

Анастасия Жичкина

Социально-психологические аспекты общения в Интернете <http://www.flogiston.ru/articles/netpsy/refinf>

Опубликовано: February 14, 2006 **Введение**

Телекоммуникации с помощью компьютерных сетей - принципиально новый пласт социальной реальности. Психологические исследования в этой области ведутся сравнительно недавно, преимущественно в рамках зарубежной психологии. Из исследований, проведенных в России, можно привести только работу **А. Е. Войскунского** "*Общение, опосредованное компьютером*", в которой рассматривается общение в локальной сети в сравнении с реальным общением. В этом исследовании также упоминается о том, что общение в локальных сетях отличается не только от реального общения (т. е. общения, не опосредованного компьютером), но и от общения в глобальных сетях по ряду параметров; то есть, общение в глобальных сетях обладает определенной спецификой. Данный реферат посвящен выделению специфических характеристик взаимодействия (рассматриваемого в широком смысле) в Интернете.

Общение в Интернете: основные закономерности

Основные формы общения в Интернете и их особенности

Можно выделить следующие формы общения в Интернете: телеконференция, чат (имеется в виду IRC (Internet Relay Chat), MUDs и переписка по e-mail. Исследователи Интернет - общения обычно разделяют способы общения в Интернете по степени их интерактивности. Наиболее интерактивными средами общения считаются чаты и MUDs, наименее интерактивными - e-mail и телеконференции. В телеконференции и при общении посредством e-mail общение происходит в режиме off-line, в отличие от чата (IRC) и MUDs, где люди общаются on-line. В конференции общение происходит вокруг определенного предмета (например, в конференции relcom. fido. su.windows, как видно по ее названию,

происходят дискуссии о Windows), в то время как чат, опять же как правило, своей темы не имеет. (Хотя существуют и тематические чаты, например, когда какого-нибудь известного человека запускают в канал IRC или web- чат, а он отвечает на все вопросы заинтересовавшихся людей. На каналах #windows или #os2 обсуждаются соответствующие операционные системы; несколько каналов #warez (в большинстве своем - закрытых для постороннего вторжения) посвящены дискуссии о различных программных продуктах). Тем не менее в чатах по большей части практикуется общение ради самого общения, в то время как телеконференции чаще всего посвящены какому-либо определенному предмету). В качестве отдельной формы общения в Интернете можно выделить общение в так называемых MUDs (от "multi-user dimension" - ролевая игра, в которой много пользователей объединены в одном виртуальном пространстве), которое близко к коммуникации в чате тем, что происходит on-line, но отличается от него присутствием цели - стремлением выиграть). Все названные формы общения, в связи с его опосредованностью компьютером, обладает такой характеристикой, как анонимность, которая имеет целый ряд последствий.

Во-первых, в коммуникации в Интернет теряют свое значение невербальные средства общения. Несмотря на то, что в текстовой коммуникации существует возможность выражать свои чувства при помощи "смайликов" (которых существует около 100, и их полный набор приводится на странице www.ora.com/catalog/smileyys), 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 Интернете легче вести серьезный разговор"; "в Интернете люди реже обижаются, потому что там это бессмысленно - все

равно не видно, как ты обижаешься"; "в Интернете можно общаться с непривлекательными (внешне) людьми, и их уродливость не мешает общению", "в Интернете можно говорить на равных с человеком значительно старше тебя, и это не мешает общению, хотя ты знаешь, что он старше" (приведены цитаты из бесед с пользователями Интернет - подростками). То есть, в Интернете в результате физической непредставленности партнеров по коммуникации друг другу теряет свое значение целый ряд барьеров общения, обусловленных такими характеристиками партнеров по коммуникации, которые выражены в их внешнем облике: их полом, возрастом, социальным статусом, внешней привлекательностью или непривлекательностью(Reid, 1994), а также коммуникативной компетентностью человека, а точнее, невербальной частью коммуникативной компетентности.

Другое важное следствие физической непредставленности человека в текстовой коммуникации - возможность создавать о себе любое впечатление по своему выбору. "В виртуальной среде вы вообще можете быть кем хотите, выглядеть как угодно, быть существом любого пола по выбору, словом, у вас нет ограничений характерных для материального мира" (Kelly, 1997). Kelly также приводит поговорку: "В Интернете никто не знает, что вы - собака" (Kelly, 1997). Анонимность общения в Интернете обогащает возможности самопрезентации человека, предоставляя ему возможность не просто создавать о себе впечатление по своему выбору, но и быть тем, кем он захочет. То есть, особенности коммуникации в Интернете позволяют человеку конструировать свою идентичность по своему выбору.

Идентичность в Интернете

Действительно, в текстовой коммуникации в Интернете люди часто создают себе так называемые "виртуальные личности", описывая себя

определенным образом. Виртуальная личность наделяется именем, часто псевдонимом. Псевдоним называется "*nick*" (от "*nickname*" - псевдоним) или "*label*" - "лейбл", "ярлык". Из "ников", встречаемых на IRC, можно составить целую портретную галерею. Есть здесь литературные персонажи (Папа Карло, Муми-Троль, Саруман, Мага, несколько Остапов Бендеров, Винни-Пухов и Гендальфов), есть откровенно панковские (Мразь, Психи, Прикол), есть богатый животный мир (Коза, Собака30, Овчарка, Микроб), есть социальные статусы (Бонвиван, Эмигрант, Магнат, Сержант), есть термины бытовой и вычислительной техники (PCT38бис, int21h, Холодильник)... Разумеется, преобладают имена собственные и производные от них клички: целое полчище Олегов и Олежек, Тань и Татьян, Максов, Максимов и Максиков, Ирочек, Ирин и Иришек" (Паравозов,1997).

Тот факт, что в Интернет люди создают себе некие "виртуальные личности", создает дополнительные возможности для изучения идентичности. "Вопрос о том, как соотносится реальное "Я" с виртуальной личностью и где границы между самопрезентацией, симуляцией и самоактуализацией - основной вопрос, возникающий при рассмотрении игр с идентичностью" (Reid, 1994).

Более конкретно, можно выделить следующие проблемы. Во-первых, соотношения "виртуального Я" (т. е. "Я", которое человек использует в телекоммуникации) с реальным и идеальным "Я" этого же человека. По данным, полученным мной при помощи личностного семантического дифференциала, виртуальная личность подростка (она же - самопрезентация в Интернете) более раскованна, является более эпатирующей и менее социально желательной по сравнению с реальным, и тем более, по сравнению с идеальным "Я". Эту же особенность отмечают и преподаватели компьютерных клубов - по словам одного из них,

"дети там (т. е. в Интернете) отрываются". Характерно, что "отрываются" далеко не все дети - наряду с теми подростками, которые большую часть времени проводят в чатах, есть и те, которые чатами не увлекаются, а все больше скачивают из Интернета небольшие программы или же ищут информацию, "роясь в мусоре с помощью крючьев - альтавист и палок- рэмблеров" (Лейбов, 1997). Более того, есть подростки, которые, несмотря на возможность свободного доступа к Интернет, в Интернет принципиально не выходят, мотивируя это тем, что "там нет ничего интересного". Отсюда возникают следующие вопросы:

1. Какие характеристики личности (реальной) ведут к тому, что человек в сетевой коммуникации начинает конструировать непохожие на него виртуальные личности (часто не одну, а несколько);
2. Почему виртуальная личность наделяется определенными свойствами.

Гипотетическим объяснением того, почему одни люди конструируют виртуальные личности, а другие - нет, может быть степень социальной ригидности личности. Выделяется два основных типа социальной ригидности. Первый - это ролевая ригидность (или ригидность "Я" - концепции), которая проявляется в том, что человек воспринимает себя как исполнителя строго определенного набора ролей и, соответственно, "упорствует в определенных видах ролевого поведения". Второй - это диспозициональная ригидность (наличие жестких установок, определяющих восприятие мира в черно-белых тонах). В исследовании А. С. Волович (1990) говорится о том, что "для неригидного усвоения групповых норм необходимо, чтобы социальное "Мы" человека было достаточно широким, а не ограничивалось идентификацией с отдельной

группой. это обеспечивается за счет наличия большого числа референтных групп и свободы выхода из них". (Здесь необходимо упомянуть, что в социальной психологии выделяются такие аспекты идентичности личности, как личная идентичность и социальная идентичность; причем поддержание позитивной идентичности в целом может осуществляться как за счет поддержания позитивной личной идентичности, так и за счет поддержания позитивной социальной идентичности, в зависимости от того, какой аспект идентичности в целом является преобладающим).

Исходя из этого, можно предположить, что люди, которые конструируют виртуальные личности, обладают низкой социальной ригидностью, а люди, которые никогда не конструируют виртуальные личности - высокой социальной ригидностью. Относительно идентичности этих двух групп людей можно сделать следующие предположения. Люди, конструирующие виртуальные личности, либо имеют большое количество референтных групп, из которых они могут свободно выйти (то есть, обладают широкой социальной идентичностью), либо же в их идентичности социальная идентичности вообще не является преобладающим аспектом, и позитивная идентичность в целом поддерживается за счет позитивной личной идентичности. Для людей, которые не склонны конструировать виртуальные личности, может быть характерна высокая степень социальной ригидности и преобладание в идентичности в целом социальной идентичности.

Конструирование виртуальных личностей может носить возрастной характер и быть связана с самоопределением. Многие авторы отмечают существование кризиса идентичности в подростковом возрасте, когда собственное "Я" представляется подростку размытым. При этом виртуальные личности могут выполнять функцию самоверификации. Существует также точка зрения,

согласно которой конструирование виртуальных личностей в Интернете - отражение изменений структуры идентичности человека (тенденция к множественности идентичности в реальной жизни), которое является отражением социальных изменений (Kelly, 1997). Келли говорит, что "безусловно, мы осознаем то, что мы ведем себя по-разному в разных ситуациях. Идея об обладании множеством "Я" относительно нова, но уже достаточно популярна. Например, в своей книге "Life on the screen: Identity in the age of Internet" (Жизнь на экране: идентичность в век Интернета) Sherry Turkle пишет:

"Не так давно стабильность была социально ценной и культурно поощряемой. Ригидные половые роли, повторяющийся труд, надежда на то, что на одной работе или в одном городе можно оставаться всю жизнь, - все это делало последовательность (согласованность) центральным в определении здоровья. Но эти стабильные социальные сиры были разрушены. В настоящее время здоровье описывается скорее в терминах текучести, чем стабильности. Основное значение имеет способность меняться и приспосабливаться: к новой работе, новому направлению карьеры, новым половым ролям, новым технологиям".

Эта констатация хорошо соотносится с "текучестью" и возможностью выбора способов действия и самовыражения в Интернете (Kelly, 1997).

Очевидно, что для того, что бы конструировать виртуальные личности, нужно не только быть в принципе способным видеть себя как потенциального исполнителя различных ролей, но и хотеть исполнять эти роли. Можно предположить, что желание конструировать виртуальные личности может быть связано с тем, что реальность не предоставляет возможностей для реализации различных аспектов "Я", или же, что действительность может быть слишком "ролевой", слишком нормативной. Это порождает у человека

желание преодолеть нормативность, что ведет к конструированию ненормативных виртуальных личностей. В частности, это может проявляться в конструировании виртуальных личностей другого пола, нежели их обладатель, или вообще бесполой. В реальном обществе существуют определенные нормы, которые предписывают человеку определенного пола соответствующее этому полу поведение. В виртуальном обществе человек может быть избавлен от того, чтобы демонстрировать социально желательное для своего пола поведение, презентировавшись в сети как лицо противоположного пола. То есть, если реальное общество ограничивает возможности самореализации человека, у него появляется мотивация выхода в сеть и конструирования виртуальных личностей. Если же человек полностью реализует все аспекты своего Я в реальном общении, мотивация конструирования виртуальных личностей у него, скорее всего, отсутствует. В описанном случае общение в Интернет носит характер дополнения к основному общению. Но оно может иметь и компенсаторный, замещающий характер. Это происходит в случае формирования Интернет-зависимости (Internet-addiction).

Феномен Интернет - зависимости и его анализ

Понятие и критерии Интернет -зависимости

Явление Интернет-зависимости начало изучаться в зарубежной психологии с 1994 года. Интернет-зависимость определяется как ***"навязчивое (компульсивное) желание выйти в Интернет, находясь off-line, и неспособность выйти из Интернет, будучи on-line"***. Исследователи приводят различные критерии Интернет-зависимости.

Кимберли Янг приводит 4 симптома ИЗ:

1. Навязчивое желание проверить e-mail

2. Постоянное ожидание следующего выхода в Интернет
3. Жалобы окружающих на то, что человек проводит слишком много времени в Интернет
4. Жалобы окружающих на то, что человек тратит слишком много денег на Интернет

Более развернутую систему критериев приводит Иван Голдберг. По его мнению, можно констатировать Интернет-зависимость при наличии 3 или более пунктов из следующих:

1. Толерантность.

1.1. Количество времени, которое нужно провести в Интернет, чтобы достичь удовлетворения, заметно возрастает

1.2. Если человек не увеличивает количество времени, которое он проводит в Интернет, то эффект заметно снижается.

2. Синдром отказа.

2.1 Характерный "синдром отказа":

2.1.1. Прекращение или сокращение времени, проводимого в Интернет,

2.1.2 Два или больше из следующих симптомов (развиваются в течение периода времени от нескольких дней до месяца):

Психомоторное возбуждение

Тревога

Навязчивые размышления о том, что сейчас происходит в Интернет

Фантазии или мечты об Интернет

Произвольные или непроизвольные движения пальцами, напоминающие печатание на клавиатуре.

Симптомы, перечисленные в пункте 2 , вызывают снижение или нарушение социальной, профессиональной или другой деятельности.

2.2. Использование Интернет позволяет избежать симптомов "синдрома отказа".

3. Интернет часто используется в течение большего количества времени или чаще, чем было задумано.

4. Существуют постоянное желание или безуспешные попытки прекратить или начать контролировать использование Интернет.
 5. Огромное количество времени тратится на деятельность, связанную с использованием Интернет (покупку книг про Интернет, поиск новых браузеров, поиск провайдеров, организация найденных в Интернет файлов).
 6. Значимая социальная, профессиональная деятельность, отдых прекращаются или редуцируются в связи с использованием Интернет.
 7. Использование Интернет продолжается, несмотря на знание об имеющихся периодических или постоянных физических, социальных, профессиональных или психологических проблемах, которые вызываются использованием Интернет (недосыпание, семейные(супружеские) проблемы, опоздания на назначенные на утро встречи, пренебрежение профессиональными обязанностями, или чувство оставленности значимыми другими).
- Марк Гриффитс (Griffiths, 1995) делит Интернет - зависимых на две группы, выделяя аддиктов (зависимых) первого и второго порядков. Аддикты 1-го порядка чувствуют себя в приподнятом настроении во время игры. Они любят играть группами в сети, получают позитивное подкрепление со стороны группы, когда становятся победителями и именно это является для них главным. Компьютер для них - средство получить социальное вознаграждение.
- Аддикты 2-го порядка используют компьютер для бегства от чего-либо в своей жизни, и их привязанность к машине - симптом более глубоких проблем (например, физические недостатки, низкое самоуважение и т.д.).

В других исследованиях Интернет-зависимости было установлено, что Интернет-зависимые часто "предвкушают" свой выход в Интернет, чувствуют нервность, находясь off-line, врут относительно времени пребывания в Интернете, и чувствуют, что

Интернет порождает проблемы в работе, финансовом статусе, а также социальные проблемы (Egger, 1996). Morhan-Martin (1997), Scherer(1997), также установили, что студенты страдают от академической неуспеваемости и ухудшения отношений, и что это связано с неконтролируемым использованием Интернет (приводится по Янг, 1997).

Причины Интернет-зависимости

К.Янг, исследуя Интернет-зависимых, выяснила, что они чаще всего используют чаты (37 %), MUDs (28 %), телеконференции (15 %), E-mail (13 %), WWW (7 %), информационными протоколами (ftp, gopher) (2%). Приведенные сервисы Интернет можно разделить на те, которые связаны с общением, и те, которые с общением не связаны, а используются для получения информации. К первой группе относятся чаты, MUDs, телеконференции, e-mail, ко второй - информационные протоколы. Янг отмечает, что в этом исследовании было также установлено, что "Интернет - независимые пользуются преимущественно теми аспектами Интернет, которые позволяют им собирать информацию и поддерживать ранее установленные знакомства. Интернет - зависимые преимущественно пользуются теми аспектами Интернет, которые позволяют им встречаться, социализироваться и обмениваться идеями с новыми людьми в высокоинтерактивной среде". То есть, большая часть Интернет-зависимых пользуется сервисами Интернет, связанными с общением.

Поскольку большую часть Интернет - зависимых в исследовании Янг составили те, кто пользуется сервисами Интернет, основной частью которых является общение, то ее выводы относительно всех Интернет-зависимых касаются скорее именно этой группы людей. . Хотя, исходя из данных Янг, можно выделить две совершенно различных группы пользователей: висящих на общении ради общения (91 %) и висящих на информации (9%). Но в ее

исследовании такие группы Интернет-зависимых не выделялись.

Относительно того, какие особенности Интерната являются для них наиболее привлекательным, 86 % Интернет-зависимых назвали анонимность, 63% - доступность, 58 % - безопасность и 37 % - простоту использования.

По данным Янг, Интернет-зависимые используют Интернет для получения социальной поддержки (за счет принадлежности к определенной социальной группе: участия в чате или телеконференции); сексуального удовлетворения; возможности "творения персоны", вызывая тем самым определенную реакцию окружающих, получения признания окружающих.

Социальная поддержка в данном случае осуществляется через включение человека в некоторую социальную группу (чат, MUD, или телеконференцию) в Интернете. "Как любое сообщество, культура киберпространства обладает своим собственным набором ценностей, стандартов, языка, символов, к которому приспосабливаются отдельные пользователи". Включаясь в такую группу, человек получает возможности поддержки позитивного образа "Я" за счет позитивной социальной идентичности.

По мнению Янг, будучи включенными в виртуальную группу, Интернет - зависимые становятся способными принимать больший эмоциональный риск путем высказывания более противоречащих мнению других людей суждений - о религии, абортах и т.п. В реальной жизни Интернет-зависимые не могут высказать аналогичные мнения даже своим близким знакомым и супругам. В киберпространстве они могут выражать эти мнения без страха отвержения, конфронтации или осуждения потому, что другие люди являются менее достигаемыми и потому, что идентичность самого коммуникатора

может быть замаскирована.

Кроме того, Интернет особенно важен для тех людей, чья реальная жизнь по тем или иным (внутренним или внешним причинам) межличностно обеднена. В этих случаях, люди скорее и пользуются Интернет как альтернативу своему непосредственному (реальному) окружению. Как отмечает Sh. Turkle, "компьютеры (имеется в виду опосредованная компьютером коммуникация) создают иллюзию товарищеских отношений без требований дружбы". Далее, потребность в социальной поддержке может быть наиболее высокой именно в нашем обществе в связи с дезинтеграцией традиционных основанных на общности форм соседства и возрастанию количества разводов и изменений места жительства. Ухудшение межличностных отношений в реальности ведет к Интернет-зависимости. Наконец, Интернет-зависимость может вызываться психопатологией: Young (1997) установила, что различная степень депрессии коррелирует с Интернет - зависимостью. Депрессивные больные, которые больше других испытывают страх отвержения и больше других нуждаются в социальной поддержке пользуются Интернет, чтобы преодолеть трудности межличностного взаимодействия в реальности. Относительно мотивации использования Интернет второй группой людей (Интернет-зависимых, использующих преимущественно те сервисы Интернет, которые связаны с поиском информации) по результатам исследования Янг нельзя сделать никакого однозначного вывода.

В целом, очевидно, что большая часть Интернет-зависимых висит на общении ради общения. Это может свидетельствовать о компенсаторном характере общения в Интернет у этой группы людей. Интернет-зависимые получают в Интернет различные формы социального признания. Их зависимость может говорить о том, что в реальной

жизни социального признания они не получают, а также о том, что в реальной жизни у этой группы людей могут существовать определенные трудности в общении, которые снижают их удовлетворенность реальным общением. То есть, общение в Интернет, предположительно, обладает некоторыми характеристиками, которые сводят на нет причины трудностей в реальном общении. Для более полного понимания феномена Интернет-зависимости необходимо обратиться к другим видам зависимостей. Действительно, Янг и Голдберг говорят о сходстве Интернет-зависимости с навязчивым стремлением к азартным играм и с патологическим обжорством (булимией). Возможно более глубокое понимание феномена Интернет-зависимости через выделение определенных свойств личности, которые делают ее предрасположенной к формированию различных видов зависимости вообще, а также через сопоставление различных видов зависимости (наркоманических зависимостей, патологического влечения к азартным играм, булимии, со-зависимости и т.п.) и выделение некоторых общих закономерностей формирования зависимости. Эта проблема нуждается в дальнейшем анализе.

Заключение

Анализ различных форм общения в Интернете позволяет сделать вывод о том, что Интернет благодаря его особенностям является удобным средством для изучения идентичности. В качестве таких особенностей различные авторы выделяют анонимность, доступность, невидимость, множественность (Turkle, 1997 Young, 1997), безопасность, простоту использования (Young, 1997).

Благодаря этому восприятие человека человеком становится отделенным от базовых категорий социального познания, которые выражены во внешнем облике, таких, как пол, раса, возраст и

принадлежность к определенному социальному слою. Это порождает два ряда феноменов: во-первых, в Интернет становится возможным конструирование виртуальных личностей; во-вторых, благодаря отличиям реального общения от виртуального становится возможной Интернет-зависимость. То, какими характеристиками обладает идентичность общающихся в Интернете людей, как она соотносится с их виртуальной идентичностью, каковы причины "игр с идентичностью" и Интернет - зависимости, нуждается в дальнейшем изучении.

Литература

1. *Griffiths.M.* Technological Addictions. Routledge, 1995.
2. *Internet Behavior and addiction.*
<http://www.ifap.ethz.ch/~egger/>
3. *Kelly P.* Human Identity Part 1: Who are you? / Netropolitan life/E-lecture from the university course about the net. 1997 <http://www-home.calumet.yorku.ca/pkelly/www/id1.htm>
4. *Reid. E.* Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities/ A thesis submitted in fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts. Cultural Studies Program. Department of English. University of Melbourne. January 1994.
<http://fun91.kivikko.hoas.fi/~donwulff/irc/cult-form.html>
5. *Turkle Sh.* Constructions and Reconstructions of the Self in Virtual Reality/ Massachusetts Institute of Technology. Identity workshop. 1997.
6. *Young, Kimberly S.* What makes the Internet Addictive: potential explanations for pathological Internet use./Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association, August, 1997, Chicago, IL
<http://www.pscw.uva.nl/sociosite/psyberspace.html>

7. Войскунский А. Е. Общение, опосредованное компьютером/ Диссертация ... кандидата психологических наук. М., 1990.
8. Волович А. С. Особенности социализации выпускников средней школы. /Диссертация ... кандидата психологических наук. М., 1990.
9. Лейбов Р. Язык рисует Интернет.
<http://inter.net.ru>
10. Паравозов И. Разговорчики в сетях
<http://inter.net.ru>