

Интернет как средство аккультурации

П. И. Браславский, С. Ю. Данилов

Развитие интернета в России происходит по всем направлениям: увеличивается число пользователей, объемы и разнообразие доступной информации, растет скорость передачи данных и количество покупок, совершенных *online*. Люди знакомятся и влюбляются в сети, делают там деньги и имя, а лишившись доступа в сеть на три дня, чувствуют себя неуютно. Косвенное доказательство тому, что интернет стал обыденностью, – само слово сокращается для удобства (*инет*), становится склоняемым, все чаще пишется с маленькой буквы (при написании статьи авторы послушно следовали этой тенденции).

Об интернете принято говорить как о новом культурном феномене, более того – как о новой *культурной среде*, противопоставляя его «реальной жизни» и «традиционной культуре». Закономерно возникают вопросы: В чем заключается новизна и неповторимое своеобразие Сети? Почему интернет так стремительно входит в наш мир, что писать о современной культуре и не говорить об интернете невозможно?

Ответ на первый из заданных вопросов мало что может изменить в действительности. Ничего в культуре не появляется на пустом месте, всякое новое старо хотя бы отчасти, каждый актуальный феномен исторически обоснован, потому-то мы сосредоточимся на втором вопросе. В самом общем представлении, интернет – это отражение сложившей в обществе культуры, это инструмент преобразования культуры, это и есть современное культурное пространство, удачно соединившее в себе находки технологии с духовными запросами современников¹.

С чего же все началось?

Историю интернета обычно ведут от сети ARPANET, презентация которой состоялась в 1968 г. В 1969 г. в сети было четыре компьютера, в 1971 – 14, а в 1972 – уже 37. В 70-е гг. проходил процесс отладки

¹ Не стоит, однако, переоценивать единодушное приятие интернета. Еще на заре его развития появился сборник эссе и интервью, направленный в том числе и против нового феномена [Resisting...]. Сегодня интернет рассматривают в качестве одного из факторов *cyber addiction* – болезненной привязанности к компьютерам (см., например, раздел WWW.NET.PSY проекта «Флогистон», <http://www.flogiston.ru>).

технологии и роста сети. В 1982 г. были стандартизированы основные протоколы: Transmission Control Protocol (TCP) и Internet Protocol (IP).

В марте 1989 г. Тим Бернерс-Ли (Tim Berners-Lee) из CERN (Европейская организация по ядерным исследованиям) предложил руководству этого международного научного центра концепцию новой распределенной информационной системы, которую назвал WorldWide Web (WWW). В основе концепции лежала гипертекстовая технология, которая должна была объединять разнородные информационные ресурсы и облегчать переходы между ними. В 1990 году эти предложения были приняты и проект стартовал. Так началось развитие самой популярной технологии интернета. Первое сообщение о WWW было послано в телеконференции alt.hypertext, com.sys.next, comp.text.sgml и comp.mail.multi-media в августе 1991 года.

Само по себе появление WWW не стало революционным событием. Бурный рост популярности «паутины» начался лишь полтора года спустя, когда Марк Андресен (Mark Andressen) из Национального Центра Суперкомпьютерных Приложений (NCSA) разработал программу-браузер Mosaic. 1995 год был назван годом триумфа WorldWide Web. Сегодня интернет и WWW многими воспринимаются как синонимы. Простые решения – возможность добавлять картинки в документы и связывать их между собой гиперссылками – определили успех технологии. Более того, процесс последовательного перехода по ссылкам поначалу воспринимался как развлечение. Именно тогда появился английский фразеологизм *net surfing*².

История российского сегмента интернета – Рунета – ведется с конца 80-х – начала 90-х годов, когда первые локальные сети ряда организаций науки и образования, построенные по IP-технологии, получили небольшие каналы связи с зарубежными сетями Internet. Первые сети СССР и России – это Relcom, Sovam Teleport, FreeNet,

² Роман Лейбов писал «об утраченных радостях серфинга»: «Мы ходили по этому лесу без уверенности в том, что вернемся назад, с одной ненадежной (связь-то была та еще) ниточкой в руках. Мозаика, а за ней Нетоскоп позволили ходить по нескольким дорожкам сразу. ...Революцией было, конечно, появление ... Альтависты; хотя до нее разные пауки бегали, но толку от них было немного. Мы ходили по этому лесу без карты, наугад. Это была эпоха Великих Географических Открытий. Теперь наступило время межконтинентальных перелетов.» (Бессрочная ссылка от 20.04.98, <http://www.russ.ru/ssylka/98-04-20.htm>)

Radio-MSU, RunNet, Glasnet [Российский..., Храмов]. Первый период развития Сети в России имеет даже своего преданного летописца, Евгения Горного (см. его Летопись русского интернета: 1990-1999, www.nethistory.ru).

И несмотря на то, что Рунет – лишь небольшая часть всемирной паутины, можно говорить о некоторых достижениях. К 5 марта 2002 года поисковая машина «Яндекс» (www.yandex.ru) проиндексировала 1 терабайт (2^{40} байт) информации. Летом 2003 года количество проиндексированных документов Рунета приближалось к 100 млн., что с учетом дубликатов составило более 2 терабайт. По оценкам «Фонда общественное мнение» (www.fom.ru), аудитория Рунета (т.е. тех, кто «ходил в сеть» хотя бы один раз за последние полгода) весной 2003 года составила 11.5 млн. человек, или ок. 10 % взрослого населения. Сравнение с зарубежными исследованиями позволяет сказать, что по «уровню охвата» населения интернетом Россия находится на уровне Бразилии, а по абсолютному числу пользователей – между Бразилией и Италией.

Тематические предпочтения максимальной российской аудитории интернета, по данным агентства [monitoring.ru](http://www.monitoring.ru) (www.monitoring.ru), в 2000 году распределились следующим образом (пять наиболее популярных тем):

1. Новости	32%
2. Наука, образование	32%
3. Развлечения (анекдоты, игры)	25%
4. Музыка, литература	23%
5. Общение, чаты	22%

Интересно, что для ядра аудитории интернет – наиболее активной части пользователей – наука и образование вышли на первое место среди популярных тем (39%). При этом сайт www.anekdot.ru был долгое время в верхних строчках всех рейтингов, что вызывало непонимание и удивление западных потенциальных инвесторов. К «национальным особенностям» русского интернета можно отнести традиционную для национальной культуры в целом литературоцентричность (этому способствует и тотальное несоблюдение авторских прав).

Однако важно заметить, что интернет – это не только информационное пространство. Интернет отражает ценностные установки пользователей.

Напомним, что интернет вырос из ARPANET, военного проекта сети передачи данных. Отсутствие иерархии, независимость сегментов сети, унаследованные от ARPANET – ответ на требование сделать сеть

максимально живучей: выход из строя одного сегмента не нарушает функционирование всей сети. Поэтому некоторые воспринимают киберпространство как последний оплот либертарианства. Эти «технодемократы» считают, что свобода и другие демократические ценности внедрены в сети на уровне технического субстрата. Наиболее известный из них – Джон Перри Барлоу (John Perry Barlow), автор «Декларации независимости киберпространства» [Barlow], один из основателей «Электронного фронта» (Electronic Frontier Foundation, www.eff.org). Такого рода позиция особенно конфликта сейчас, после завершения романтического периода развития сети, когда интернет воспринимается в первую очередь как коммерческое предприятие.

Вместе с тем свобода интернета (или ее видимость) важна и принципиальна. Свобода, отсутствие границ и внешних сдержек, внешняя легкость нарушения всяких правил – залог привлекательности интернета, как для пользователей, так и для инвесторов.

Пользователь а) получает окно в мир и выбирает ту информацию, которая важна ему (не считаясь с этическими нормами, а также с законами о праве на интеллектуальную собственность), б) выставляет информацию, не считаясь с ее ценностью для потенциального читателя, избегая прямого редакторского внимания (сайты компромата, порносайты, сайты террористических организаций), в) преодолевает географические, политические и языковые границы (последние за счет ресурса программ-переводчиков). Можно сказать, что интернет для пользователя – инструмент разрушения границ. Так, к началу 90-х представители правоохранительных органов разных государств считали, что им удалось если не победить детскую порнографию, то хотя бы локализовать ее и держать под контролем. Интернет изменил эту ситуацию коренным образом, и не в пользу блюстителей закона.

В аспекте проблемы аккультурации нельзя не отметить, что интернет ставит перед обществом проблему самоограничения. Сегодня трудно смириться с тем, что где-то далеко от меня есть некто «плохой» (экстремисты, террористы, радикалы в сети), который «сам плохо живет и плохого хочет». Ведь этот плохой благодаря новейшим технологиям беспрепятственно проникает в сознание законопослушных граждан, в сознание неподготовленного подростка, погруженного в мир «выпускания пара» через агрессию в боевиках и видеоклипах. Агрессия уже не игрушка, она материализуется в

поступках пользователей, которые становятся членами тоталитарных сект и радикальных движений, а иногда выходят на улицу с оружием³.

Инвесторы – не последние люди в интернете. Это не только те, кто готов платить за рекламу и агитацию (рекламодатели в самом широком смысле слова), это еще и разработчики технологий, в том числе технологий слежения и контроля, технологий мониторинга общественных настроений. Таким образом, интернет оказывается в центре регулирования общественных процессов, становясь местом вложения и сравнительно быстрого оборота денег и механизмом привлечения инвестиций.

Считается, что интернет принципиально меняет расклад сил между потребителями и производителями информации, между автором и читателем. Действительно, практически любой пользователь интернета легко может сделать свою информацию потенциально доступной всему миру. В качестве одного из последствий можно рассматривать «смерть читателя»: все пишут, никто не читает. С другой стороны, сделать свой ресурс действительно популярным и посещаемым без инвестиций сложно (или на это уйдет очень много времени, что для «высокоскоростных» медиа неприемлемо). В интернете, как и в других областях (газеты, телевидение), лидер (портал, машина поиска, тематический ресурс) захватывает до половины внимания, следующую треть делят два-пять конкурентов, 99% игроков делят оставшиеся крохи. Механизмы, используемые при ранжировании результатов поиска информации (такие как *DirectHit* или *PageRank*) только усугубляют ситуацию, так как отсылают не столько к тому, что нужно, а к тому, что наиболее «раскручено». Выбиться в такой ситуации чрезвычайно сложно. К тому же, чтобы поддерживать по-настоящему популярный ресурс, нужен не только соответствующий контент, но также деньги и оборудование (есть примеры тому, как интернет-проекты не справились со своей популярностью на техническом уровне).

Здесь возникает очередной вопрос: отчего же освобождает интернет-технология? Интернет породил установку на возможный обман, на ценность анонимности и безответственности. Объединение компьютеров в сеть, иллюзия свободы и ко-всему-близости снимает не только географические и этико-правовые границы, но и психологические, что позволяет напрямую воздействовать на

³ Позволим себе парадоксальную гипотезу: интернет может стать аргументом для начала международных военных операций, потому что делает далекую опасность зримой, артикулированной и близкой.

пользователя, потакая его желаниям, продавая пользователю его собственные фантазии, формируя его мечты. Так свобода становится той необходимостью, которая позволяет привлечь человека и управлять им.

Второй важный аспект «паутины» – в том, что интернет «предполагает» собеседника, в нем изначально заложена позиция Другого. И здесь ключевым словом является *интерактивность*.

Коммуникативная функция – одна из основных функций культуры. Способность *homo sapiens* отчуждать, передавать и воспринимать в символической форме знания, идеи, смыслы – ключевая для понимания феномена культуры. Но телерадиовещание, например, лишь симулирует общение, замещает коммуникацию. Здесь форма является по преимуществу монологической, а взаимодействие – однонаправленным, т.е. интерактивность отсутствует. Зритель, слушатель, конечно же, отвечает на те или иные вызовы, вступает в некоторую коммуникацию, но его воздействие не ощущается авторами программ, его вопросы остаются без ответа. Со временем этот абстрактный зритель привыкает получать сообщения и передавать собственные, не заботясь о наличии или отсутствии ответа.

Интерактивность, понимаемую как со-участие, со-авторство, со-творение, можно усмотреть и в синкретическом первобытном действе, и в дионисийском экстазе, и в католической мессе, и в игре (детской, спортивной, деловой). Однако традиционным и узаконенным в новоевропейской культуре является разделение на творца и «потребителя» – слушателя, зрителя, читателя. Первому принадлежит активная порождающая позиция, второму – не менее активная, воспринимающая.

Интерактивность интернета предоставляет пользователю возможность непосредственно влиять ход событий в виртуальном пространстве. В компьютерной реальности нет жестко, раз и навсегда заданного сценария развития коммуникации. В интерактивности заключается основное отличие компьютерных техник репрезентации и коммуникации от традиционных. Интернет реализует ту «тягу к интерактивности», которая заметна сегодня в искусстве, музыке и литературе.

Интернет дал новый импульс гиперлитературе – литературе на основе гипертекста. Первый гиперроман появился более 10 лет назад – это был «Полдень» Майкла Джайса. Произведение состоит из 539 условных страниц и 951 ссылки [Генис]. Интернет можно рассматривать в качестве идеального места бытования произведений сербского писателя Милорада Павича, сравнение которых с

компьютерными играми стало общим местом (см., например, [Михайлович]). Интернет предоставляет не только техническую основу для реализации гипертекста, но и формирует коллективного распределенного автора произведения. Вероятно, первый пример русской сетевой гиперлитературы – это «Роман» Романа Лейбова (его можно найти по адресу <http://www.cs.ut.ee/~roman/l/hyperfiction/>, сегодня особенно умиляет транслитерация :).

Однако интерактивность часто вступает в противоречие с желанием пользователя «расслабиться и получить удовольствие», т.е. не отвечает «потребности в господине». Как заметил по этому поводу Славой Жижек, «в повествовании мне нужен некто, кто устанавливал бы правила и брал на себя ответственность за ход событий; самое невыносимое – это избыток свободы» [Жижек].

Характерно, что пользователи интернета широко привлекаются авторами телепрограмм для демонстрации интерактивности телепередач. И это не только адресованное тинэйджерам музыкальное телевидение, где целый ряд программ проходит под титры чатов и сообщений электронной почты. Такая уважаемая программа, как «Что? Где? Когда?», в прямом эфире дает возможность пользователям интернета участвовать в обсуждении вопроса, а также задавать вопросы знатокам. Однако платные веб-камеры в интернете и шоу «За стеклом» – лишние подтверждения тому, что существует и обратная тенденция: современный «нарциссический субъект» (С. Жижек) настроен скорее на вуайеризм, чем на активные действия.

Мы уже говорили, что пользователь, входя в интернет, находит там отраженную культуру и самостоятельно вписывается в тот или иной ее сегмент. При этом его действия воспринимаются как акт электронной коммуникации, рассчитанной на мену ролей говорящего и слушающего, то есть на диалог. Интернет – новый способ персональной коммуникации. Как известно (М. Маклюэн), *средство коммуникации есть сообщение*. Если опуститься до технического уровня, то существует несколько типов общения через сеть:

- 1) e-mail (электронная почта) – наиболее массовая форма общения в интернете;
- 2) ICQ и другие «интернет-пейджеры» (Yahoo Messenger, AOL Instant Messenger и т.д.);
- 3) чаты и форумы;
- 4) популярные в последнее время персональные дневники и хроники («живые журналы», «блоги»);

5) редкая в условиях низкоскоростных каналов видеосвязь (см.: фильм *On_Line*⁴).

Новизна интернет-коммуникации подтверждается хотя бы тем, что сформировался определенный стиль. Одна из наиболее характерных черт – смайлики, или «эмотиконы», которые помогают компенсировать отсутствие жесто-мимического кода (см., например, заметку про смайлики известного сетевого деятеля Алекса Экслера, <http://www.exler.ru/exprompt/10-11-2000.htm>). Часто эмоции в инете гипертрофированы: если уж смайлик – то на весь экран. Возможно, отсутствие оттенков – от «пустоты», необжитости Сети. У пользователей есть свой сленг (*клава, комп, аська, мыло* и т.д.). Посетители форумов часто намеренно искажают орфографию, манифестируя разговорный характер коммуникации (*нравицца, хотца* и т.д.).

В сети появляется собственный этикет (*netiquette*), точнее, переосмысляется нормативность привычного этикета. Нет запрета на темы разговора, на ругань, необязательны приветствия. Но опровержение существующей культуры (которую условно назвали традиционной) не есть что-то новое. Вместе с тем активизируются и, может быть, этикетируются ссылки на прошлое общение (с прямой цитацией текста), а также гиперссылки. Дурным тоном считается «мертвая» (*бумая*) ссылка. Отдельная тема – флеймерство, «словесные войны» (*flame wars*) в форумах и чатах.

Но подлинная новизна интернет-коммуникации связана со своеобразием коммуникативного акта, опять же с категорией свободы.

Виртуальные миры часто воспринимаются как пространство абсолютной свободы благодаря возможности выбора идентичности (конструирования идентичности) посетителями/участниками. Действительно, по сравнению с явлениями докомпьютерной культуры, интернет предоставляет уникальные возможности конструирования идентичности: чаты, форумы, текстовые виртуальные реальности

⁴ *On_Line. Секс, Ложь & Интернет* (*On_Line*, реж. Джед Вэйнтроб, 2002). Фильм осмысляет сложившуюся ситуацию, когда представители достаточно многочисленного сообщества проводят большую часть своей социальной (и сексуальной) жизни за экраном компьютера. Полиэкранный экран становится для Вэйнтроба доминирующим (и в данном случае – наиболее естественным) визуальным приемом. *On_Line* наглядно показывает (вслед за выкладками Шерри Теркл [Turkle]), как техника создает не только новую среду взаимоотношений, но и новую модель поведения.

(Multi User Domain, MUD). Виртуальная идентичность пользователя может не совпадать с реальной (совпадение – скорее исключение, чем правило). Выбор псевдонима («ника») – первый шаг формирования сетевого образа. Вот, например, несколько сетевых имен посетителей екатеринбургского чата «На плотинке» (в оригинальном написании): *добрый_и_пушистый*, *ЛЮБОВЬ(в_чулках)!!!*, *ДерзкаЯ_БлондинКа*, *киск@*, *АРГАЗМО!!!!*

По результатам исследования Ш. Теркл [Turkle], сеть воспринимается многими как полноценное пространство **проживания и переживания**. Вероятно, в качестве аналогичного механизма можно рассматривать литературу, в частности – эпистолярный жанр. Но время движения писем (теперь принято уточнять – бумажных), табу на их прочтение третьим лицом, необходимость навыка передачи мысли на письме, навыка построения целостного и увлекательного текста существенно ограничивает число переписывающихся. Интернет существенно «снижает планку» и делает этот механизм более доступным (как с точки зрения «образовательного ценза», так и экономически), гибким и т.д. В непрерывной интернет-коммуникации пользователь готов или раствориться, или ассимилироваться, приобретая критерии социального сравнения, готов отделить свои высказывания от себя и осознать их. Так формируется образ личности и личность как таковая.

Возникает, точнее актуализируется, проблема множественной идентичности. У пользователя, живущего целым рядом псевдонимов и образов, теряется стрележь сознаваемого и социализированного Я. Множественная идентичность поддерживается типовыми для чатов сюжетами знакомств, самопрезентаций. В отличие от непосредственной коммуникации расспросы не считаются невежливыми, так как помогают интернет-коммуниканту конструировать свой образ. Становится реальностью модель децентрализованного субъекта. Хотя случаи конструирования другой личности в частной переписке известны (знакомства по письму, письма из мест лишения свободы), они не заполняют собой всю коммуникацию. В частной переписке нет той легкости вступления в контакт, которая характеризует чаты. Выбор в чате псевдонима *Математик* с любой исходной репликой приводит к появлению ответных реплик, построенных по модели *«Привет, коллега!»*.

Однако обратная сторона свободы в выборе идентичности – анонимность, и свобода саморепрезентации оборачивается безнаказанностью. Виртуальный мир предельно «пуст» и не обжит, отсутствие традиций, норм и правил поведения превращает его в

«универсум беспредельного садомазохистского насилия и безудержного стремления к господству» [Жижек].

Проблема идентичности связана и с таким явлением, как интерактивное художественное произведение. Сайты с интерактивными романами (о них говорилось выше), где каждый посетитель может стать одним из авторов, предполагают нахождение себя в другом, подчинение своей воли чужому замыслу. Для потенциальных читателей такой автор остается неизвестным. А если известным – то неважным, ибо авторское своеобразие задано кем-то другим, автором или редактором проекта. Кроме того, интерактивность этого произведения весьма ограничена. По сути – у него нет читателей. Есть группа авторов, общающихся опосредованно – через создаваемое ими произведение.

Нельзя не отметить, что описываемые прецеденты интерактивности оказываются тесно связаны с категорией демонстративности. Текстовое интернет-пространство нацелено на демонстрацию, демонстративностью оборачивается важнейший принцип сети – ее открытость каждому. Чаты, форумы, даже электронные письма явно или скрыто оказываются под наблюдением других пользователей, модераторов, администраторов. Именно поэтому пользователь скрывается за псевдонимом, но готов выставить на своем сайте интимные фотографии (их авторство неverifiedируемо), личные дневники. Пользователь готов играть в саморазоблачение, а количество информации подавляет всякий разговор о застенчивости. Демонстративное поведение в сети преодолевает (и без того забытую) категорию стыда. В этом смысле интернет – глобальная иллюстрация, которая может осмысляться как реальность и как альтернатива реальности. Кроме того, при внешней произвольности саморепрезентации и модели поведения, можно предположить, что выбор индивида во многом предопределен. Ситуация игры, не воспринимаемой «вполне серьезно», толкает индивида к обнаружению своей «самости», «чистого естества» («я веду себя так, потому что это только игра»).

Своеобразие коммуникативного акта в интернете видится нам в следующем. Образ коммуниканта изначально формулируется как мерцающий и туманный: коммуникант таков, каким он представляется, но и какой-то другой. Множественность и неуловимость этих составляющих актуализирует метафоричность общения. Но, в отличие от общения в художественном пространстве, отсутствует общий замысел, по определению организующий всякое художественное произведение.

Отсутствие правил в интернете свидетельствует об отсутствии необходимости правил, ведь право – это конструкция, необходимая обществу, а не кодификация существующего порядка. Повторимся – интернет все еще не обжит⁵. Этой своей пустотой он опять же притягивает пользователя (отсюда – аналогии с американским фронтиром).

Интернет – высокотехнологичный инструмент воздействия на пользователя. В настоящее время сеть работает на прояснение «самости» пользователя, на удовлетворение его явных и скрытых желаний. Интернет, как и другие социальные и экономические институты, борется за пользователя, за сферу влияния. В этой ситуации выгодно сохранять относительную свободу пространства, демонстрировать интерактивность всякого движения пользователя и за счет привлечения все новых участников общения подчеркивать пустоты, требующие животворящей активности.

Интернет переводит проблему исчезновения культурных различий (Ф. Фукуяма и др.) в плоскость ежедневной практики и принятия ответственных решений. Надо ли подключать сельские школы в России и племена в джунглях Амазонки к интернету? Существует два противоречивых мнения: 1) Ни в коем случае – исчезает культурное своеобразие, невинные будут «развращены» цивилизацией. 2) Обязательно. Иначе они окажутся в ситуации культурной изоляции. Оба ответа отражают позицию авторитарного управленца, который не верит в позитивную силу интерактивности и свободы, будто бы заложенную в интернет.

Таким образом, интернет – плод всегда беременной культуры. До сих пор неясно, каково воздействие интернет на общество, но вполне понятно, что сегодня сеть – это самоорганизующаяся система (вирусы и спам – хищники интернета), грубое вмешательство в которую приведет к потере сетью привлекательности, что крайне невыгодно политически и экономически. Можно высказать предположение о насущной потребности современника в другом мире, в котором можно как-то иначе проживать «параллельную жизнь». И вряд ли интернет – последняя ступень в поиске этого другого мира, скорее – полигон обкатки технологий управления обществом и культурой.

⁵ Нэнси Бэйм в своей статье «От деревни к джунглям большого города. Урбанизация сетевого сообщества» [Baum] сравнивает изменение отношений между netizens в 90-х гг., вызванные ростом населения сети, с изменениями, происходящими при переезде из деревни в большой город.

Литература

1. Визель М. Гипертексты по ту и эту сторону экрана // Иностранная литература. – 1999. – № 10. – С. 169 – 177.
2. Войскуновский А.Е. Метафоры интернета // Вопросы философии. – 2001. – №11. – С. 64 – 79.
3. Генис А. Гипертекст — машина реальности // Иностранная литература. – 1994. – №5. – С. 248 – 249.
4. Генис А. Книга книг. Комментарий к одному изобретению // Иностранная литература. – 1999. – № 10. – С. 166 – 168.
5. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. – 1998. – №1. – С. 119 – 128; №2. – С. 119 – 128.
6. Михайлович Я. Проза Милорада Павича и гипертекст // Иностранная литература. – 1995. – № 7. – С. 145 – 146.
7. Российский интернет в цифрах и фактах/ В. А. Садовничий, В. А. Васенин, А. А. Мокроусов, А. В. Тутубалин – М.: Изд-во МГУ, 1999. – 148 с.
8. Фуко М. Что такое автор. Порядок дискурса // Фуко М. Воля к истине. – М.: Магистериум, 1996.
9. Фукуяма Ф. Конец истории? // Вопросы философии. – 1990. – № 3. – С. 134 – 147.
10. Храмцов П.Б. Лабиринт Internet. Практическое руководство. – М.: Электроинформ, 1996. – 256 с.
11. Barlow J. P. A Declaration of the Independence of Cyberspace – <http://www.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>
12. Baym N.K. Vom Heimatdorf zum Großstadtdschungel. Die Urbanisierung der OnlineGemeinschaft // Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen / Hrsg. U. Thiedeke. – Wiesbaden:Westdeutscher Verlag, 2000. – S. 292 – 312.
13. Nederman C. J., Jones B. S., Fitzgerald L. Lost in cyberspace: democratic prospects of computer-mediated communication // Contemporary Politics. – 1998. – Vol. 4. – No. 1. – P. 9 – 21.
14. Resisting the Virtual Life: the Culture and Politics of Information/Ed. J. Brook, I. Boal. – San Francisco: City Lights, 1995. – 278 p.
15. Turkle S. Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet. – New York, London, Toronto et al.: Simon & Schuster, 1995. – 347 p.