная почта, Web-сервер, открытые базы данных, электронные каталоги и др.

Инфраструктура обслуживания включает в себя такие операции, как платеж (банковские карты, цифровые деньги и др.), безопасность, электронная почта, Web-сервер, различные каталоги, послепродажное обслуживание и др.

В электронной торговле наиболее ходовым товаром является информационный продукт и сопутствующие ему информационные услуги.

Информационный продукт – это документированная информация, подготовленная в соответствии с потребностями пользователя. Другими словами, информационный продукт представляет собой материализованную форму сведений, являющуюся объектом хранения, переработки и передачи.

Информационные услуги – это действия собственников и владельцев информации по обеспечению пользователей информационным продуктом. Сегодня Российская Федерация активно участвует в международном информационном обмене в рамках единого мирового пространства.

Информационный продукт имеет особые свойства, отличающие его от других видов продуктов. Эти свойства состоят в следующем:

- информационный продукт несет в себе только один вид износа – моральный износ, в то время как материальные предметы подвержены двум видам износа – моральному и физическому;
- информационный продукт, в отличие от материального предмета, может быть использован одновременно несколькими людьми на разных предприятиях или в разных хозяйственных процессах;
- затраты на диффузию (т. е. распространение, тиражирование) первой единицы информационного продукта значительно превышают затраты на его производство;
- сильное влияние качества информационного продукта на всю систему управления.

Качество и эффективность любого управленческого процесса во многом определяется качеством информационного продукта. Чем расплывчатее информация, тем неопределеннее решение. Качество информации должно оцениваться при ее получении, а не при передаче.

Информация есть функция времени. Поэтому она быстро стареет во времени. Это требует оперативного использования полученного информационного продукта. Другими словами, информационный продукт не может долго храниться.

Электронная торговля товарами имеет и недостатки:

1. «немалая часть товаров, реализующихся через Интернет-магазины, являются подделками;

2. поскольку на электронном рынке обращаются не сами ценности, а их изображения, то становится возможной симуляция инноваций. Модификации, не затрагивающие функциональных свойств вещи и не требующие реальных трудозатрат, в виртуальной реальности рекламных образов выглядят, как «переворот», «новое слово» и т.п. Искусная симуляция технологического прогресса позволяет, в свою очередь, завышать цену на товар;

3. деньги, наравне с информацией, становятся инструментом глобального контроля. В мире, живущем деньгами, деньги как материальный объект просто перестают существовать, становясь чистой идеей и средством глобального контроля государством своих граждан. Государство, контролирующее виртуальные финансовые потоки, может с помощью виртуальных манипуляций контролировать финансовое состояние каждого из своих граждан. Любой платеж, совершенный с помощью виртуальных денег можно отследить, его время, получателя, сумму и цель»¹.

Итак, процессы модернизации и виртуализации не могли не затронуть такой сферы человеческой деятельности как торговля. Ценность электронной торговли для покупателей состоит в том, что она значительно экономит время покупателя на поиск и покупку необходимого ему продукта. Для продавца ценность электронной торговли заключается в потенциальной возможности охватить своей торговлей огромное число клиентов. Вместе с тем, электронная торговля имеет и существенные недостатки: товары, реализующиеся в виртуальных магазинах, часто являются подделкой, а цены на них необоснованно завышены; государство, осуществляющее контроль над виртуальными финансовыми потоками, может с помощью виртуальных манипуляций контролировать финансовое состояние каждого из своих граждан.

2.1.4. Досуг on-line

Интернет и компьютерная техника столь прочно вошли в нашу жизнь, что и отдыхать многие люди предпочитают, не отрываясь от современных гаджетов. Нашу повседневность и быт настолько опутывают новые технологии, что мы уже просто чувствуем себя не комфортно без

¹ Виртуализация денег в современном мире // БИЗНЕС-КЛЮЧЬ. Деловой журнал [Электронный ресурс]: Режим доступа http://www.bkworld.ru/web-article/web-publication_257.html.

компьютера, нетбука, планшета или хотя бы сотового телефона под рукой. Наверное, это болезнь XXI века – быть on-line, чтобы в любой момент выложить новости или узнать о новостях из сети. И неважно, мировые ли это новости, или запись на странице в социальной сети. В среднем современный житель мегаполиса проводит за компьютером от 7 до 9 часов в день, примерно 70% бодрствования.

Современные технологии могут предложить нам множество вариантов отдыха так сказать, не выходя из дома, начиная от просмотров фильмов, виртуальных экскурсий и электронных книг и заканчивая различными играми, симуляторами и приложениями. Так, все более популярным становится в России приложение для айфонов «Инстаграм», в котором люди выкладывают снимки с отдыха, со всяческих мероприятий, даже из ресторанов (первоначально в «Инстаграм» выкладывались исключительно фото еды) лишь для того чтобы получить одобрение (лайк) и комментарии от пользователей данного приложения.

Немалую популярность приобрели онлайн-игры, в которых пользователь может создать виртуальную модель реального человека и всячески с ним поквитаться.

Существует множество ролевых игр-стратегий, имеющих в большинстве своем либо мифологизированный, либо основанный на реальных событиях сюжет. Такое времяпрепровождение действительно захватывает, помогает расслабиться и отрешиться от реального мира, однако есть опасность, что этот вид досуга станет безальтернативным времяпрепровождением. Особенно опасно это для детей с их еще несформировавшейся психикой, ведь порой увлечение Интернет-играми переходит в разряд наркозависимости. Поистине, компьютерную игроманию можно назвать чумой XXI века, ведь эти игры, не имеющие логического конца, затягивают и играть в них можно практически бесконечно. Производители этого массового продукта беззастенчиво используют этим, вводя в игру так называемый донат.

Донат – это часть игрового контента, которую необходимо покупать за реальные деньги. Донат может включать в себя как различные возможности, так и обмундирование, и оружие для персонажа. Речь идет об играх с системой freetoplay: играть в них можно бесплатно, но игровую валюту нужно приобретать за реальные деньги.

Например, в World of Tanks¹ игрок покупает премиум-аккаунт, что дает ему право собирать пати² из нескольких игроков. В игре Elements of war³ тоже можно приобрести премиум-аккаунт, а также можно купить более интересные характеристики для танков и прочих боевых единиц.

По данным специалистов, около 30% людей, увлекающихся компьютерными играми, злоупотребляют нахождением в виртуальной реальности, а 10% находятся в стадии психологической зависимости.

По мнению психологов, имеет место феномен зависимости от Интернет-игр, и это порой требует серьезной психологической помощи. Такие люди воспринимают окружающий мир как серый и рутинный, и стараются уйти в виртуальный мир, замещая им реальность. Игромания, как и наркомания, так же вызывает у человека неадекватное восприятие себя и окружающих, тревожность, нарушения сна и аппетита, отрицание собственной зависимости.

Игроманами чаще всего становятся люди одинокие, не получающие морального либо физического удовлетворения от собственной жизни. Также этому недугу особенно подвержены подростки в силу своего социально шаткого положения.

Постоянная игра губительно сказывается не только на социальной жизни человека. Игромания не позволяет человеку прервать игру, останавливаясь

¹ World of Tanks (рус. Мир танков) — компьютерная игра, клиентская массовая многопользовательская онлайн-игра в реальном времени в жанре аркадного танкового симулятора в историческом сеттинге Второй мировой войны, разработанная белорусской студией Wargaming.net.

² Пати - от англ. party (группа, тусовка) - группа из нескольких игроков, создаваемая для выполнения той или иной игровой задачи.

³ Elements of War — компьютерная игра, разработанная компанией Lesta. Это массовая многопользовательская онлайн-стратегия в реальном времени с наличием однопользовательской кампании, проходящей на фоне глобальной техногенной катастрофы.

лишь для удовлетворения самых сильных физических потребностей. Другими словами на полноценный сон, принятие пищи, отдых для глаз, прогулки и т.п. времени просто нет. Все эти надобности человек начинает воспринимать, как пустую трату времени, отвлекающую его от самого важного и интересного – от игры. Даже во сне игроман продолжает играть в игру, в плен которой попал. Резкая потеря зрения, гастрит, ослабление мышц, проблемы с позвоночником – далеко не все, чем угрожает игровая зависимость запойному игроку.

Психика игрока страдает еще сильнее: человек становится неадекватным, с каждым днем ему все труднее различать реальный и виртуальный миры. При этом реальный мир начинает вызывать в нем негативные ассоциации, поскольку здесь он не обладает такими сверхспособностями, какими наделен в игре, особенно, когда в реальной жизни не все складывается удачно. А между тем, в виртуальном мире, игрок силен, богат, всегда прекрасен, или даже совершенен и множество других игроков жаждет с ним пообщаться. Так зачем же в таком случае вообще нужна реальность? В итоге образуется замкнутый круг: перерывы в игре, которые игрок делает изредка, только приумножают его дальнейшее желание играть, укрыться в виртуальном мире.

Избавится от игровой зависимости помогает лишь реальное общение, совместный отдых с друзьями или семьей, нормализация режима дня и адекватное распределение свободного и рабочего времени.

Таким образом, в культуре информационного общества, такая сфера жизни человека как досуг претерпевает коренные изменения, которые проявляются в слиянии рабочего места и места отдыха. Следствием чрезмерной увлеченности виртуальными развлечениями может стать компьютерная зависимость.

Глава 3. Виртуализация: ожидаемые последствия

Современные информационные и телекоммуникационные технологии влияют на изменения в обществе, оказывая воздействие на развитие основных общественных институтов. Наряду с глобализацией исследователи отмечают новый вектор в совершающейся ныне трансформации общества – его «виртуализацию», понимая под ней переход основных видов деятельности в виртуальное пространство глобальной сети. Информационная и коммуникативная активность людей массово переносится на взаимодействие в режиме онлайн.

Трансформация общества сейчас стала приобретать характер, отличный от того, каким он виделся теоретикам постиндустриального общества 1960-х-1970-х гг. Не оправдались оптимистические чаяния на разумное использование людьми тех широких возможностей, которые появляются в связи с бурным развитием современных информационных технологий. Как справедливо отмечает Д.В. Иванов, «в эпоху Постмодерна сущность человека отчуждается уже не в социальную, а в виртуальную реальность. В виртуальной реальности любого рода человек имеет дело не с вещью (располагаемым), а с симуляцией (изображаемым). Человек эпохи модерна, застающий себя в социальной реальности, воспринимает ее всерьез, как естественную данность, в которой приходится жить. Человек эпохи постмодерна, погруженный в виртуальную реальность, увлеченно «живет» в ней, сознавая ее условность, управляемость ее параметров и возможность выхода из нее»¹.

Информационная революция, основанная на соединении компьютера с телекоммуникационными сетями (Интернет), приводит к появлению нового социального пространства, и, следовательно, к фундаментальным сдвигам в бытии людей. Сжатие времени и пространства, минуя государственные

¹ Иванов, Д.В. Феномен компьютеризации как социологическая проблема / Д.В. Иванов // Проблемы теоретической социологии. - СПб., 2000. - Вып. 3.

границы, позволяет устанавливать контакты с любой точкой земного шара в любое время; человеку приобретает новое знание, неимоверно расширяя горизонты собственного сознания. Привычные частные и публичные миры людей, развивавшиеся ранее в рамках национально-государственных границ и культур, обретают ныне всемирный простор, следовательно, подвергаются серьезной ломке, испытывают неожиданные и необратимые изменения.

В ходе изучения воздействия сети Интернет на человека были выявлены и признаны в качестве гипотетических черты глобального виртуального мира, порождающие во внутреннем мире человека – участнике группового общения, ценностные и психологические сдвиги¹:

- схожесть протекания времени в обеих реальностях (межличностные события возникают и протекают по принципу «здесь и теперь», т.е. в масштабе реального времени);
- безграничность (граница между виртуальной реальностью и объективной реальностью явным образом человеком не ощущается);
- амбивалентность (ощущение человеком, действующим в виртуальном пространстве, чувства как разделенности своей личности, так и как целостного существа);
- преобразованность способа деятельности человека, следовательно, статуса его личности и воли (изменение образа жизни, ведущее к изменениям ценностных и нормативных ориентаций пользователя).

В свете безопасности человека – пользователя Интернета, предполагаются следующие негативные последствия (думается, их необходимо учесть прежде всего в системе образования)²:

- происходит сужение поля труда, т.е. источника правды. Постепенно уменьшается возможность проверки соответствия слов человека его мыслям через реальное поведение, деятельность. Реальное общение все

¹ Минюшев, Ф.И. Социология культуры: Учебное пособие / Ф.И. Минюшев. – [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://bookucheba.com/sotsiologiya-kulturyi-kniga/1virtualizatsiya-sotsialnoy-jizni-ojidaemyie-20289.html>.

² Там же.

больше опосредуется машиной – межличностные отношения людей лишаются необходимой теплоты, иссушаются. Все это расширяет возможности для манипулирования массовым сознанием;

- сужение реальных основ для получения и осмысления человеком своего жизненного опыта ведет, обычно, к неустойчивости его внутреннего мира, шаткости духовного равновесия. В этих условиях полюс свободы «Я хочу!» воздействует поглощающе на полюс «Я должен!». Ломается культурная традиция воспитания личности самодисциплине посредством ориентации на чувство долга.

Перспектива виртуализации общества заключается в том, что отношения между людьми могут принимать форму отношений между образами. В такой перспективе появляется возможность трактовать общественные изменения, различая прежние и новые типы социальной организации с помощью дихотомии: «реальное - виртуальное».

Происходящие в современном обществе изменения способствуют развитию науки и производства, создают возможности для реализации духовных устремлений личности, однако одновременно влекут за собой появление ряда подчас довольно серьезных проблем в различных сферах общественных отношений¹:

1. Трансформация социальной структуры. В мировом сообществе сегодня происходят радикальные изменения общественного устройства, которые затрагивают его структуру. Они открывают путь к установлению равноправных информационных связей «всех со всеми». Интернет-технологии, делающие такие связи реальными, общедоступными и свободными от пространственно-временных ограничений, становятся вещественной основой нового, « сетевого » общественного уклада.

Во-первых, резко снижается потребность в построенных на основе централизации управленческих конструкций, без посредничества которых до

¹ Корытникова, Н.В. Интернет как средство производства сетевых коммуникаций в условиях виртуализации общества / Н.В. Корытникова // Социологические исследования. - 2007. - № 2. - С. 85-93.

сих пор невозможно было организовать совместную работу большого количества людей. Изначальные свойства такой бюрократической системы управления заключались в зависимости каждого служащего от вышестоящего должностного лица, подавлении инициативы, подчиненности целям собственного сохранения и укрепления, высоким расходам на содержание собственной структуры. В условиях низкого качества коммуникаций такие конструкции были необходимы, но теперь передавать управляющее воздействие выгодней не по состоящей из чиновников цепочке, а посредством Интернет-технологий.

Во-вторых, социальный статус участвующих в каком-либо деле перестает быть довлеющим обстоятельством, определяющим их поведение. Каким бы ни было занимаемое человеком положение в обществе, оно накладывает на его действия формальные ограничения, не имеющие отношения к сути дела. В сети же социальный статус можно не принимать во внимание и действовать, учитывая только дееспособность и честность вовлекаемых лиц. Кроме того, найти людей с нужными качествами в условиях сети гораздо проще, чем при использовании любой из ранее известных форм взаимодействия, поскольку сеть обеспечивает возможность практически моментально и почти без затрат устанавливать большое количество прямых контактов, чем радикально облегчается обнаружение искомых партнеров.

В-третьих, сетевая организация взаимодействия резко повышает скорость решения практически любых вопросов. При этом расходы на получение требуемых результатов не растут, а значительно сокращаются. Сеть дает своим участникам решающие преимущества перед теми, кто ведет дела, опираясь на опосредованные отношения.

Информационно-телекоммуникационные технологии расширяют возможности человека получать престижную и высоко оплачиваемую работу, формировать собственный досуг и мир развлечений, быть в курсе основных мировых и локальных событий. Однако эти возможности открыты сегодня далеко не для всех. Уже сложившаяся имущественная, культурная,

социальная поляризация общества может проявиться еще в одном параметре разделения людей на имеющих и не имеющих доступ к информации, умеющих и не умеющих работать с новыми технологиями. Возрастающие требования к образованию могут привести к огромному разрыву между образованными (элитой) и необразованными слоями населения. Полноценное становление сетевых связей пока еще сдерживается недостаточной развитостью технических средств. Одной из животрепещущих проблем является также дифференциация государств на развитые и отсталые в развитии информационных средств. Производящие технологию и знания страны развиваются за счет информационной инфраструктуры, а другие становятся сырьевыми придатками, аккумуляторами вредных производств.

2. Плюрализация источников информации. Телевидение и компьютер, оснащенный различными приставками, стали символами современности. С одной стороны, человек может, сидя перед экраном, собирать информацию практически по любому вопросу со всего мира, загружать в память компьютера картины, звукозаписи, посылать электронную почту и обмениваться информацией с другими пользователями Интернета. Современные медиа открывают невиданные возможности обращения к обширным культурным и интеллектуальным ресурсам, охватывающим музыку, живопись, литературу, науку, философию, политику. Что раньше требовало соответствующего образования, социального статуса, свободного времени и материальных средств, то теперь становится общедоступным. Шедевры музыки и живописи доступны в Интернете. Кроме того, в качестве составных элементов они включаются в видеоклипы и развлекательные программы. Сложные произведения искусства, научные теории, политические идеологии – словом, все, что раньше требовало от реципиента высокого культурного уровня, теперь транслируется масс-медиа и в Интернете, нередко в упрощенном и в искаженном виде. При этом возникает проблема сохранения в обществе традиций «высокой» культуры в условиях экспансии «массовой» культуры.

С другой стороны, очевидны и опасные последствия. Эксплуатация знания для чуждых и опасных обществу целей тоже становится серьезной угрозой миру (терроризм, медицина – преступная трансплантология, угроза использования атомной энергии в военных целях). Кроме того, опасность состоит и в использовании знания для манипуляции людьми (новые политические технологии, религиозные конфликты, а также разного рода справочники, включающие информацию о частной жизни, и т. п.), известные случаи несанкционированного получения компьютерными преступниками информации как секретной государственной, так и просто приватной.

3. Интерактивные изменения. Развитие Интернета сопровождается массовым переносом людьми своей информационной активности, а также и информационных взаимодействий из среды, создаваемой традиционными информационно-коммуникационными технологиями, в виртуальную среду сети Интернет, т. е. в онлайн.

Устранение пространственной дистанции дает повод говорить о глобализации «без границ». Благодаря преодолению пространственных ограничений человек оказался реально включенным в мировое сообщество, но вместе с тем наметилась тенденция обособления различных «сетевых сообществ». Сетевые сообщества в Интернете уже созданы, и, общаясь в их рамках, индивид принимает соответствующую социальную идентичность, становится носителем логики поведения, формирующейся вне той социальной общности, в которой он развивался и живет. Более того, без обеспечения соответствующих этой общности форм организации социального общения в киберкоммуникативной среде формирование единого сообщества становится все менее возможным, поскольку сегодня сетевая коммуникация относится к средствам, устанавливающим значимые модели социального поведения. Вследствие этого возникают виртуальные группы по различным основаниям, которые так или иначе противопоставляются реальным общностям, к которым индивид принадлежит в силу своей исходной идентичности.

Однако нельзя не видеть формирования новых ограничений, связанных с развитием сетевых коммуникаций. Чем более универсализуется связь в Интернете с миром повседневности и увеличивается число пользователей, тем больше возникает возможностей для деструктивных взаимодействий в ней. Предпосылки такой опасности заключаются в овладении все большей частью членов общества технологиями обработки информации (а значит, и манипулирования), что дает в руки антисоциальным индивидам довольно мощное средство пропаганды и реализации своих идей с помощью «отфильтрованной» информации. Одним из способов решения этой проблемы могло бы стать усиление контроля со стороны государственных, правоохранительных органов за процессами производства, обработки и распространения информации. Однако пока не ясно, каким образом и на каких правовых основах может быть создана такая система контроля. Здесь возможна угроза основам демократии в том государстве, где повсеместно распространенные информационные технологии позволят осуществлять надзор за действиями любого его гражданина.

Проникновение виртуальной среды в реальную влечет за собой неотвратимые трансформации социума. Интеграция реальности в виртуальность и перенесения существующей системы общественных отношений в эфемерную цифровую среду ведут к тому, что человек не ощущает границы виртуального и реального.

Поэтому я считаю, что в стремительно виртуализирующемся обществе необходимо уделять особое внимание такому институту первичной социализации, как семья. Ведь именно благодаря семье, нашему ближайшему окружению у нас формируются базовые понятия о том, что такое хорошо и что такое плохо, закладываются начальные моральные установки, которые сохраняются на всю оставшуюся жизнь. Важно все-таки сохранять чувство теплоты и привлекательности живого взаимодействия. И не важно, насколько удобна виртуальная коммуникация, главное, чтобы мы не забывали, что мы реальные люди, и продолжали встречаться друг с другом, общаться,

проводить время, влюбляться, создавать семьи. Несмотря на все суррогаты и заменители, никогда машина не сможет превзойти живого реально человека, она не может создать шедевр, не сможет подарить новую жизнь, или осуществить научное открытие. Машина способна действовать лишь по строго указанным алгоритмам, заданным человеком. Глобальная сеть – это лишь копилка, но на первом месте всегда должен оставаться человек, мыслящий, творческий. И пусть люди несовершенны, но мы должны сохранить наш духовный и эмоциональный багаж, и передавать его непосредственно, не отгораживаясь от друг друга сотнями страниц социальных сетей, сайтов, мониторов и проводов.

Заключение

В соответствии с поставленными целями и задачами в данной дипломной работе были рассмотрены трансформации, которые претерпевает повседневность под влиянием Интернет-технологий.

В первой главе был дан краткий обзор философских концепций повседневности, а также рассмотрены социокультурные аспекты влияния Интернет-технологий на повседневность.

Анализ работ отечественных и зарубежных исследователей повседневности позволил сделать вывод о том, что под повседневностью следует понимать сферу эмпирической жизни человека, отличительными чертами которой являются связь с практической деятельностью, прагматичность, коммуникативность, персонификация, intersубъективность, повторяемость, стереотипность, понятность. Повседневность реализуется в пространственно-временных координатах, она является темпоральным и топологическим опытом.

При исследовании социокультурных аспектов влияния Интернет-технологий на повседневность было рассмотрено такое явление, как виртуальная реальность – искусственно созданная при помощи технических средств нематериальная модель современного общества, объединяющая в себе членов этого общества, отвечающая их потребностям, в то же время свободная для проникновения и трансформации по инициативе любого из представителей этого общества, система.

В качестве свойств виртуальной реальности можно выделить три характеристики: нематериальность, условность и свобода. Виртуальная реальность предполагает взаимодействие человека не с вещами, а с симуляциями. В эту эпоху индивид погружается в виртуальную реальность симуляций и во все большей степени воспринимает мир как игровую среду, сознавая ее условность, управляемость ее параметров и возможность выхода

из нее. Поэтому виртуализация – процесс замещения институционализированных практик симуляциями. Однако ощущения, которые переживает человек, навыки, которые он приобретает и даже возникающие под воздействием виртуальной реальности особенности мышления вполне реальны и проявляются не только в виртуальной среде, но и в повседневной жизни.

Вторая глава была посвящена анализу влияния Интернет-технологий на различные стороны повседневной жизни человека: коммуникацию, образование, торговлю, досуг, а также рассмотрению трансформации темпоральности в культуре информационного общества.

Проведенное исследование позволило сделать следующие выводы:

- под влиянием прогресса информационных технологий происходит глобализация коммуникации – максимально расширяется то пространство, в котором происходят различные виды взаимодействия. Развитие Интернета сопровождается массовым переходом межличностного общения в виртуальную среду. Активность людей, общающихся через Интернет, их силы и время переориентируются с взаимодействий с реальными друзьями, родственниками, коллегами, соседями на общение своего виртуального двойника со столь же виртуальными партнерами. Общение через Интернет как раз и привлекательно анонимностью, возможностью конструировать и трансформировать собственную виртуальную личность. С одной стороны, Интернет дает свободу идентификации; с другой – происходит «утрата» – отчуждение реального тела, статуса и т.д. Такие атрибуты личности, как стабильная самоидентификация, творческая индивидуальность, активными пользователями Интернета утрачиваются; сознательно или неосознанно ими формируется размытая или изменчивая идентичность.
- Интернет-технологии активно преобразуют такую сферу повседневной жизни человека, как образование. Появилась возможность получения

дистанционного образования и повышения квалификации, что особенно важно для жителей российской глубинки и людей с ограниченными возможностями. Такая форма образования позволяет значительно снизить затраты на обучение, обучать большее количество человек, создавать единую образовательную среду и повысить качество обучения при помощи визуализации учебных материалов. Существенным преимуществом дистанционного обучения, является гибкость и дальноедействие. Это означает, что учащийся может заниматься в удобное для него время, находясь на любом расстоянии от преподавателя, поддерживая связь при помощи технических средств. Однако образовательный сегмент российского рынка Интернет-услуг находится лишь в начале пути и требует дальнейшей доработки, в том числе и в плане контроля знаний обучающегося;

- процессы модернизации и виртуализации не могли не затронуть такой сферы человеческой деятельности как торговля. Ценность электронной торговли для покупателей состоит в том, что она значительно экономит время покупателя на поиск и покупку нужного ему товара. Для продавца ценность электронной торговли заключается в потенциальной возможности охватить своей торговлей бесчисленное количество покупателей. Вместе с тем, электронная торговля имеет и существенные недостатки: государство, контролирующее виртуальные финансовые потоки, может с помощью виртуальных манипуляций контролировать финансовое состояние каждого из своих граждан. Любой платеж, совершенный с помощью виртуальных денег можно отследить, его время, получателя, сумму и цель;
- Интернет предоставляет практически неограниченные возможности для проведения досуга: прослушивание музыки, просмотр видео, онлайн-игры и т.д. Однако следствием чрезмерной увлеченности виртуальными развлечениями может стать компьютерная зависимость. Люди, подверженные подобной зависимости, стремятся проводить за работой в

Интернете или компьютерными играми все больше времени, забывая при этом о домашних делах, учебе или служебных обязанностях, и даже пренебрегая личной гигиеной и забывая о еде. Так погруженность в виртуальную среду меняет структуру повседневной жизни;

- современные технологии порождают феномены киберпространства и сетевого пространства, в которых разворачивается повседневная жизнь все большего числа людей. Основными характеристиками темпоральности становятся нелинейность и псевдоцикличность, разупорядочивание, размывание биологической и социальной ритмичности, исчезновение солидаристского понимания времени, переход от периодических к непрерывным операциям.

Третья глава была посвящена ожидаемым последствиям виртуализации как следствия активного внедрения в повседневную жизнь Интернет-технологий. Проникновение виртуальной среды в реальную влечет за собой неотвратимые трансформации социума. Интеграция реальности в виртуальность и перенесения существующей системы общественных отношения в эфемерную цифровую среду ведут к тому, что человек не ощущает границы виртуального и реального;

Итак, в настоящее время Интернет превратился в существенный фактор, оказывающий влияние на повседневную жизнь значительного числа людей. Интернет многофункционален – это не просто среда личностного и делового общения, но и во все большей степени среда электронной коммерции, а также развлечений.

Таким образом, Интернет вторгается в повседневность сразу по нескольким направлениям: он трансформирует представления о пространстве и времени, расширяет коммуникационное пространство, способствует формированию сетевых сообществ, меняет характер трудовой деятельности, предоставляет новые возможности для коммерческой деятельности, игр и развлечений.

Однако по мере роста технической обеспеченности коммуникации и количественного роста виртуальных взаимодействий, значительно уменьшается число живых межличностных контактов, растет индивидуализация общества, возникает «интерактивное» одиночество, спецификой которого является вытеснение живых социальных контактов контактами виртуальными.

Список используемой литературы:

1. Балтага, И. История возникновения социальных сетей. Кто был первым? / И. Балтага // В СЕТКЕ – vsetke.ru [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://vsetke.ru/post/20447276>.
2. Банных, Г.А. Реальность виртуализации государственного управления / Г.А. Банных // Вопросы управления. – 2008. - № 2 [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://vestnik.uapa.ru/ru-ru/issue/2008/02/05/>.
3. Бизнес в Интернете // Интернет в России и в мире [Электронный ресурс]: Режим доступа http://www.bizhit.ru/index/obzor_web_commerc/0-22.
4. Большая советская энциклопедия [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://bse.sci-lib.com/article005282.html>.
5. Больше половины москвичей хотят сохранить анонимность в Сети // Москва 24 [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://www.m24.ru/articles/29990>.
6. Виртуализация денег в современном мире // БИЗНЕС-КЛЮЧЬ. Деловой журнал [Электронный ресурс]: Режим доступа http://www.bkworld.ru/web-article/web-publication_257.html.
7. Гуссерль, Э. Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология / Пер. В.И. Молчанова // Логос. – 2002. - № 1. – С. 132-143.
8. Гутман, С. Образование в информационном обществе: Издание ЮНЕСКО для Всемирного Саммита по информационному обществу / С. Гутман. – СПб., 2004.
9. Заливанский, Б.В. Социально-информационная технологизация института государственного управления в виртуализирующемся социуме / Б.В. Заливанский // Социально-экономические и технические системы. – 2006. – № 2. – С. 15-24.

10. Заковоротная, М. Понятие информационного общества // Философия: Учебник для студентов высших учебных заведений / Под ред. проф. А.Н. Ерыгина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н/Д: Издательский центр «МарТ», 2004. - С. 649-661.
11. Иванов, Д.В. Виртуализация общества / Д.В. Иванов // Зачетка.рф. Образовательная экономико-правовая библиотека: книги, учебники, лекции по экономическим и юридическим наукам [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://зачетка.рф/book/7365/299692/ПОЛИТИКА:%20ВИРТУАЛИЗАЦИЯ%20ВЛАСТИ.html>.
12. Иванов, Д.В. Феномен компьютеризации как социологическая проблема / Д.В. Иванов // Проблемы теоретической социологии. - СПб., 2000. - Вып. 3.
13. Ионин, Л.Г. Социология культуры: путь в новое тысячелетие: Учебное пособие для студентов вузов / Л.Г. Ионин [Электронный ресурс]: Режим доступа http://www.textfighter.org/raznoe/Sociolog/Ionin/ionin_lg_sotsiologiya_kultur_y_put_v_novoe_tysyacheletie_uchebnoe_posobie_dlya_studentov_vuzov.php.
14. Касавин, И.Т., Щавелев, С.П. Анализ повседневности / И.Т. Касавин, С.П. Щавелев. - М.: Канон+, 2004.
15. Кастельс, М. Галактика Интернет / М. Кастельс // Библиотека учебной и научной литературы [Электронный ресурс]: Режим доступа http://sbiblio.com/biblio/archive/kastels_galaktika/.
16. Кастельс, М., Киселева, Э. Россия в информационную эпоху / М. Кастельс, Э. Киселева // Мир России. - 2001. - № 1. – С.35-66.
17. Кириленко, Г.Г., Шевцов, Е.В. Философия / Г.Г. Кириленко, Е.В. Шевцов. - М.: Филол. о-во «СЛОВО»: ООО «Изд-во «ЭКСМО»», 2003.
18. Козлова Н.Н. Повседневность // Современная западная философия: Словарь / Изд. 2-е, перераб. и доп. — М.: ТОН-Остожье, 1998.

19. Корытникова, Н.В. Интернет как средство производства сетевых коммуникаций в условиях виртуализации общества / Н.В. Корытникова // Социологические исследования. - 2007. - № 2. – С. 85-93.
20. Культурология: Учебное пособие / Под ред. Г.В. Драча. - М.: Альфа-М, 2003.
21. Маклюэн, М. Галактика Гуттенберга. Становление человека печатающего. / М. Маклюэн. - М.: Академический проект, 2005.
22. Минюшев, Ф.И. Социология культуры: Учебное пособие / Ф.И. Минюшев. – [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://bookcheba.com/sotsiologiya-kulturyi-kniga/1virtualizatsiya-sotsialnoy-jizni-ojidaemyie-20289.html>.
23. Мойсеева, Т.Б. Информационные технологии как средство трансформации повседневной жизни человека: философско-антропологический анализ: Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата философских наук / Т.Б. Мойсеева // Научная библиотека диссертаций и авторефератов disserCat [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://www.dissercat.com/content/informatsionnye-tekhnologii-kak-sredstvo-transformatsii-povsednevnoi-zhizni-cheloveka-filoso#ixzz33fPmshK1>.
24. Мойсеева, Т.Б. Повседневность: философско-антропологический аспект / Т.Б. Мойсеева // Гуманитарные и социальные науки. – 2008. - № 2. – С. 21-28.
25. Муханова, С.А. Социальные проблемы виртуализации образовательного пространства: региональный аспект: Диссертация на соискание ученой степени кандидата социологических наук / С.А. Муханова // Электронная библиотека диссертаций dslib.net[Электронный ресурс]: Режим доступа <http://www.dslib.net/soc-struktura/socialnye-problemy-virtualizacii-obrazovatel'nogo-prostranstva-regionalnyj.html>.
26. О проекте «Универсариум» [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://universarium.org/project/>.

27. Рынок социальных сетей // Future Today. Карьера на взлете [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://fut.ru/info/linkedin-case-net/>.
28. Самая первая социальная сеть // Справочно-энциклопедический портал Samogo.Net[Электронный ресурс]: Режим доступа <http://samogo.net/articles.php?id=3988>.
29. Силаева, В.Л. Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации общества: Дис. канд. соц. наук / В.Л. Силаева. – М.: Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана, 2004.
30. Слабко, Ю. Рейтинг социальных сетей 2014 по количеству пользователей / Ю. Слабко // SEOROS [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://www.seoros.ru/146-reyting-socialnyh-setey-2014-po-kolichestvu-polzovateley.html>.
31. Троллинг // Википедия. Свободная энциклопедия [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D2%F0%EЕ%EB%EB%E8%ED%E3>.
32. Философский словарь: ВСловаре.Ру [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://vslovar.ru/slovo/filosofskijj-slovar/virtualnoe-virtual-virtualnaja-realnost/277650>.
- Чем опасны социальные сети // Поэтому.Ру. Ежедневное издание для всех любознательных [Электронный ресурс]: Режим доступа http://www.poetomu.ru/publ/zhurnal/psikhologija/chem_opasny_socialnye_seti/4-1-0-185.
34. Что такое никнейм, ник, nickname и как его придумать? // Nick-Name.ru [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://nick-name.ru/about/>.
35. Чугунов, А.В. Развитие информационного общества: теории, концепции и программы: Учебное пособие / А.В. Чугунов. – СПб.: Ф-т филологии и искусств СПбГУ, 2007.
36. Штомпель, Л.А. Смыслы времени / Л.А. Штомпель. – Ростов-на-Дону, 2001.

37. Шумакова, Е.В. Воспитательное пространство социальных сетей интернета / Е.В. Шумакова // Профессиональное образование. Столица. - 2011. - № 6. - С. 39-41.
38. Шюц, А. Структура повседневного мышления / А. Шюц // Социологические исследования. – 1988. - № 2. – С. 129-137.

Приложение 1. Интернет

Единого общепринятого определения термина «Интернет» не существует. Однако, федеральный совет по информационным сетям (Federal Networking Council) США предлагает следующее определение: Internet – глобальная информационная система, части которой логически взаимосвязаны друг с другом посредством уникального адресного пространства, основанного на протоколе Internet Protokol LIT или его последующих расширениях..., и которое обеспечивает, использует или делает доступным, публично или частным образом, коммуникационный сервис высокого уровня.

Предшественницей Интернета была компьютерная сеть – ARPAnet, разработанная созданным в 1969 г. в рамках Министерства обороны США Бюро передовых исследований (Advanced Research Projects Agency – ARPA). Задачей этой принципиально новой системы сообщения было обеспечение мобильности в условиях военных действий и сохранение информации даже в случае разрушения сети. Уже к началу 70-х гг. XX в. ARPAnet включала 23 «хоста» (сетевых компьютера), в связи с этим возникала острая потребность в быстром обмене между узлами сети. Инженер Р. Томлинсон решил эту проблему, написав первую в мире программу для электронной почты (SNDMSG – READMAIL). Уже через год три четверти данных, пересылаемых по ARPAnet, составляли электронные письма. Благодаря электронной почте сеть стала привлекательной не только для компьютерщиков и учёных, но и для других людей. Так ARPAnet превратилась в самое скоростное средство коммуникации данных.

Вскоре подобные локальные сети стали появляться по всему миру. Возникает потребность их объединения. Решить эту задачу и объединить разрозненные сети в единое целое удалось американцам Р. Кану и В. Серфу. Они предложили подключить к имеющимся сетям общий компьютер, который служил бы отправителем, получателем и интерпретатором данных. Стандартом программного обеспечения для межсетевой связи стал протокол

TCP, а позже TCP/IP – Transmission Control Protocol/Internet Protocol (Протокол управления передачей/Межсетевой протокол). Создание данного протокола и привело к рождению Интернета. Проблема объединения всех имеющихся в сети источников информации была решена при помощи создания новой системы, названной World Wide Web (Всемирная паутина). Ее разработал Бернерс-Ли. Так называемое «лицо Интернета» – браузер, или программа, с помощью которой любой пользователь, не обладающий специальными знаниями, мог бы легко переходить с сайта на сайт, была создана Андрессеном в феврале 1993 г. С этого времени начинается развитие Интернета как всемирного средства массовой коммуникации.

Основной характеристикой Интернета является интерактивность, обеспечиваемая такими технологиями, как World Wide Web (WWW), E-mail и т.п. Новый импульс развитию сетевых коммуникаций придал графический интерфейс и режим реального времени. В наши дни распространение информации по Интернету в среднем в 355 раз дешевле и в 720 раз быстрее, чем почтой или факсимильной связью. Г. Рейнгольд, отмечает что «Интернет явился одновременно итогом новых подходов к организации коллективных действий через средства связи и инфраструктурой по их осуществлению». Основным социокультурным каналом воздействия информационных технологий на повседневность становится утверждение сетевого принципа общественной жизни и разрушение иерархических структур. Раньше в социуме доминировала именно иерархическая структура: общество включало совокупность институтов, выстроенных в определённом порядке. Однако под влиянием Интернета эта иерархия начинает разрушаться и на смену ей приходит сетевая организация»¹.

¹ История Интернета // Veni. Vidi. Vici. Информационно-образовательный портал [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://www.vevivi.ru/best/Informatsionnye-tehnologii-kak-sredstvo-transformatsii-povsednevnoi-zhizni-cheloveka-ref126243.html>.

Приложение 2. Никнейм

«Ник, он же никнейм, произошел от английского слова *nickname* и переводится как «кличка» или «прозвище». Можно долго спорить о корнях и времени появления никнеймов, хотя, скорее всего, точкой отсчета можно назвать время появления первых *unix*-систем, где ник был именем для входа в систему. Сегодня же никнейм в Интернете, наверное, важнее реальных имен и фамилий, поскольку является вашим лицом в сети, которое, при желании, может отражать вашу истинную сущность, стремления и характер.

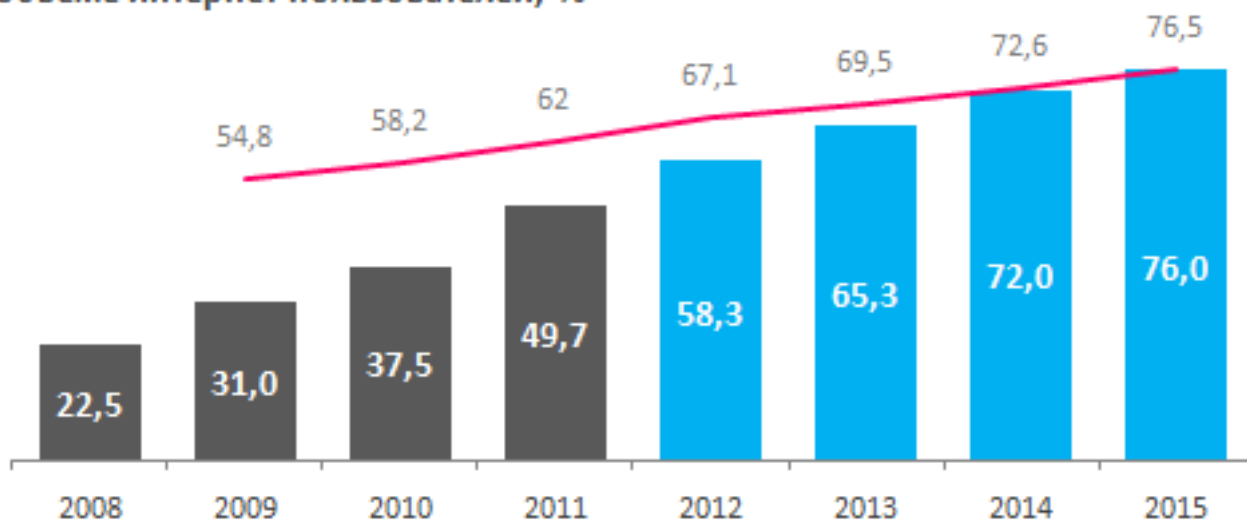
Выглядеть ники могут по-разному. Это может быть *J1ny@*, *Val~БЕС~ka* или *Тигренок*, а также *Scorpion*, *FantomAS*, или *Чудила*. Кто-то даже может выбрать формат ника наподобие *^+^+\$#@~%*, тайна которого вряд ли будет раскрыта.

Выбирать будущий ник надо очень тщательно, ведь если вы будете частым гостем в сети, с этим набором букв, а может быть и цифр, у вас будет связано очень многое. Вас будут узнавать по нему и только по нему. Если вы хотите, чтобы с вами было легко начинать разговор, лучше выберете себе ник полегче и повеселее, а если хотите более серьезного к себе отношения, то и ник стоит выбрать более строгий и звучный. Еще раз отметим, что выбирать ник, надо полагаясь не на моду или популярность, а только на свои чувства. В том числе и на чувство вкуса»¹.

¹ Что такое никнейм, ник, *nickname* и как его придумать? // Nick-Name.ru [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://nick-name.ru/about/>.

Приложение 3. Число активных пользователей социальных сетей в России¹

Число активных пользователей социальных сетей в России, млн. чел. ; Доля активных пользователей социальных сетей в общем объеме интернет-пользователей, %



¹ Рынок социальных сетей // Future Today. Карьера на взлете [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://fut.ru/info/linkedin-case-net/>.

Приложение 4. Социальная сеть «В контакте»

«VKontakte.ru – российская социальная сеть. Изначально ресурс позиционировался как социальная сеть для российских студентов и выпускников. Вскоре эта социальная сеть стала более популярной, чем ее предшественник. Сеть является русским аналогом сети facebook.com. С лета 2006 года функционировала альфа-версия портала, в сентябре проект проходил бета-тестирование, в конце ноября была открыта свободная регистрация. Начиная с 2007 года, проект активно набирал пользователей. С 2008 года начали открываться новые сервисы: сервисы мнений и приложений, новые сервисы поиска видео. 15 июля сайт заключил контракт с компанией «Медиа Плюс», которая занимается распространением баннерной рекламы на сайте. В январе 2009 года на сайте было 13 млн. уникальных пользователей, был куплен домен vk.com. Еще одним знаменательным событием в истории развития проекта был запуск собственной платежной системы в 2010 году. У VKontakte есть ряд дочерних проектов: В Кадре, В Штате, Durov.ru»¹.



¹ Рынок социальных сетей // Future Today. Карьера на взлете [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://fut.ru/info/linkedin-case-net/>.

Приложение 5. Социальная сеть «Одноклассники»

«Одноклассники.ru - первая российская социальная сеть, объединившая людей разных возрастов, интересов и социального положения, российский аналог сайта Classmates.com (англ.). Основная цель социальной сети Одноклассники.ru – обеспечить поиск и общение между одноклассниками, однокурсниками и бывшими выпускниками. Основным критерий поиска – место учебы. Сеть была запущена весной 2006 года. Осенью 2006 года на портале было уже 0,5 млн. пользователей. Летом 2007 года количество пользователей приблизилось к отметке 3 млн. человек. Осень 2008 года характеризуется рекордной отметкой в 25 млн. пользователей. Проект несколько раз становился лауреатом многих премий в области развития сети Интернет, индустрии развлечений и пр. Каждый год название этого проекта фигурирует в числе победителей различных соревнований и по итогам опросов пользователей.

В 2008 году сеть была самой большой в России, однако затем сеть уступила лидерство»¹.

¹ Рынок социальных сетей // Future Today. Карьера на взлете [Электронный ресурс]: Режим доступа <http://fut.ru/info/linkedin-case-net/>.

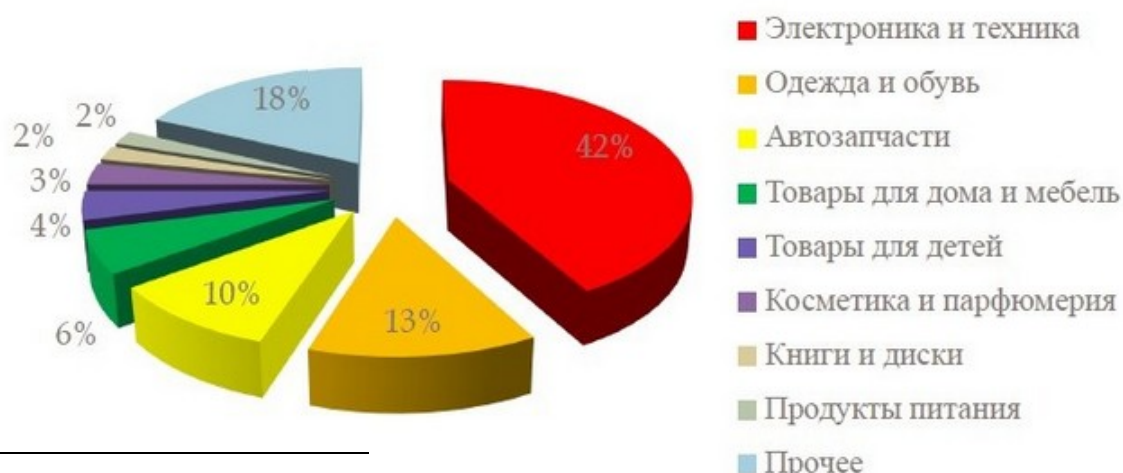
Приложение 6. Интернет-торговля в России по итогам 2013 года

«20 марта 2014 года на конференции The Moscow Times исполнительный директор Ассоциации компаний Интернет-торговли (АКИТ), Виталий Жигулин презентовал следующие итоги 2013 года e-commerce в России:

- количество онлайн - покупателей - 30 миллионов человек, что составляет 50% от общего числа пользователей Интернета;
- прирост покупателей за 2013 год - 13% или 4 миллиона человек. Основные источники роста: пользователи в регионах, в том числе недавно подключившиеся к Интернету и покупатели с небольшими доходами;
- в России более 30 000 Интернет-магазинов;
- объем Интернет-торговли по итогам 2013 года – 17 миллиардов долларов»¹.
-

Что продают в Интернете?

Только материальные товары (2013)



¹ Бизнес в Интернете // Интернет в России и в мире [Электронный ресурс]: Режим доступа http://www.bizhit.ru/index/obzor_web_commerc/0-22.