

---

## КОЛОНКА РЕДАКТОРА NOTES FROM EDITOR

---

### Введение

**Солдатова Г.У.,**

*доктор психологических наук, профессор факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова,  
главный научный сотрудник, ФИРО, Москва, Россия,  
soldatova.galina@gmail.com*

**Холмогорова А.Б.,**

*доктор психологических наук, профессор, заведующая лабораторией клинической психологии и психотерапии,  
ФГБУ «ФМИЦПН имени В.П. Сербского» Минздрава России, декан факультета консультативной  
и клинической психологии, ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия,  
kholmogorova@yandex.ru*

Обращение нашего журнала к проблемам киберпсихологии в современном обществе не случайно. Беспрецедентная скорость развития рынка информационных технологий и внедрения этих технологий в жизнь каждого человека безусловно требуют роста возможностей трансформации образовательной среды. Однако трансформация психологических ресурсов и познавательных возможностей не может происходить с той же скоростью, с которой происходят изменения в сфере цифровых технологий. Образующаяся «вилка» указывает на ключевое значение психолого-педагогического научного и практического знания для освоения глобального информационного пространства и управления им, для создания качественно новых стратегий образовательной практики, бережного развития и использования когнитивных ресурсов и формирования защитных ресурсов жизнестойкости у обучающихся в насыщенной информационной среде.

Следует признать, что современное поколение, с детства погруженное в среду интернета, находится в принципиально новой социальной ситуации развития. Меняются процессы коммуникации, получения информации, научения, присвоения культурного опыта. У воспитателей, педагогов, родителей возникает множество вопросов к специалистам-психологам относительно возрастной специфики взаимодействия с интернетом — когда, в какой форме, как регулировать время и контролировать поведение ребенка в интернете, не приведет ли неуклонный рост времени пребывания в интернете к искажениям развития. У специалистов же нет пока научно обоснованных и однозначных ответов на многие из этих вопросов. Более того, нередко результаты исследований противоречат друг другу и ставят все новые и новые вопросы. Закономерно, что вопросами киберпсихологии, включая цифровую социализацию и кибербезопасность, научная мировая школа занимается все шире — среднестатистический ежегодный объем публикаций по этой теме за последние 10 лет возрос более чем в семь раз.

Киберпсихология, или «психология Интернета», представляет собой инновационное направление психологических исследований деятельности человека, осуществляемой посредством применения компьютеров, мобильных средств связи и Интернета. Пространство это объединяет методологию, теорию и практику взаимодействия людей с цифровыми технологиями. Киберпсихология тесно связана с теорией медиа, информатикой, коммуникативистикой, другими научными дисциплинами. Из отраслей психологии она стоит близко к медиапсихологии. Представляется, что перечисленные отраслевые аспекты смыкаются с аспектами образования и подготовки кадров для новых специальностей, а значит, с аспектами психолого-педагогической практики и психологии образовательного процесса в новом его качестве.

Так, например, внедрение цифровых технологий во все сферы человеческой деятельности сопровождается исследованиями по киберпсихологии во всех направлениях психологической науки; их отличительная особенность — комплексный и междотраслевой характер.

В рамках возрастной психологии сегодня изучаются такие «компьютерно-психологические» проблемы, как онлайн-риски, особенности цифровой социализации, ранняя одаренность и возрастная специфика в использовании инфокоммуникационных технологий и др.

Социальные психологи исследуют опосредованные онлайн-пространством коммуникации и групповое взаимодействие. В парадигме клинической психологии могут рассматриваться проблемы Интернет- и игровой аддикции, нарушений развития коммуникативных и социальных навыков, кибербуллинга, суицидальных рисков, заострения дезадаптивных личностных черт, связанного с активным использованием Сети. С другой стороны, растет число ресурсов интернета, предназначенных для общения и поддержки людей с проблемами психического здоровья, что расширяет возможности получения помощи нуждающимися и остро ставит вопросы о наиболее опти-

мальных путях использования интернета в этих целях. На фоне стремительно меняющейся среды социального взаимодействия в эпоху информационного общества возникают новые междисциплинарные направления, такие, например, как социальная клиническая психология.

Организационная психология исследует трансформацию и возникновение новых форм трудовой занятости и организационного поведения в условиях цифрового мира. Групповое и индивидуальное обучение с помощью компьютеров, набирающее популярность дистанционное обучение и игровые программы становятся предметом исследования в педагогической психологии.

В рамках дифференциальной психологии сопоставляются личностные типы в условиях непосредственного и опосредствованного Интернетом общения. Когнитивные психологи изучают влияние ИКТ на развитие высших психических функций, особенности восприятия информационных блоков Сети, распределение объемов внимания, оперирование «внешней» памятью, медиа-многозадачность. В русле психологии общения и психолингвистики исследуются такие феномены, как синхронное и асинхронное общение, общение в форме полилога, речевые особенности онлайн-коммуникации. В рамках психологии личности разрабатываются феномены цифровой личности, конструирования идентичности и самопрезентации личности в цифровом пространстве, культурные онлайн-практики. Этот ряд можно продолжать. Следует иметь в виду, что в рамках киберпсихологии такое внутродисциплинарное деление является в некоторой степени условным в связи с интегративным характером этой области научного знания.

Данные исследований в каждой из перечисленных областей стремительно накапливаются и заслуживают специального освещения, поэтому, как нам представляется, этот номер можно считать началом серии выпусков, которые будут посвящены более специальным вопросам киберпсихологии.

В номере представлены обзоры по проблемам киберпсихологии, в том числе по проблемам исследования цифрового поколения детей и подростков.

Значение инфокоммуникационных технологий для познавательного поведения пользователей раскрывает А.Е. Войскунский. Автор сравнивает познавательную деятельность «до инфокоммуникационных технологий» и в настоящее время, уделяя внимание психологическому содержанию процесса работы с гипертекстами в связи с методологией процессов поиска, чтения и понимания информации в цифровой среде.

В статье Т.В. Ермоловой с соавторами приведены доказательства того, что система образования на ее сегодняшнем уровне развития все еще не готова в полной мере использовать потенциал информационных технологий. Представляется чрезвычайно актуальной идея о том, что компьютерная грамотность учащихся

имеет решающее значение для процесса управления рисками, возникающими в системе образования при использовании информационных технологий.

Статья О.В. Кузнецовой и Н.И. Скрыльниковой посвящена сравнительному анализу направлений отечественных и зарубежных исследований в киберпсихологии. Авторы приходят к заключению о том, что большинство исследовательских направлений в России и за рубежом связаны с изучением влияния компьютерных игр на различные аспекты жизни современных детей и подростков (интернет-зависимость, специфика общения в социальных сетях, особенности обучения, психотерапии и реабилитации в Интернете, конструирование новых форм идентичности, самопрезентация и самораскрытие в виртуальном пространстве, обусловленность поведения людей в Интернете их индивидуальными чертами и психическими состояниями, кибербуллинг). Указано на существенное отставание разработок в России по сравнению с зарубежными.

Зарубежные исследования, посвященные использованию «умных» компьютерных игр («Serious Games») в образовательной работе с детьми, рассматривают Е.Е. Клопотова и Т.Ю. Кузнецова. Авторы дифференцируют три основных группы игр такого типа: направленные на повышение физической активности детей, направленные на информирование ребенка по заданной теме и направленные на изменение поведения ребенка.

Б.Б. Айсмонтас и Н.В. Жукова приводят ряд работ с определенными параметрами типажа и социального поведения современных подростков: с одной стороны — развитие личности, самоидентификация, социализация, с другой — использование ими социальных сетей как коммуникационного пространства.

Статья Н.В. Богачевой и А.Е. Войскунского посвящена поиску связей характеристик креативности, в том числе ее негативных аспектов, и компьютерной игровой деятельности. Авторы подчеркивают, что положительные корреляции между креативностью и увлеченностью компьютерными играми развенчивают популярный миф об отрицательном влиянии игр на творческие и интеллектуальные способности пользователей.

В статье Г.У. Солдатовой и О.И. Теславской представлен обзор эмпирических исследований по проблеме увлеченности детей и подростков видеоиграми в качестве фактора, детерминирующего их академическую успеваемость и проблемы с вниманием. Авторы приходят к заключению, что единая точка зрения на оценку влияния увлеченности видеоиграми на когнитивное развитие, в первую очередь внимание, и академическую успеваемость учащихся отсутствует. Приводятся доказательства как в пользу негативного влияния гейминга на школьные оценки, так и его отсутствия, а также имеются данные о позитивном влиянии гейминга на данные показатели.