

спективы: Материалы междунар. науч.-практ. конф. Кострома, 5–6 сентября 2006 г. / отв. ред. Л.Н. Ваулина. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2006. – С. 321–322.

6. Эммонс Р. Психология высших устремлений: мотивация и духовность личности / под ред. Д.А. Леонтьева. – М.: Смысл, 2004. – 416 с.

7. <http://правительство.рф/gov/results/17975/> (дата посещения 12.04.2012).

8. <http://www.bfm.ru/realty/2011/04/29/programma-200.html> (дата посещения 12.04.2012).

9. <http://news.argumenti.ru/news/2009/12/09/30942> (дата посещения 12.04.2012).

10. <http://ru.wiktionary.org/wiki> (дата посещения 12.04.2012).

УДК 159.922.736.4

**Авдеев Александр Юрьевич**

Белгородский государственный национальный исследовательский университет  
[avdeev@bsu.edu.ru](mailto:avdeev@bsu.edu.ru)

## СОВРЕМЕННЫЙ ПОДРОСТОК В ПРОСТРАНСТВЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

*Статья посвящена проблеме развития подростков в информационном пространстве. Подчеркивается, что социальная ситуация развития и ведущая деятельность современных подростков претерпевают существенные изменения. Показано, что социализация подростка в информационном пространстве отражает не пассивное приспособление, а активное построение образа себя в реальном и виртуальном мирах.*

**Ключевые слова:** социализация подростка, информационное пространство, цифровая грамотность, Интернет, ведущая деятельность, идентичность.

Современную подростковую субкультуру невозможно представить без информационно-компьютерных технологий, которые оказывают на нее существенное влияние. Компьютер становится символической перегородкой между реальным миром и виртуальной реальностью, которая притягивает подростков тем, что предоставляет неограниченные возможности для того, чтобы проявлять себя, фантазировать. Появление новых социальных пространств, в частности Интернета, наполняют социальную ситуацию развития подростка иным содержанием. В этих условиях конструируется «новая мораль», трансформируются ценностные ориентации и базовые потребности, происходит трансформация традиционных институтов социализации ребенка. Становится возможным появление иных механизмов социализации. Конструирование своей виртуальной личности для подростка становится необходимым условием социального развития.

Viseu A. при анализе трансформаций личности в мире социальных сетей пользуется термином «электронная идентичность». Используя для анализа личности в виртуальном мире культурно-исторический подход, она утверждает, что в киберпространстве возникает уникальная ситуация. Граница между личностью и социальной средой стирается, и становится непонятно, где человек, а где окружающие его «культурные артефакты». Поэтому, по мнению Viseu A., виртуальный мир выводит на другой уровень: процесс интериоризации – вращения социального пространства в личностное пространство, проявления культуры в чертах человеческой личности [20].

Особый интерес для нас представляют исследования, посвященные анализу ведущей деятельности подростков, которые достаточно разнообразны. Наиболее известны «интимно-личностное общение со сверстниками» (Д.Б. Эльконин, Т.В. Драгунова); «общественно-полезная деятельность» (Д.И. Фельдштейн) или «общественно-значимая деятельность» (В.В. Давыдов), понимаемая как многообразие коллективных видов деятельности, включая учебную, трудовую, общественно-организационную, спортивную и художественную; «учебная деятельность» (Л.И. Божович, А.Н. Леонтьев); «социально-психологическое экспериментирование» (Г.А. Цукерман), характеризующее активную авторскую позицию подростка в построении собственной жизни в целом, а не только отдельных поступков, как в более ранних возрастах; «личностное самоопределение» (Б.Г. Мещеряков, В.П. Зинченко) и т.д.

Особого мнения по поводу ведущей деятельности подросткового возраста придерживается А.В. Петровский. Он пишет, что определяющей является не «монополия» ведущей деятельности, а деятельностно-опосредованный тип взаимоотношений с референтной группой. Ведущая деятельность не дана изначально личности в тот или иной период, а активно выбрана ею в значимой группе. Автор отмечает, что в вопросах развития личности нецелесообразно опираться на понятие ведущей деятельности, так как в разных по уровню развития группах ведущими оказываются весьма различающиеся по содержанию, интенсивности и социальной ценности типа деятельности, что неизбежно приводит к размыванию понятия «ведущий тип

деятельности». А.В. Петровский подчеркивает, что личность сама выбирает ту деятельность, которая ее определяет, а поэтому нет и не может быть нормативной унифицированной ведущей деятельности подросткового возраста [13]. Ведущая деятельность, по мнению А.Г. Асмолова, не дана подростку, а задана конкретной социальной ситуацией развития, в которой он растет [2].

К.Н. Поливанова называет ведущей «проектную деятельность», в которой реализуется «авторское действие» подростка. Если для предподросткового кризиса, по мнению автора, принципиален собственно сам «авторский замысел»: главное – заявить и отстаивать свою позицию, дальнейшая реализация замысла не принципиальна и может быть существенно редуцирована, то для полноценного развития в подростковом возрасте необходимо полное действие – «встреча замысла с его результатом», которое К.Н. Поливанова называет «авторским действием» подростка. Задача взрослого состоит в создании условий для реализации задуманного подростком. Деятельность, внутри которой происходит трансляция авторского действия, К.Н. Поливанова называет проектной и считает ведущей для подросткового возраста. «Авторское» действие рассматривается как норма подросткового действия. Описание механизмов развития через посредство моделирования дает автору возможность подойти к решению трудного вопроса о соотношении и различии возрастов разного типа, сравнивая и противопоставляя разные типы моделирования, позволяет вести разговор о единице, конституирующей возраст [14].

А.А. Либерман считает, что ведущая деятельность подростка должна быть «игровой по типу, социально-моделирующей по форме и общественно значимой по содержанию», т.е. она должна задавать своеобразное пространство проб, в котором подростки могут показать себя в тех или иных значимых ролях и позициях [12].

В связи с таким разнообразием в обозначении ведущего типа деятельности у подростков, возникает предположение, что современный подросток «перерос» рамки концепции нормативной и унифицированной ведущей деятельности [10]. Критики концепции ведущей деятельности справедливо указывают на многие недостатки: в ней не разработаны эмпирические критерии диагностики ведущей деятельности, и потому она во многом носит нормативный характер, обобщенно учитывая сложившуюся унифицированную модель системы социализации; она не учитывает полиморфизма ведущей деятельности, что особенно заметно, начиная с подросткового возраста. «Новизна» проявления ведущей деятельности в том, что «вечные» проблемы подростки решают сегодня в новых условиях: 1) появились новые пространства взаимодействия; 2) изменились содержательные характерис-

тики «старых» пространств взаимодействия; 3) изменилась степень влияния взрослых на процесс взаимодействия – изменились позиции взрослых и подростков, изменились средства взаимодействия. Хорошо известно, что у современных подростков существуют разнообразные новые способы и средства удовлетворения потребности в общении. Компьютеры и мобильные телефоны прочно вошли в их повседневную жизнь, открывая широкие возможности для интенсивного ежедневного общения со сверстниками и взрослыми, которое включает в себя использование ресурсов Интернета, общение в социальных сетях, компьютерные игры, переписку с помощью электронной почты и т.д.

Все эти обстоятельства требуют пересмотра социокультурных и психологических механизмов развития подростка в изменяющемся мире. Важно представлять, что происходит с «компьютерными» детьми, так как Интернет – особое культурное пространство, не похожее ни на одно другое, способствующее удовлетворению множества потребностей подростков, с огромными возможностями для взаимодействия с ними, но являющееся сегодня не только слабо используемым, но и малоизученным.

Целью данного исследования является выявление специфики и степени вхождения подростка в информационное пространство и оценка своего «авторского действия» в нем. Авторская позиция подростка в информационном пространстве позволяет вести речь о механизмах социализации подростка.

Для достижения поставленной цели был осуществлен опрос 673 учащихся 8-9-х классов образовательных учреждений г. Белгорода и Белгородского района (№9, №10, №20, №25, №32, №49, Майская гимназия), который проводился с декабря 2008 года по январь 2010 года. В ходе анкетирования школьникам было предложено ответить на ряд вопросов, которые можно объединить в два блока. Первый блок вопросов был направлен на выявление их предпочтений в отношении различных видов деятельности, второй – касался установления наиболее значимых источников получения информации.

Ответы учащихся на вопрос о том, чем они предпочитают заниматься в свободное от учебы время, показывают, что наиболее популярным видом времяпрепровождения являются прогулки (68,7%). На втором месте находится «общение с друзьями» (56,7%), а «взаимодействие с компьютером» занимает четвертое место (45,3%), уступая лишь «просмотру видео и прослушиванию музыки» (53,5%).

Данные опроса показывают, что подросток в течение дня тратит почти четыре часа на взаимодействие с компьютером, причем большая часть времени (44,4%) уходит на развлечение – «серфинг в сети», компьютерные игры, мультимедиа и пр. Общение с друзьями в социальных сетях (ВКон-



такте) и программах для обмена мгновенными сообщениями (QIP, ICQ) занимает 34,9% свободного времени и лишь 20,7% – уходит на учебные нужды.

Общее время на взаимодействие с компьютером к 15-ти годам увеличивается ( $J^*=1,98$   $p \leq 0,05$ ), причем общению в сети подростки с возрастом уделяют особую роль ( $J^*=2,11$   $p \leq 0,05$ ). Данный феномен можно объяснить тем, что потребность в общении со сверстниками с возрастом усиливается. Несмотря на значительные отличия от традиционного общения, «общение, опосредованное компьютером» [5] – есть разновидность межличностных отношений и отношений в группах, поэтому к нему можно применить общий подход. Кон И.О. писал, что общение в подростковом возрасте строится на основе противоречивого переплетения двух потребностей: обособления (привагизации) и аффилиации (принадлежность, включенность в какую-то группу или общность). «В виртуальной среде вы можете быть кем хотите, выглядеть как угодно, быть существом любого пола, словом, у вас нет ограничений для материального мира» [9].

Анонимность общения в сети обогащает возможности самопрезентации подростков, предоставляя им возможность не просто создавать впечатления о себе по своему выбору, но и быть тем, кем они захотят. Однако, вследствие подобной анонимности может проявляться и другая особенность, связанная со снижением психологического и социального риска в процессе общения, – аффективная раскрепощенность, ненормативность и некоторая безответственность участников общения [4].

Посредством Интернета пользователь добровольно завязывает контакты или уходит от них. Сильное влияние на представление о собеседнике имеют механизмы стереотипизации и идентификации, а также установка как ожидание желаемых качеств в партнере. Затрудненность эмоционального компонента общения, опосредованного компьютером, компенсируется и выражается в использовании специальных значков «смайликов» для обозначения эмоций. Помимо «смайликов» в виртуальном общении используется так называемый «капс» (сокращение от англ. *Capitals Lock* – «фиксация прописных букв») – написание фразы или ее части заглавными буквами, который в сети трактуется как повышение голоса. Однако физическое отсутствие участников коммуникации в акте коммуникации приводит к тому, что чувства можно не только выражать, но и скрывать, равно как и можно выражать чувства, которые человек в данный момент не испытывает. Поэтому в сети «люди реже обижаются, там это бессмысленно – все равно не видно, как ты обижаешься»; «в Интернете можно общаться с непривлекательными (внешне) людьми, и их уродливость не мешает общению»; «можно говорить на равных с человеком значительно старше тебя, и это не мешает общению, хотя ты знаешь, что он старше» [9].

Немало важным вопросов при рассмотрении общения, опосредованного компьютером, является проблема идентичности в сети. Многие авторы отмечают, что конструирование виртуальных личностей носит возрастной характер и связано с самоопределением, что в большей степени свойственно подростку и может проявляться в «размытости», «множественности», «зыбкости» представлений о собственном «Я» в среде виртуального общения [3; 9; 19].

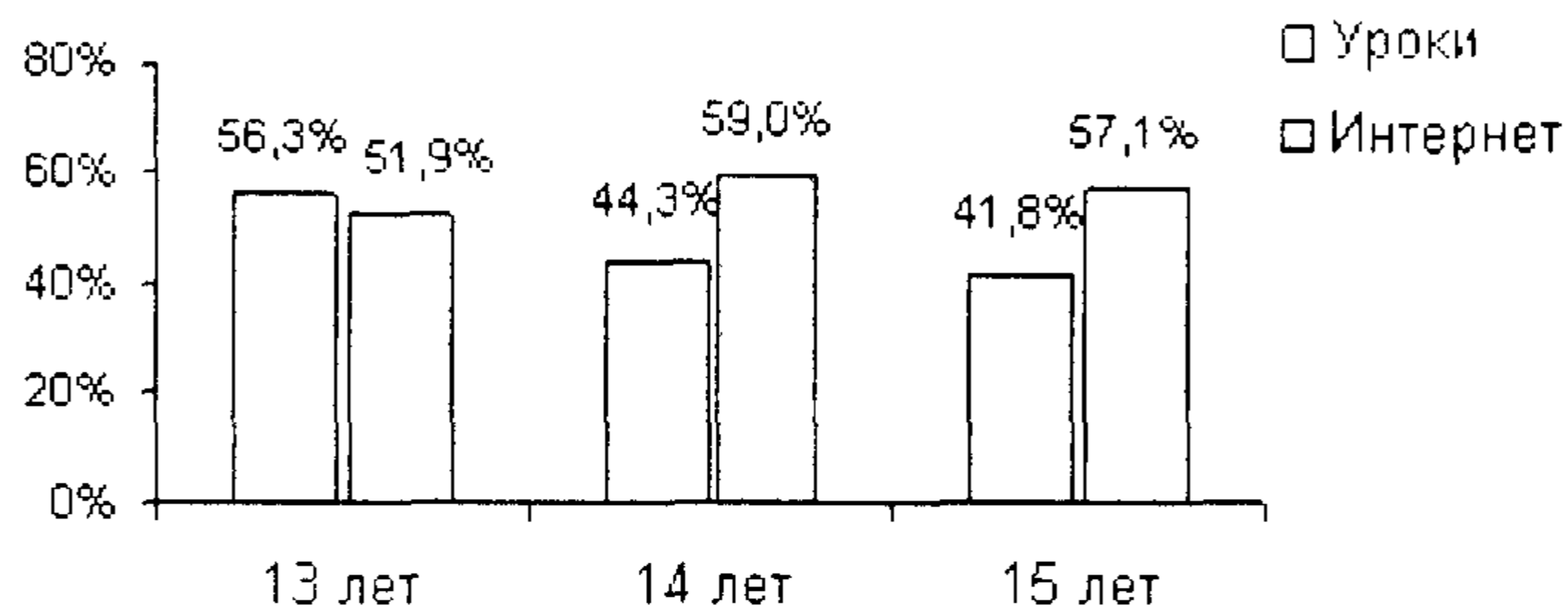
Poster M. назвал данный феномен «мобильной идентичностью». Он утверждал, что уход из физического пространства полностью меняет правила игры, так как понятие суверенитета принадлежит исключительно миру стабильного и телесного. Однако, мы согласны с позицией А.Г. Асмолова и Г.А. Асмолова, учитывая хаос идентичностей, Интернет в последнее время становится платформой для определения и восстановления своего стабильного «Я».

Для подтверждения данного тезиса приведем ряд доводов. Устойчивая идентичность в виртуальном мире возникала постепенно. От форумов и чатов, где идентичность менялась с каждым входом, – к программам-менеджерам мгновенных сообщений (QIP, ICQ), где принято использовать постоянные вымышленные имена («ники»). Становление идентичности можно наблюдать и в адресах электронной почты. Если раньше реальные имена в адресах встречались очень редко, то сегодня формула «имя – точка – фамилия» стала одной из наиболее приемлемых и распространенных.

Однако решающим моментом в становлении идентичности в Интернете стало появление платформ для социальных сетей («Одноклассники», «ВКонтакте», «Facebook» и др.), идея которых построена на необходимости представления в них реального «Я». Личная страница в социальной сети может стать отражением глубины внутреннего мира подростка, его мыслей, эмоций, сомнений, личностных смыслов. Это могут быть как внутренние, интимные переживания, так и анализ того, что происходит вокруг, приобретающий самые разные жанровые формы.

Таким образом, можно сделать вывод: чем больше развивается Интернет, чем больше он поглощает различные сферы жизни, тем больше времени современный подросток проводит в виртуальном пространстве. Отсюда следует, что конструирование виртуальной личности – это уже не прихоть досуга, оно выступает необходимым условием социального развития личности.

Наряду с возрастной динамикой также необходимо обозначить гендерную специфику в ответах респондентов. Так, доля мальчиков, указывающих на значимость компьютера, существенно выше, чем доля девочек (47,3% и 30,3% соответственно,  $p < 0,01$ ). Мальчики чаще используют компьютер для



**Рис. 1.** Возрастная динамика изменений значимости источников информации для подростков

развлечений ( $z=2,14$   $p=0,03$ ), а девочки – для учебных целей ( $z=2,92$   $p=0,004$ ). Однако, общее время, отводимое подростками обоих полов на работу с компьютером в течение дня, практически одинаково. Таким образом, можно говорить о сокращении «гендерного разрыва» в отношении к информационно-коммуникационным технологиям, которое, на наш взгляд, объясняется, прежде всего, развитием сетевой инфраструктуры. Если раньше использование компьютера ассоциировалось преимущественно с играми, что в большей степени привлекало мальчиков, то сегодня практически каждый компьютер подключен к Всемирной сети. 81% опрошенных подростков имеют доступ к Интернету с домашних компьютеров. При этом необходимо подчеркнуть, что для выхода в сеть совершенно необязательно пользоваться компьютером, поскольку такую возможность предоставляет любой современный мобильный телефон. В связи с тем, что арсенал «деятельностных функций» компьютера существенно увеличился, компьютер стал привлекательным и для девочек.

На наш взгляд, приведенные выше данные фиксируют наличие существенного культурного сдвига, связанного с активным включением в повседневную жизнь современного подростка информационно-коммуникационных технологий. Здесь уместно говорить о развитии «цифровой грамотности», которая включает четыре аспекта:

- компьютерную грамотность – овладение минимальным набором знаний и навыков работы на персональном компьютере;
- информационную грамотность – умение формулировать информационный запрос, т.е. адекватно выражать свою информационную потребность; умение вести поиск в автоматизированном режиме, а также осуществлять анализ и синтез информации, на основе которой создавать новый информационный продукт,
- мультимедийную грамотность – умение создавать материалы с использованием цифровых ресурсов (текстовых, изобразительных, аудио- и видео);
- грамотность компьютерной коммуникации (точнее, коммуникация посредством компьютера) –

**Таблица 1**

**Самооценка цифровой грамотности мальчиками и девочками**

	Вся выборка	Мальчики	Девочки
<b>Работа с офисными приложениями</b> (MS Word, Excel, Power Point и др.)	7,5	7,4	7,8
<b>Работа с графикой</b> (Adobe Photoshop, Corel Draw и др.)	6,2	5,4	<b>7,2**</b>
<b>Работа с анимацией</b> (Macromedia Flash, 3D Max и др.)	5,1	4,9	5,4
<b>Мгновенные сообщения и VoIP</b> (ICQ, QIP, Skype и др.)	8,8	8,4	<b>9,3*</b>
<b>Социальные сети</b> (Одноклассники, ВКонтакте и др.)	8,7	8,1	<b>9,3*</b>
<b>Работа с поисковыми системами и электронной почтой</b>	8,7	8,8	8,7
<b>Работа с платёжными системами</b> (Pay Pal, Web-Money и др.)	4,0	<b>4,7*</b>	3,2
<b>Создание сайтов</b> (HTML, PHP, DreamWeaver и др.)	3,8	4,2	3,4
<b>Создание музыки и видеофильмов</b> (Sound Forge, Pinnacle Studio и др.)	4,9	4,6	5,3
<b>Программирование, разработка приложений</b> (Pascal, Delphi, VB и др.)	4,0	4,0	3,9

*Примечание:* \* – различия значимы на уровне  $p \leq 0,05$ .  
 \*\* – различия значимы на уровне  $p \leq 0,01$



Таблица 2

## Самооценка уровня развития «цифровой грамотности»

Уровень владения	Компоненты «цифровой грамотности»			
	Компьютерная грамотность	Грамотность компьютерной коммуникации	Мультимедийная грамотность	Информационная грамотность
Отсутствуют навыки работы	1,9%	0,0%	18,9%	0,0%
Начинающий пользователь	17,0%	1,9%	18,9%	1,9%
Пользователь	35,8%	5,7%	34,0%	3,8%
Опытный пользователь	30,2%	18,9%	15,1%	11,3%
Эксперт	15,1%	73,6%	13,2%	83,0%

способность к онлайн-коммуникации в устной и письменной формах (электронная почта, чаты, блоги, видеоконференции и т.д.) [11; 18].

Выделение цифровой грамотности во многом является следствием появления нового поколения Всемирной паутины – Web 2.0, в которой последние два аспекта – мультимедийная грамотность и грамотность компьютерной коммуникации – приобрели масштабы воздействия на общество, сопоставимые с внедрением книгопечатания [11].

Для выявления уровня «цифровой грамотности» мы использовали метод самооценки. Каждому испытуемому необходимо было оценить свои умения по 10-ти балльной шкале. При этом необходимо подчеркнуть, что самооценка оказывается адекватным способом оценки грамотности, поскольку она, как показывают ряд исследований, имеет очень высокие корреляции с результатами учащихся по специальным тестам [1, 8, 15].

Из данных таблицы 1 видно, что подростки достаточно высоко оценивают свою «цифровую грамотность», особенно в сфере коммуникационных технологий. Они считают себя более компетентными при работе с графическими редакторами и офисными программами, чем с приложениями для создания сайтов и программирования.

Для более детального анализа матрица первичных данных, содержащая оценки респондентов, была подвергнута процедуре факторного анализа по методу главных компонент с последующим варимакс-вращением выделенных факторов и нормализацией Кайзера. Были получены четыре унимодальных фактора, описывающие 70,2% общей суммарной дисперсии.

Первый фактор F1 (22,2%) объединяет переменные, которые позволяют оценить компьютерную грамотность подростков «работа с анимацией» (0,83), «работа с графикой» (0,75), «работа с офисными приложениями» (0,68) и «создание сайтов» (0,58).

Структура второго фактора F2 (17,8%), получившего название грамотность компьютерной коммуникации, представлена двумя переменными с достаточно высокими положительными нагрузками

«социальные сети» (0,84), «мгновенные сообщения и VoIP» (0,76).

Третий фактор F3 (16,4%) – мультимедийная грамотность – объединяет две группы умений: «создание музыки и видеофильмов» (0,87) и «программирование и разработка приложений» (0,76).

Фактор F4 (13,8%) позволяет оценить информационную грамотность подростков, в частности, их умения и навыки работы с поисковыми системами (0,81).

Полученная факторная модель позволила выделить группы подростков с различными уровнями развития «цифровой грамотности» в зависимости от ее компонент (табл. 2).

Наши данные свидетельствуют о том, что благодаря информационному пространству современных технологий расширяются коммуникационные и информационные ресурсы личности подростка, необходимые для успешного освоения социальной среды. Подросток творит современную реальность отношений в информационном пространстве, при этом выступая одновременно и субъектом, и объектом создаваемой виртуальной реальности. В процессе освоения социальной среды, реализации собственных идей и проектов взаимодействия с социальными структурами может происходить формирование центрального новообразования подросткового возраста – практического сознания. Внимательный анализ поведения современных подростков показывает, что главное психологическое содержание этого возрастного периода – самоутверждение, а проявление самостоятельности Л.С. Выготский подчеркивал, что в основе развития всех психических функций в переходном возрасте лежит «целевая воля, господствующая над аффектом, овладение собственным поведением, управление собой, умение ставить цели своему поведению и достигать их» [6, с. 168].

Таким образом, информационное пространство может выступать эффективной средой для решения возрастных задач, обеспечивающей социализацию современного подростка. Для подростка «зона ближайшего развития – это не диалог ребенка с прошлым взрослого, а диалог ребенка с соб-

ственным будущим» [5]. Однако стоит учитывать, что информационное пространство социализации должно, во-первых, предоставлять подростку возможности для осуществления значимой деятельности, а во-вторых, быть ограниченным соответствующими культурно-нормативными рамками.

#### Библиографический список

1. *Адамчук Д.В.* Отношение учащихся основной школы к информационно-коммуникационным технологиям. / Социология образования. Труды по социологии образования. Т. XIV. Вып. XXIV / под ред. В.С. Собкина. – М.: Институт социологии образования РАО, 2010. – 191 с.

2. *Асмолов А.Г.* Личность как предмет психологического исследования. – М.: Изд-во МГУ, 1984 – 104 с.

3. *Асмолов А.Г., Асмолов Г.А.* От Мы-медиа к Я-медиа: трансформации идентичности в виртуальном мире / Вестник Московского университета. Серия 14: Психология. – 2010. – № 1. – С. 3–21.

4. *Виноградова Т.Ю.* Специфика общения в Интернете // Русская и сопоставительная филология: Лингвокультурологический аспект. – Казань, 2004. – С. 63–67.

5. *Войскунский А.Е.* Интернет – новая область исследований в психологической науке // Ученые записки кафедры общей психологии МГУ. Выпуск 1 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.relarn.ru/human/vae03.html> (дата обращения: 14.01.2012)

6. *Выготский Л.С.* Педология подростка / Собр. соч.: В 6 т. Т. 4. – М., 1984. – 432 с.

7. *Голубева Н.А., Марцинковская Т.Д.* Информационная социализация: психологический подход // Психологические исследования: электрон. науч. журн. – 2011. – № 6 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://psystudy.ru> (дата обращения: 14.01.2012).

8. *Евстигнеева Ю.М.* Психологические особенности обращения к компьютерным играм в подростковом возрасте: Автореф. дис. ... канд. психол. наук. – М., 2003. – 16 с.

9. *Жичкина А.Е.* Социально-психологические аспекты общения в Интернете [Электронный ре-

сурс]. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gefinf> (дата обращения: 14.01.2012).

10. *Зинченко В.П., Мещеряков Б.Г.* Совокупная деятельность как генетически исходная единица психического развития // Психологическая наука и образование. – 2000. – № 2. – С. 18–28.

11. *Короткина И.Б.* Грамотность в век информационных технологий: в поисках концептуального единства // Образование и общество. – 2009. – № 4. – С. 125–129.

12. *Либерман А.А.* К вопросу о ведущей деятельности современных подростков // Вопросы психологии. – 2005. – № 4. – С. 117–124.

13. *Петровский А.В.* Развитие личности и проблема ведущей деятельности // Вопросы психологии. – 1987. – № 1. – С. 15–26.

14. *Поливанова К.Н.* Психологическое содержание подросткового возраста // Вопросы психологии. – 1996. – №1. – С. 20–33.

15. *Собкин В.С., Адамчук Д.В.* Мониторинг социальных последствий информатизации: что изменилось в школе за три года? – М.: Институт социологии образования РАО, 2008. – 159 с.

16. *Собкин В.С., Евстигнеева Ю.М.* Подросток: виртуальность и социальная реальность. По материалам социологического исследования // Труды по социологии образования. Т. VI. Вып. X. – М: Центр социологии образования РАО, 2001. – 156 с.

17. *Цукерман А.Г.* Психология саморазвития: задачи для подростков и педагогов. – Рига: Эксперимент, 1995. – 239 с

18. *Cummins J.* Literacy, Technology, and Diversity / J.Cummins, K. Brown, D. Sayers.– Pearson, Allyn & Bacon, 2007 – 280 p.

19. *Turkle Sherry* Life on the screen: identity in the age of the Internet. Simon & Schuster, 1995. – 347 p.

20. *Viseu A.* A multidisciplinary approach to the mutual shaping process in electronic identities or «We shape the tools and thereafter they shape us» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.yorku.ca/aviseu/eng\\_id-shaping\\_content.html](http://www.yorku.ca/aviseu/eng_id-shaping_content.html) (дата обращения: 14.01.2012).

21. *Warschauer M.* Millennialism and media. Language, literacy, and technology in the XXI century // AILA Review. – 2001. – № 14. – P. 49–59.