

КОНЦЕПЦИИ ЗАВИСИМОСТИ И ПРИСУТСТВИЯ ПРИМЕНИТЕЛЬНО К ПОВЕДЕНИЮ В ИНТЕРНЕТЕ

Войскунский А.Е.

Войскунский Александр Евгеньевич

кандидат психологических наук, ведущий научный сотрудник, кафедра общей психологии, факультет психологии, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, ул. Манежная, 9/11, Москва, 125009, Российская Федерация. Тел.: 8(495) 629-37-23.

E-mail: vaemsu@mail.ru

Аннотация. Рассматриваются теоретические и методологические аспекты (1) концепции зависимости от Интернета и (2) концепции присутствия (presence). Психологическая зависимость от Интернета рассматривается в актуальном контексте поведенческих и, как разновидность последних, технологических зависимостей. Представлены аргументы, согласно которым психологическая зависимость от игровых сервисов Интернета может в ряде случаев рассматриваться отдельно от глобально понимаемой интернет-зависимости; по приведенным литературным данным, это же относится и к зависимости от коммуникативных сервисов Интернета. Психология присутствия (presence) рассматривается в контексте комплексных ощущений (зрительных совместно со слуховыми, тактильными и др.) от опосредствованного компьютерами, компьютерными программами и Интернетом пребывания субъекта в ситуациях, предметном окружении и социальных средах, отличных от соответствующих ситуаций, окружений и сред, воспринимаемых сторонним (как считается, объективным) наблюдателем. Отмечается теоретико-психологическая близость обеих концепций, поскольку обе связаны с феноменологией изменения реальности и «бегства» из нее — и как «ухода» в иную реальность (психологическая зависимость), и как длительного «пребывания» в такой реальности (присутствие). Поскольку концепция присутствия призвана объяснять множественность видов поведения субъекта в пространстве Интернета, а одним из наблюдаемых видов поведения является зависимое поведение, то предлагается рассматривать зависимое поведение как один из видов поведения в виртуальном пространстве Интернета, изучаемого рядом научных дисциплин, в том числе в рамках концепции присутствия. Тем самым обосновывается рациональная перспективность рассмотрения концепции интернет-зависимости не только как уникального явления с собственными методологией и предметом исследования — автор рассматривает ее в расширенном теоретическом контексте, претендующем на универсальное объяснение специфики опосредствованного Интернетом человеческого поведения. Предпринятое сопоставление концепции интернет-зависимости и концепции присутствия является определенным продолжением проведенного ранее теоретического и впоследствии эмпирического сближения концепции зависимости от Интернета с одной из ведущих концепций позитивной психологии, а именно с концепцией опыта потока.

Ключевые слова: интернет-зависимость; поведенческие зависимости; технологические зависимости; теория присутствия; опыт потока.

УДК 616.89-008.44:004.77-07

Библиографическая ссылка по ГОСТ Р 7.0.5-2008

Войскунский А.Е. Концепции зависимости и присутствия применительно к поведению в Интернете // Медицинская психология в России: электрон. науч. журн. – 2015. – N 4(33). – С. 6 [Электронный ресурс]. – URL: <http://mprj.ru> (дата обращения: чч.мм.гггг).

Поступила в редакцию: 24.06.2015 Прошла рецензирование: 12.07.2015 Опубликована: 28.07.2015

Подготовлено при поддержке РФНФ, проект № 14-06-00740

Всякое растущее научное направление независимо от того, является ли оно узкоспециальным или комплексным, развивается и вглубь, и вширь. В силу этого, наряду с максимально глубоким проникновением в природу явлений, напрямую относящихся к предмету данного научного направления, следует в то же время приветствовать поиск и фиксацию его связей, пусть даже относительно удаленных, с параллельно развивающимися научными направлениями. Одну из таких связей предполагается рассмотреть в данной статье. В центре внимания будет интернет-зависимость, или интернет-аддикция, — мы по-прежнему, как и ранее [6; 7; 15], не усматриваем полезности и необходимости в разделении этих двух понятий в терминологическом плане, во всяком случае — в русскоязычных материалах.

Среди специалистов доминирует тенденция к обособлению данного вида зависимости от всего разнообразия девиантных форм человеческого поведения и к тому, чтобы добиться его квалифицированного признания в качестве отдельного вида зависимости, признанной экспертными комиссиями. В данной статье предлагается несколько иной подход: не обособить интернет-зависимое поведение, а сблизить его с аналогичными формами поведения, рассматриваемыми с позиций иных областей знания, предположительно граничащих с психологией зависимого от Интернета (или его сервисов) поведения.

Современные исследования интернет-зависимости, или интернет-аддикции, как и других технологических, или — шире — поведенческих видов зависимостей, все активнее связывают данный вид зависимости с нейрофизиологией и нейропсихологией функционирования головного мозга [3; 25; 31; 46], что представляет собой чрезвычайно перспективную область работы. Другой подход может быть охарактеризован как выявление характерных для интернет-зависимости коморбидных заболеваний, включая соматические и психические расстройства [13; 14; 18; 24], или как соединение психопрактик, включая экзотические, с рациональными аргументами в объяснении зависимости от Интернета и в рекомендациях по освобождению от этой зависимости [19]. Наибольшее, пожалуй, количество публикаций посвящено взаимосвязям между зависимостью от Интернета и личностными параметрами — как социально-демографическими, так и собственно психологическими. Начиная с конца прошлого века [48] данной проблематике уделяется исключительно большое внимание — достаточно сослаться на сборник статей [15] или на аналитические работы [7; 8; 12; 14; 26; 39]. Такого рода работа дает полезные результаты. Могут быть выделены, к примеру, следующие направления исследований: стадии развития интернет-аддикции, выявление возможных корреляций и/или каузальных связей данного феномена с другими психологическими параметрами, например, с удовлетворенностью жизнью, эгоцентричностью, параметрами эмоционального и социального интеллекта, самооценкой, застенчивостью, тревожностью, импульсивностью, наличием расстройств когнитивного спектра, психосоциальной зрелостью, копинг-стратегиями, синдромом дефицита внимания и гиперактивности, а также со статусом в референтной группе, отношениями в семье, возможным одиночеством, степенью успешности в учебной деятельности, склонностью к другим видам зависимостей — как т.н. химическим, так и поведенческим (к примеру, работоголизму, пищевым диетам, избыточному использованию средств мобильной связи, неумеренному шопингу и др.). В контексте зависимости от Интернета уделяется внимание соматическому здоровью и сопутствующим заболеваниям, качеству и продолжительности сна, бессоннице. Активно анализируются социокультурные, возрастные и гендерные аспекты зависимости от Интернета. Анализируются проявления феноменов зависимости в конкретных видах опосредствованной Интернетом деятельности, в частности, предпринимаются последовательные попытки обосновать точку зрения, согласно которой следует в первую очередь различать зависимость от игровых и от коммуникативных использований Интернета (сервисов) [2; 40]. Разрабатываются методики измерения компьютерно-игровой зависимости и предпринимаются шаги по проверке их надежности [14; 34; 37].

Исследовательская проблематика зависимости от Интернета интересует специалистов 20 лет, более половины этого срока она развивалась относительно стихийно, а это означает, в частности, что на первых порах доминировала эмпирическая активность, а методологические вопросы не были центральными. Ряд критических замечаний по этому поводу был высказан нами ранее [6; 7; 8; 15]. Нередко встречающаяся в литературных источниках критика не устарела, особенно если она соседствует с соображениями о перспективных направлениях совершенствования ведущихся и будущих исследований. Среди указываемых перспектив встречаются и вполне очевидные, и не вполне очевидные. Так, активно подчеркивается [39; 43] значимость исследований в области нейровизуализации, призванных сопоставить проблематику зависимости от Интернета (и от отдельных сервисов Интернета) с закономерностями функционирования головного мозга. С данным предложением трудно не согласиться, тем более что оно уже отчасти реализуется [25; 31; 46]. Наряду с этим можно встретить и несколько менее распространенную рекомендацию: предлагается учитывать перемены в модусах применения Интернета конкретным пользователем, например отказ от гедонистического модуса поведения в Интернете в пользу иного модуса [43]. Данное предложение закономерно, на наш взгляд, сближает медико-психологическую тематику интернет-зависимости с философско-этической стороной применения Интернета; показано, что позиции гедонизма, альтруизма, перфекционизма и утилитаризма (в философии эти позиции принято суммарно именовать «этическим квадратом») последовательно различаются в качестве отдельных этических модусов использования молодыми (15—25 лет) пользователями социальных сетей [10].

В последние годы заметна тенденция к разработке стандартизированных методик с учетом возможных социокультурных особенностей. К примеру, ведется работа по составлению новых опросных инструментов для оценки степени зависимости от Интернета. В этом видится влияние инициативной группы, сосредоточившейся вокруг издающегося в Будапеште журнала *Journal of Behavioral Addictions* и проводящей начиная с 2012 г. представительные международные конференции по данной теме. Не будем останавливаться на подробном рассмотрении материалов, подготовленных специалистами из Венгрии в сотрудничестве с коллегами из других (преимущественно европейских) стран, поскольку доступна онлайн-версия указанного журнала. В целом следует отметить, что за последние годы опубликовано множество статей и глав в коллективных монографиях, в которых показано, что феноменология интернет-зависимости наблюдается в самых разных общностях и странах, на всех континентах. Примером могут служить статьи, опубликованные в указанном журнале, или изданная при деятельном участии К. Янг коллективная монография [36].

Как легко понять, журнал *Journal of Behavioral Addictions* посвящен поведенческим зависимостям. Такое наименование сохраняет преемственность с принятой за 20 лет исследований терминологией, хотя широкое развитие получила и альтернативная терминология. В сборнике, в который вошли труды по интернет-зависимости, перечислялись, к примеру, такие наименования [15, с. 101]:

- Internet addiction disorder (IAD) — интернет-аддикция;
- Internet Dependency — зависимость от Интернета;
- Netaholism — нетаголизм или сетеголизм;
- Internet overuse — чрезмерное использование Интернета;
- Internet abuse — излишнее использование Интернета;
- Problematic Internet use — проблематичное использование Интернета;
- Pathological Internet use — патологическое использование Интернета;
- Excessive Internet use — избыточное, излишнее использование Интернета;
- Compulsive Internet use — компульсивное использование Интернета;
- Disturbed Internet use — разрушительное использование Интернета;
- Elevated Internet use — повышенное использование Интернета.

Можно констатировать, что в выборе терминологии наличествует авторский произвол; наряду с этим предпринимаются значительные шаги по разведению психологических характеристик зависимости и характеристик, связанных с количественным (избыточным, чрезмерным и т.п.) «злоупотреблением» работой в Интернете. Такие усилия отражены, в частности, в содержательной статье британских авторов [39].

При этом сама по себе феноменология зависимости от Интернета включает прежде всего обсессивное пристрастие к участию в компьютерных и онлайн-играх, применению игровых приставок, а также зависимость от социального использования Интернета, т.е. в первую очередь от общения в социальных сетях. Разумеется, никуда не исчезла и патологическая привязанность к опосредствованным Интернетом онлайн-аукционам и казино или к электронным покупкам/продажам, а также зависимость от порнографических и эротических сайтов в Интернете, обсуждения сексуальной (киберсексуальной) тематики в группах «для взрослых» и др. При всем при том игровые и коммуникативные цели использования сервисов Интернета являются наиболее массовыми и наиболее аддиктогенными. Но не всякий отклоняющийся от общепринятого вид поведения непременно признается свидетельствующим о зависимости. Насколько известно, широко обсуждаемая ныне (в педагогических, компьютерных, психологических изданиях, а также в популярной прессе) проблематика кибербуллинга, кибермоббинга или кибертроллинга пока не признается очевидной разновидностью зависимого поведения.

В рассматриваемых публикациях (напр., [26]) справедливо отмечается, что имеют место т.н. комплексные концепции развития поведенческих зависимостей, в том числе зависимости от Интернета. В качестве таковой приводится, к примеру, выдвинутая А.О. Бухановским концепция, опирающаяся на этапы и стадии развития зависимостей. При этом представление о комплексности может быть, на наш взгляд, расширено. Ведь зависимость от Интернета (или от конкретных сервисов Интернета, таких как коммуникативные, игровые или связанные с азартной деятельностью) может рассматриваться не только в медико-психологическом, но и в более широком контексте научных направлений, задачей которых является изучение и объяснение поведения человека в условиях применения новых — прежде всего информационных — технологий (напр., т.н. новых медиа, дистантной работы в «коммуникативно богатом» окружении, 3D-игр и аттракционов или учебных приложений типа «серьезных игр» и т.п.).

Ранее мы предприняли такого рода комплексную попытку частично связать зависимость от Интернета с проблематикой позитивной психологии [6]: сблизить — но ни в коей мере не приравнять [44; 45] — зависимость к такой детально разработанной в рамках позитивной психологии концепции, как опыт потока [30]. В качестве одного из возможных расширений проблематики зависимости от Интернета было предложено проследить ее гипотетические связи с переживанием опыта потока. Такие связи действительно могут быть прослежены, причем они, как это предполагалось ранее [6; 45], не являются линейными и однонаправленными; с субшкалами зависимости от компьютерных игр связаны, как правило, отдельные параметры опыта потока и/или социально-демографические либо поведенческие параметры [4; 35]. Это показано, в частности, применительно к китайской популяции пользователей игровых сервисов Интернета [4; 22], наиболее массовой в мире и наиболее быстро расширяющейся.

Комплексный характер интернет-зависимости, близость соответствующей феноменологии к явлениям, изучаемым в соседних областях научного знания, мы полагаем существенным преимуществом, позволяющим с разных позиций взглянуть на проблемное поле. В силу этого ниже предлагается еще одна попытка (после предшествующей, а именно — сближения зависимости от Интернета с переживанием опыта потока) частичного выхода за границы медико-психологического подхода к объяснению закономерностей, традиционно (в течение последних 20 лет) связываемых с интернет-зависимостью.

Исходным моментом для данной статьи является замечание, высказанное и неоднократно повторенное основоположником отечественной аддиктологии Ц.П. Короленко: аддикция, как и нехимические зависимости в целом, — это уход от реальности с целью изменения своего психического состояния [16]. Данное положение — уход от окружающей реальности, выход за ее границы, пусть даже только воображаемый выход, — представляется конструктивным и своевременным. Так, в посвященной зависимости от компьютерных игр статье британских авторов показано, что действительно наблюдается и вполне может быть измерена корреляция между игровой зависимостью и степенью погружения в виртуальную реальность компьютерной игры [42]. Как уже отмечалось ранее [15, с. 108], при тщательном анализе результатов исследований, проведенных с применением разработанных К. Янг опросных методик, выяснилось [33], что эти методики измеряют три аспекта зависимого поведения в Интернете, и им можно дать следующие наименования: (1) синдром отмены и социальные проблемы, (2) контроль времени и поведение, (3) замена реальности. Тогда же было отмечено, что «именно бегство из реальности в виртуальность чаще всего упоминается как противниками, так и сторонниками широкого использования сервисов Интернета (в особенности — игровых) детьми и подростками, равно как и взрослыми людьми. Перспектива замены реальности виртуальностью составляет едва ли не наиболее распространенный момент, привлекающий, с одной стороны, массы людей к использованию Интернета, а с другой стороны, являющийся источником многочисленных предубеждений и опасений против развития новых сервисов Интернета и их широкого применения. Определенно, данный поворот исследовательской практики заслуживает уже в ближайшем будущем подробного и непредубежденного анализа...» [15, с. 108].

Таким образом, «уход» от реальности, выход из нее или замена реальности — это достаточно серьезно обоснованный психологический феномен из числа тех, что предположительно лежат в основе зависимости от Интернета. Стоит, однако, заметить, что уходом от реальности пристально интересуются и другие активно развивающиеся в настоящее время научные направления. Остановимся подробнее на обосновании данного замечания, которое мы связываем с одной из актуальных комплексных концепций [26] развития зависимости от Интернета.

Наряду с «уходом», или «бегством», из текущей реальности в виртуальную реальность как свидетельством зависимого и потому во многом девиантного поведения предлагается обратить внимание на собственно присутствие (промежуток между «приходом» и «уходом») в подобной фантазируемой или искусственно созданной иной реальности — присутствие психологически комфортное, т.е. отличное от девиантного. Иначе говоря, в качестве ключевого слова предлагается не только «уход» из виртуальной среды, но и пребывание, или «присутствие», в ней, в том числе продолжительное «присутствие». Именно проблематикой присутствия (по-английски — presence) занимается научное направление, которое мы полагаем полезным представить в данной работе. Оно так и именуется: удаленное присутствие, т.е. телеприсутствие, или telepresence; обозначение удаленности (tele), как правило, опускается, так что современное наименование исследовательского направления, к характеристике которого мы переходим, — это «присутствие», или presence.

«Эффект присутствия» (presence) знаком пользователям Интернета, особенно игрокам-геймерам, а также посетителям кинотеатров, использующим специальное оборудование для дополнительной перцептивной стимуляции, например для создания ощущения движения, гаптических (тактильных) и/или ольфакторных (обонятельных) ощущений дополнительно к зрительным и к слуховым ощущениям, и прежде всего — пользователям 3D-систем виртуальной реальности. Достаточно часто, как будет показано ниже, для достижения ощущения «присутствия» (presence) специальное оборудование не требуется.

Данное исследовательское направление частично представлено в русскоязычных публикациях [1; 5; 8; 9; 11; 17; 23; 29]. В них делается попытка объединить как мировоззренческие, так и специализированные — коммуникативные, когнитивные, дифференциально-личностные, психолого-терапевтические и иные — аспекты новой телекоммуникационной действительности. Presence (присутствие) — это сложный психосоциальный феномен, наблюдаемый при активно ощущаемом пребывании субъекта в ситуациях, предметных окружениях и социальных средах, отличных от ситуаций, окружений и сред, воспринимаемых сторонним наблюдателем. В 2002 г. было образовано общество The International Society for Presence Research (ISPR, www.ispr.info), задача которого — поддержка академических исследований в данной области. Начиная с 1998 г. ежегодно проводятся представительные международные workshops с публикацией докладов. Издательство The MIT Press выпускает журнал Presence: Teleoperators and Virtual Environments. Хотя большинство статей в указанном журнале не относится напрямую к психологическим наукам, тем не менее психологическая тематика одна из основных в области presence [32; 38; 41; 47].

Наряду с рядом других свидетельств [8; 9] имеются определенные основания полагать, что феномены зависимости от Интернета (или от компьютера, смартфона, планшета, гаджета и т.п.) либо от интернет-сервисов (социальных сетей, мессенджеров, энциклопедически-информационных, справочных либо развлекательных источников, игровых приложений, онлайн-магазинов, торговых площадок и др.) имеют отчасти общую природу с феноменами присутствия (presence) в конструируемой виртуальной реальности.

Феноменология присутствия (presence) связана с отчетливыми и вместе с тем несколько иллюзорными ощущениями «пребывания где-то в ином месте», «погружения в новую среду», «мгновенного перемещения» в «непривычное пространство»; помимо связанных с физическим миром ощущений, не чужды и кажущиеся реальными (а в действительности — дистантные) социальные взаимодействия типа «мы вместе», «рядом со мной все, кого я хочу сейчас видеть», «я снова с теми, от кого пришлось уехать», «мы собрались у меня» и др. Таким образом, для описываемых переживаний в высшей степени характерно иллюзорное, однако при этом комфортное «присутствие» в одной реальности с предметами или субъектами, на самом деле отсутствующими непосредственно в физической реальности. При этом, хотя субъект осознает, что ощущаемая им реальность создана искусственно, эта реальность ощущается им всесторонне и полноценно. Степень погружения — параметр во многом субъективный и проявляет определенную зависимость от заинтересованности человека, мотивации и личностных параметров. Для ее измерения применяются поведенческие методы (выполняет ли человек в виртуальной среде те же действия, что и в реальной ситуации), субъективные отчеты, рейтинговые шкалы, методы парных сравнений или кросс-модального подбора; косвенными показателями являются физиологические параметры (частота сердечных сокращений, кожно-гальваническая реакция и т.п.).

Уровни presence (присутствия) различны: от воображаемого «дополнения» реальности вплоть до полной иллюзии пребывания в другом мире. Психологически это связано с такими параметрами, как когнитивная вовлеченность, пространственная ориентация, способность к конструированию ментальных моделей, интроверсия/экстраверсия, особенности ощущения телесности, эмоциональный интеллект и др. Технологически это связано с качеством воздействующего на перцептивные системы инструментария, степенью изоляции от физической среды, возможностью контроля над иллюзорной средой, естественностью передвижения в ней, интерактивностью и реалистичностью интерфейсов, качеством дизайна и др. Наиболее высокий уровень феноменов присутствия (presence) достигается при пребывании в среде виртуальной реальности со специальными шлемофонами, очками виртуальной реальности, комбинезонами и сервоперчатками, а также при участии в «коммуникативно насыщенных» дистантных групповых видеоконференциях. В таких случаях говорят о «погружении» в среду виртуальной реальности или, усиливая степень погружения, об

«иммерсивном погружении». Хотя для реализации подобного иммерсивного погружения наиболее перспективны информационные технологии, однако применение таковых не обязательно, и тем более не обязательно оборудование, относящееся к 3D-технологиям.

От «измененных состояний сознания» — ситуаций бреда, гипнотического подчинения или галлюцинации — феномен присутствия (presence) отличает осознание человеком того факта, что ситуация создана искусственно. При возникновении присутствия (presence) человек испытывает иллюзию взаимодействия с предметами или субъектами, в действительности не находящимися в непосредственно наблюдаемой среде. Поскольку примерами presence (присутствия) в расширительном смысле выступают поглощенность художественными произведениями, сосредоточенность на внутреннем диалоге или на компьютерно-игровой ситуации, в терминологическом плане с присутствием (presence) чаще всего соотносят наиболее перспективные для изучения ситуации, обязанные своим происхождением применению компьютерных технологий. Среди последних наиболее существенны компьютерные системы виртуальной реальности. Последние, к примеру, активно применяются в настоящее время для инициации и изучения перцептивных иллюзий [8; 20].

Способность человека перемещаться из «обыденной» сферы реальности в «необыденную» сферу реальности (а именно, в сферу фантазии, игры, художественных образов, магических верований, состояний перехода ко сну, галлюцинаций, перемещений, сновидений и др.) обосновывается экспериментами Е.В. Субботский [27; 28]. Для равноправного сосуществования в структуре сознания сразу нескольких реальностей, включающих «обыденную» и «необыденную» реальности, постулируется присутствие психологического механизма «трансреальностных переходов» [27]. Типичный «трансреальностный переход», согласно исследованиям Е.В. Субботского [Там же], может принимать формат:

- (1) *полного* перехода, «когда новая реальность обретает полный онтологический статус», или
- (2) *неполного* перехода, когда человек присутствует «одновременно» сразу в двух сферах реальности, при этом «попеременно переходя из одной в другую».

Психологические механизмы «полного перехода» из одной сферы реальности в иную путем символического «выключения памяти» анализирует на патопсихологическом материале В.М. Розин [21]. К примеру, страдавшему диссоциативным расстройством личности Билли Миллигану удавалось совмещать в себе до двух десятков, согласно некоторым подсчетам, разных личностей, или «субличностей» (и патологических, и преступных, и пытающихся контролировать поступки других «субличностей» Билли). «Обратим внимание, смена личностей Миллигана происходит через особое переключение, Билли должен заснуть, чтобы следующая личность могла появиться, при этом происходит выключение памяти. Память самого Билли и его личностей <...> не является непрерывной...» [Там же. С. 10]. Если условно приравнять «выключение памяти» к пробуждению в новой реальности, то налицо один из вариантов «полного трансреальностного перехода», по терминологии Е.В. Субботского.

Одной из основ культурно-исторической теории развития психики является положение об опосредствовании и переопосредствовании как механизме развития психики. Наиболее значимыми орудиями опосредствования Л.С. Выготский признавал знаки: освоение знаковых систем есть путь к психическому развитию. Теория presence (присутствия), как и формирующаяся в настоящее время теория поведенческих (и технологических) зависимостей, имеет ряд общих элементов с современными семиотическими теориями, следовательно, обсуждение проблематики присутствия в виртуальной среде может вестись в контексте развития психики. Хотя данный аспект до настоящего времени не является центральным ни в публикациях по теоретической значимости работы в области присутствия (presence), ни в работах в области интернет-зависимости, представляется весьма перспективной исследовательская работа в указанном направлении. Существенный пласт работы связан с изучением, к примеру,

групповых форм активности в ситуациях присутствия в воображаемых и в искусственно создаваемых (с помощью компьютеров и линий связи) реальностях.

Таким образом, представляется правомерной попытка связать воедино рассмотренные выше области — «присутствия» в искусственно конструируемой виртуальной реальности и зависимости (от Интернета) как «ухода», «бегства» в иную реальность и достаточно длительного, комфортного «пребывания» в ней.

Литература

1. Авербух Н.В., Щербинин А.А. Феномен присутствия и его влияние на эффективность решения интеллектуальных задач в средах виртуальной реальности // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2011. – Том 8. – № 4. – С. 102–119.
2. Антоненко А.А. Интернет-зависимость подростков от компьютерных игр и онлайн-общения: клинико-психологические особенности и профилактика: автореф. ... канд. психол. наук. – М., 2014.
3. Асмолов А.Г., Цветкова Н.А., Цветков А.В. Психологическая модель Интернет-зависимости личности // Мир психологии. – 2004. – № 1. – С. 179–193.
4. Ван Ш.Л., Войскунский А.Е. Теоретико-эмпирическое исследование становления психологии Интернета в Китае на материале проблемы зависимости от Интернета // ВВ: Психология и психотехника. – 2013. – № 4. – С. 155–237.
5. Величковский Б.Б. Психологические факторы возникновения чувства присутствия в виртуальных средах // Национальный психологический журнал. – 2014. – № 3(15). – С. 31–38 [Электронный ресурс]. – URL: <http://npsyj.ru/articles/detail.php?article=5045>
6. Войскунский А.Е. Феномен зависимости от Интернета // Гуманитарные исследования в Интернете / под ред. А.Е. Войскунского. – М.: Можайск-Терра, 2000. – С. 100–131.
7. Войскунский А.Е. Актуальные проблемы психологии зависимости от Интернета // Психологический журнал. – 2004. – Т. 25. – № 1. – С. 90–100.
8. Войскунский А.Е. Психология и Интернет. – М.: Акрополь, 2010.
9. Войскунский А.Е. Эффект присутствия в настоящем и ненастоящем // Präsens: сборник научных трудов / под общей редакцией Е.И. Пивовара; отв. ред. В.И. Заботкина. – М.: ОЛМА Медиа Групп, 2012. – С. 159–177.
10. Войскунский А.Е., Евдокименко А.С., Федунина Н.Ю. Этическая направленность подростков и молодежи в социальных сетях // Психологические исследования. – 2014. – Том 7. – № 37 [Электронный ресурс]. – URL: <http://psystudy.ru/index.php/num/2014v7n37/1036-voiskounsky37.html>
11. Войскунский А.Е., Селисская М.А. Система реальностей: психология и технология // Вопросы философии. – 2005. – № 11. – С. 119–130.
12. Егоров А.Ю. Нехимические (поведенческие) аддикции (обзор) // Аддиктология. – 2005. – Вып. 1. – С. 65–77.
13. Интернет-зависимое поведение / В.Л. Малыгин, Н.С. Хомерики, Е.А. Смирнова [и др.] // Журнал неврологии и психиатрии им. С.С. Корсакова. – 2011. – Т. 111. – № 8. – С. 86–92.
14. Интернет-зависимое поведение у подростков. Клиника, диагностика, профилактика / В.Л. Малыгин, А.Б. Искандирова, Н.С. Хомерики [и др.]. – М.: Изд-во «Мнемозина», 2010. – 136 с.
15. Интернет-зависимость: психологическая зависимость и динамика развития / ред.-сост. А.Е. Войскунский. – М.: Акрополь, 2009. – С. 101–111.
16. Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В. Социодинамическая психиатрия. – М.: Академический проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2000.
17. Ланир Дж. Вы не гаджет. Манифест. – М.: Астрель, 2011.
18. Менделевич В.Д. Особенности девиантного поведения в интернет-пространстве // Практическая медицина. – 2013. – № 1(66). – С. 143–146.

19. Пан А.С-К. Укрощение цифровой обезьяны. Как избавиться от Интернет-зависимости. – М.: АСТ, 2014.
20. Перепелкина О.С., Арина Г.А., Николаева В.В. Телесные иллюзии: феноменология, механизмы, экспериментальные модели // Психологические исследования. – 2014. – Т. 7, № 38. – С. 9 [Электронный ресурс]. – URL: <http://psystudy.ru/index.php/num/2014v7n38/1068-perepelkina38.html>
21. Розин В.М. Феномен множественной личности: По материалам книги Дэниела Киза «Множественные умы Билла Миллигана». – М.: Книжный дом «Либроком», 2009.
22. Связь опыта потока с психологической зависимостью от компьютерных игр / Ш.Л. Ван, А.Е. Войскунский, О.В. Митина [и др.] // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2011. – Том 8. – № 4. – С. 73–101.
23. Сергеев С.Ф. Обучающие и профессиональные иммерсивные среды. – М.: Народное образование, 2009.
24. Смирнов А.В. Эмпирическое исследование коморбидности (сочетанности) аддикций // Вестник МГОУ. Серия «Психологические науки». – 2011. – № 3. – С. 37–44.
25. Смолл Г., Ворган Г. Мозг онлайн: Человек в эпоху Интернета. – М.: КоЛибри, 2011.
26. Солдаткин В.А., Дьяченко А.В., Мавани Д.Ч. Концепции формирования компьютерной зависимости // Социальная и клиническая психиатрия. – 2013. – Т. 23. – № 3. – С. 104–110.
27. Субботский Е.В. Строящееся сознание. – М.: Смысл, 2007.
28. Субботский Е.В. Выживание в мире машин: взгляд психолога на причины веры в магию // Национальный психологический журнал. – 2010. – № 1(3). – С. 42–47.
29. Форман Н., Вилсон П. Использование виртуальной реальности в психологических исследованиях. Ментальная репрезентация: динамика и структура. – М.: Издательство «Институт психологии РАН», 1998. – С. 251–276.
30. Чиксентмихайи М. В поисках потока: психология включенности в повседневность / пер. с англ. – М.: Изд-во Альпина нон-фишн, 2011.
31. Abnormal White Matter Integrity in Adolescents with Internet Addiction Disorder: A Tract-Based Spatial Statistics Study / F. Lin, Y. Zhou, Y. Du [et al.] // PLoS ONE. – 2012. – № 7(1). – e30253. doi:10.1371/journal.pone.0030253.
32. Blascovich J., Bailenson J. Infinite Reality: Avatars, Eternal Life, New Worlds, and the Dawn of the Virtual Revolution. – N.Y.: William Morrow, 2011.
33. Chang M.K., Law S.P.M. Factor structure for Young's Internet Addiction Test: A confirmatory study // Computers in Human Behavior. – 2008. – Vol. 24. – Iss. 6. – P. 2597–2619.
34. Core and Peripheral Criteria of Video Game Addiction in the Game Addiction Scale for Adolescents / G.S. Brunborg, D. Hanss, R.A. Mentzoni [et al.] // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. – 2015. – Vol. 18. – № 5. – P. 280–285.
35. Hull D.C., Williams G.A., Griffiths M.D. Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study // Journal of Behavioral Addictions. – 2013. – Vol. 2. – № 3. – P. 145–152.
36. Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment / Ed. by K.S. Young, C.N. Abreu. – Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, 2011.
37. Lemmens J.S., Valkenburg P.M., Gentile D.A. The Internet Gaming Disorder Scale // Psychological Assessment. – 2015. – Vol. 27. – № 2. – P. 567–582.
38. Lombard M., Ditton T. At the Heart of It All: The Concept of Presence // Journal of Computer-Mediated Communication. – 1997. – Vol. 3. – № 2. – <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>
39. Pontes H.M., Kuss D.J., Griffiths M.D. Clinical psychology of Internet addiction: a review of its conceptualization, prevalence, neuronal processes, and implications for treatment // Neuroscience and Neuroeconomics. – 2015. – Vol. 4. – P. 11–23.

40. Problematic Internet Use and Problematic Online Gaming Are Not the Same: Findings from a Large Nationally Representative Adolescent Sample / O. Kiraly, M.D. Griffiths, R. Urban [et al.] // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. – 2014. – Vol. 17. – № 12. – P. 749–754.
41. Riva G. Virtual reality // *Wiley encyclopedia of biomedical engineering*. / Ed. by M. Akay. – N.Y.: John Wiley & Sons, 2006. – P. 1–17.
42. Seah M., Cairns P. From Immersion to addiction in videogames // *Proceedings of the 22nd British HCI Group Annual Conference on People and Computers: Culture, Creativity, Interaction* / Ed. by D. England, R. Beale. – 2008. – Vol. 1. – British Computer Society Swinton, UK. – P. 55–63.
43. Van Rooij A.J., Prause N. A critical review of “Internet addiction” criteria with suggestions for the future // *Journal of Behavioral Addictions*. – 2014. – Vol. 3. – № 4. – P. 203–213.
44. Voiskounsky A.E. Two Types of Repetitive Experiences on the Internet // *INTERFACE: The Journal of Education, Community and Values*. – 2007. – Vol. 7. – Issue 6.
45. Voiskounsky A.E. Internet Addiction in the Context of Positive Psychology // *Psychology in Russia: State of the Art*. – 2010. – № 3. – P. 541–549.
46. Weinstein A., Lejoyeux M. New developments on the neurobiological and pharmacogenetic mechanisms underlying internet and videogame addiction // *American Journal of Addictions*. – 2013. – Vol. 2. – Issue 6. doi: 10.1111/j.1521-0391.2013.12110.x
47. Witmer B.G., Singer M.J. Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire // *Presence*. – 1998. – Vol. 7. – № 3. – P. 225–240.
48. Young K.S., Rogers R. The relationship between depression and Internet addiction // *CyberPsychol. Behav.* – 1998. – Vol. 1. – P. 25–28.

Theories of addiction and presence related to behavior on the Internet

*Voiskunskii Aleksandr Evgen'evich*¹
E-mail: vaemsu@mail.ru

¹ *Lomonosov Moscow State University*
Manezhnaya str. 9/11, Moscow, 125009, Russian Federation
Phone: 8(495) 629-37-23

Abstract. Theoretical and methodological aspects of two theories are discussed — namely, theory of Internet addiction and theory of Presence. Internet addiction is discussed within ideas of developmental and technological addictions. Presence is presented as a complex of feelings dealing with human beings' existence within environments which differ from what can be perceived at the outsider's position. Closeness of phenomenology covered by the two concepts is stressed. The addiction theory is dealing with a flee from the surrounding reality, while the presence theory is dealing with long enough existence within the selected realities. Since the theory of Presence is dealing with numerous styles of Internet mediated behavior, while Internet addiction (as well as online gaming addiction) is just one of such types of behavior, the theory of Internet addiction may be treated within the Presence theory. Thus, the Internet addiction theory is welcomed to be discussed in the broader context. As one of such broad contexts the positive psychology context of flow experience was suggested earlier.

Key words: Internet addiction disorder; developmental addictions; technological addictions; presence; flow experience.

The study was supported by the Russian Humanitarian Science Foundation (RHSF), project 14-06-00740.