**НЕКОТОРЫЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА И ОСОБЕННОСТИ ИНТЕРНЕТ КАК НОВОГО СЛОЯ РЕАЛЬНОСТИ.**

Одним из основных признаков современного общества является стремительное развитие компьютерных информационных технологий и систем телекоммуникаций. За последние годы в этой области произошел качественный скачек. В результате, на сегодняшний день можно с уверенностью констатировать, что Интернет перестала быть просто системой хранения и передачи сверхбольших объемов информации и стала новым слоем нашей повседневной реальности и сферой

жизнедеятельности огромного числа людей. В результате у пользователей компьютерных сетей возникает целый ряд интересов, мотивов, целей, потребностей, установок, а также форм психологической и социальной активности, непосредственно связанных с этим новым пространством. И хотя, эти процессы пока еще протекают в скрытой форме и не затрагивают подавляющее большинство людей, не использующих Интернет в своей деятельности, потенциальное влияние этих процессов на всю нашу жизнь столь велико, что многие авторы напрямую говорят о становлении нового информационного общества [Белинская Е.П., Жичкина А.E., 1999г.]. Дальнейшие же перспективы развития систем глобального информационного обмена и связанных с этим общественных изменений и, как следствие, изменений в психическом укладе отдельной личности представляются столь же грандиозными, сколь туманными и неопределенными.

Недаром, проходившая в феврале Санкт-Петербургская конференция «Интернет, Общество, Личность» произвела на некоторых участников впечатление большее, чем проходившая незадолго до этого конференция писателей-фантастов.

Неудивительно, что процесс взаимодействия человека и Интернет практически сразу же привлек к себе внимание специалистов самых разных областей, в том числе и психологов.

Достаточно активные исследования в этой области ведутся с начала 90-х годов. И с каждым годом их интенсивность растет. Условно, большинство этих исследований можно распределить по нескольким основным направлениям:

Психологические аспекты коммуникативных процессов в сети (А.Е.Войскунский, А.E. Жичкина, 1999; И.Шевченко, 1999; Reid, 1994);

Исследование идентичности у пользователей компьютерных сетей и процессов самопрезентации в сети

(Е.П. Белинская, 1999; Becker, 1997; Donah 1997; Kelly, 1997);

Влияние виртуального взаимодействия на личность

(Suler, 1996; Turkle, 1997);

Проблема Интернет-зависимости

(Young, 1998; Griffiths, 1995).

Приступая к нашим исследованиям, мы ставили своей целью изучить психологические феномены, проявляющиеся в процессе взаимодействия человека с глобальными информационными сетями.

В качестве объекта исследования нами был взят процесс поиска информации при помощи Интернет технологий и процесс удаленного общения в системе IRC (Internet Relay Chat).

Описывая процесс общения в системе IRC, мы не только, вслед за другими авторами, отметили характерные особенности этого взаимодействия, но и попытались дать психологическое объяснение этому феномену. Общеизвестно, что в процессе письменного общения, практически каждый участник дополняет свое высказывание определенными символами. Большинство из них представляют собой стилизованное изображение человеческого лица. Они призваны передать эмоциональное состояние участников общения. При помощи этих знаков можно передать улыбку, лукавую усмешку, озабоченность, злость, а также выразить другие эмоции. Иногда пользователи не ограничиваются подобной стилизацией и посылают рисунки, напоминающие примитивную живопись.

На наш взгляд, представляется достаточно интересным тот факт, что подобные особенности письменной речи более ста лет назад наблюдал и изучал итальянский психиатр Цезарь Ломброзо. В своей работе "Гениальность и помешательство" Ломброзо убедительно доказал, что подобная форма письма обуславливается "потребностью дополнить значение слова или рисунка, в отдельности недостаточно сильных для выражения данной идеи с желаемой ясностью и полнотой" [Ц. Ломброзо, 1892]. Вместе с тем, он показал, что подобное письмо было характерно для большинства древних культур. Например, в древнеегипетской письменности роль подобных символов была столь велика, что им дали специальное название – определительные.

Более того, существуют и другие, не менее удивительные факты, сближающие IRC-письменность с примитивной письменностью древних цивилизаций. Достаточно широкое распространение в сети получило использование акронимов – своеобразных символьных сокращений целых фраз и предложений: IMHO – In my humble opinion (По моему скромному мнению), pls – please (пожалуйста) и других [И. Паравозов, 1998].

Зачастую в данных сокращениях, наряду с буквами, используются и другие символы, согласно фонетическому соответствию: 2=to=too, 8=ate, 4=for или =ч в русском варианте (аналогично приему, применяемому при составлении ребусов).

При таком способе записи Wait (подожди) пишется как W8, thanks (спасибо) – 10X и т.д. Любопытно, что подобный прием также часто использовался в древности. Например, имя индейского вождя Itzlicoatl записывалось при помощи изображения змеи – Coatl и копья – Istzli.

Можно также заметить, что многие акронимы записываются без использования гласных букв: bb – bye bye, BRB – Be right back (сейчас вернусь), BTW – By the way (кстати), pls – please (спасибо), L8R – Later (позже) и т.д. По нашему мнению это также напоминает некоторые древние формы письменности, в частности древнееврейское письмо, в котором записывались только согласные буквы, а гласные – пропускались.

Иными словами, письменность современных пользователей компьютерных сетей, в силу определенных причин, приобрела атавистические особенности, некогда характерные для всей письменной культуры.

Теперь, если обратить внимание на саму речь, а не на форму ее записи, то можно отметить следующие особенности: краткость, разорванность высказываний, по большей части, отсутствие четких, структурированных, законченных диалогов или смысловых единиц. В качестве примера, на наш взгляд уместно привести следующий диалог по поводу общения в системе IRC:

Экспериментатор: Как ты ухитряешься беседовать сразу с несколькими людьми?

Испытуемый: Нормально, самое главное ответы писать покороче.

Экспериментатор: Зачем?

Испытуемый: Так более реалтаймее (более похоже на реальный диалог) получается.

Экспериментатор: Но тогда разговор получается какой-то глупый и бестолковый.

Испытуемый: Да ерунда, к этому здесь все давно привыкли, и никто на это не обращает внимания.

Экспериментатор: И со сколькими людьми ты можешь беседовать одновременно?

Испытуемый: Ну, с пятью-десятью, иногда и больше, но лучше с двумя-тремя.

В результате, вся речь производит впечатление своеобразной словесной окрошки. Этот эффект наблюдается в обычных условиях либо у детей, как следствие их синкретичного и паралогического мышления, либо при заболевании и нарушении процесса мышления. Эффект этот настолько очевиден даже неспециалисту в области психопатологии, что протокол IRC-беседы вполне уместно, на наш взгляд, может быть сравним с "фрагментом абсурдистской пьесы или протоколом заседания пациентов буйной палаты в психиатрической клинике" [А. Носик, 1998].

Кроме того, можно заметить, что большинство высказываний в подобных "диалогах" являются по существу репликами в никуда, и имеют целью выразить мнение или состояние автора высказывания, а не узнать мнение или состояние собеседника. Подобная речь может быть охарактеризована как эгоцентрическая в терминологии Ж.Пиаже. Причем известно, что высокий уровень эгоцентризма характерен для раннего детского возраста [Пиаже, 1969].

Таким образом, во-первых, вслед за другими исследователями, мы приходим к выводу, что характерные особенности коммуникации при помощи компьютерных сетей, такие как:

возможность одновременного общения большого числа людей, находящихся в разных частях света, и, следовательно, живущих в разных культурах (этот факт почему-то упускается из виду большинством исследователей);

невозможность использования большей части невербальных средств коммуникации и самопрезентации;

обеднение эмоционального компонента общения;

анонимность и снижение психологического риска в процессе общения;

легкая смена формальных атрибутов, приводят к выработке новых форм и стилей взаимодействия и возникновению своеобразного Интернет–этикета.

Во-вторых, на основании наших исследований, мы можем сделать вывод о том, что эти новые формы несут на себе следы сильных регрессивных тенденций. Признаки более или менее сильной регрессии, то есть возврата на предыдущую ступень развития, присутствуют как в "культурно-историческом плане" форм и способов взаимодействия, так и в "индивидуально-психологическом плане" стилей и целей взаимодействия.

Данный вывод, на первый взгляд, может показаться достаточно парадоксальным, поскольку известно, что большую часть пользователей представляют люди, имеющие достаточно высокий как интеллектуальный, так и культурно-образовательный уровень (преподаватели, научные сотрудники, ИТР, студенты, "продвинутые" школьники). Этот феномен регрессии невозможно объяснить и наличием, перечисленных выше, специфических особенностей виртуального взаимодействия, поскольку сами по себе они не могут привести к регрессии.

Мы считаем, что у данного феномена есть несколько причин. Первая, на наш взгляд, самая очевидная, может быть описана следующим образом. Как примитивная письменность, так и примитивные особенности взаимодействия характерны для ранних этапов развития человека в первом случае – социально-исторического, во втором – индивидуально-психологического. В этот период реакция на мир характеризуется неразрывной синкретической связанностью эмоционально-аффективной, когнитивной, деятельностной и оценочной составляющей. Иными словами, сознание в этот период мифологично [С.Г.Мельник, 1996]. Со временем, в ходе развития общества, сознание утратило черты мифологизма, на смену которым пришли выработанные социальные нормы и правила взаимодействия. Тот же самый процесс, на сознательном уровне, происходит по мере социализации ребенка, в итоге, непосредственное аффективное восприятие и реагирование подавляется выполнением набора социально одобряемых правил и норм, в том числе, и в процессе взаимодействия.

Таким образом, мы вправе ожидать, что в ситуации, когда существующие нормы и правила окажутся непригодными или несостоятельными, со всей силой проявиться тот самый первичный, примитивный, до сих пор подавляемый способ реагирования. И в ситуации отсутствия четких, всеми разделяемых норм, именно такой способ и становиться нормой. Именно такая ситуация, и складывается в системе взаимодействия на каналах IRC, в результате, установившаяся норма сильно нагружена различными атавистическими признаками.

Похожие выводы, только применительно к культурной жизни в целом, сделал Зигмунд Фрейд в работах "Будущее одной иллюзии" и "Недовольство культурой". Вслед за Фрейдом мы считаем, что процесс отказа от довольно жестких культурных норм всегда должен сопровождаться некоторым количеством удовольствия. Именно это удовольствие, наряду с другими факторами, и является той притягательной силой, которая заставляет пользователей проводить долгие часы за экраном монитора. Возможно, что стремление к получению именно такого рода удовольствия, и является одной из причин Интернет-зависимости.

Прежде чем перейти ко второй причине, давайте остановимся на некоторых особенностях, новой информационной среды. Одним из основных ее свойств является то, что данная среда, в отличие от физической, в которой мы все живем, характеризуется гораздо меньшей жесткостью барьеров (в терминологии Курта Левина [Levin, 1935]) и ограничений и допускает гораздо большую степень свободы для своих "обитателей". Например, вы можете без труда, по своему выбору управлять поступающей к вам информацией, меняя ее в широчайших пределах, в течение нескольких секунд сменить собеседника, по своему усмотрению репрезентировать себя для других любым образом, например с легкостью сменить собственный пол, легко выйти из контакта в любой момент в случае нежелательного развития событий и т.д. Как писал П.Келли: "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 реального мира" [Kelly, 1997]. Некоторые из перечисленных действий возможны и в реальной жизни, но требуют значительных затрат и усилий, некоторые же невозможны в принципе.

Именно легкой проницаемостью барьеров, на наш взгляд, можно объяснить существование описанного нами "эффекта дрейфа целей", состоящего в том, что в процессе поиска информации, первоначальная цель поиска заменяется другими целями, более или менее тесно связанными с первоначальной. При этом важно отметить, что этот процесс начинается до того, как первоначальная цель была достигнута. Таким образом, возникает впечатление, что в процессе поиска психологическая направленность и интерес как бы дрейфуют от одной цели к другой, благодаря чему, данный эффект и получил название "эффекта дрейфа целей".

Здесь, уместно заметить, что данное свойство является следствием того, что информационная среда имеет в своей основе информацию, то есть, категорию не принадлежащую физическому миру, и не подвластную физическим законам и ограничениям. Это утверждение имеет далеко идущие последствия философского характера, на которых мы не будем здесь останавливаться.

Второй удивительной особенностью данной среды является ее мифологичность. Мы хотим сказать, что ситуация, в которой человек может реализовать все перечисленные выше возможности, а также многие другие: мгновенно перенестись из одной точки земного шара в другую, или присутствовать в нескольких местах одновременно, одним нажатием кнопки приводить в движение машины, расположенные на другом конце Света и т.д., больше напоминает волшебную сказку, в которой "герой-пользователь" обладает сверхъестественными возможностями, нежели реальную жизнь. Не менее удивительно то, что Интернет как нельзя более соответствует мифологическому мышлению маленького ребенка (Пиаже, 1969; E.Claparede, 1946), для которого характерны такие особенности как:

магия (словам и жестам придается сила воздействия на внешние предметы), – в Интернет это на самом деле происходит;

анимизм (внешние предметы наделяются сознанием и волей), – этот уровень пока не достигнут, но многие программные продукты и приложения уже сейчас производят впечатление таковых;

артифициализм(явления окружающего мира считаются изготовленными людьми для своих целей), – вся сеть от начала до конца изготовлена людьми для своих целей;

синкретичность мышления (представление об объекте как о некоем целом, где все перепутано без разбору и отдельные детали которого, вступают из фона в зависимости от представляемого ими интереса), - Интернет-технологии позволяют на ограниченном пространстве Web-сайта разместить большое число объектов, во многих случаях, абсолютно между собой не связанных, имеющих самую различную природу и логику функционирования, а также различную тематику и цели. Этот вопрос подробнее рассмотрен в нашей работе [А.В.Минаков, 1999].

Поскольку мифологическое мышление никогда не исчезает полностью, а только вытесняется из сознания по мере взросления, оно продолжает жить в бессознательном взрослого человека, порождая суеверия, веру в приметы и магические ритуалы. Таким образом, можно сделать вывод, что Интернет является как нельзя более подходящей средой для актуализации многих психических процессов бессознательного, можно даже сказать, архетипического характера. Если можно так выразиться, для многих людей, в психологическом смысле, Интернет становиться дверью в тот волшебный сказочный мир, который человек вынужден был покинуть по мере взросления, под давлением объективных условий реального мира. В этом, на наш взгляд, кроется еще один секрет столь сильного воздействия этой среды на достаточно большое число пользователей.

Таким образом, возвращаясь к объяснению наличия атавистических признаков у процессов взаимодействия в сети, мы можем сказать, что вторая причина этого явления кроется в природе самой виртуальной реальности. Как мы показали выше, особенности этой реальности таковы, что оказывающейся в ней пользователь "вынужден" актуализировать вытесненные в бессознательное инфантильные представления и поведенческие паттерны. Эффект усиливается еще и тем фактом, что это зачастую созвучно собственным психологическим потребностям и стремлениям пользователя.

Это положение, на наш взгляд, достаточно хорошо иллюстрирует "эффект азарта", то есть возникновение вовлеченности в сам процесс поиска информации, в ущерб ее изучению, анализу и переработке. Иными словами, происходит смещение акцента с аналитической деятельности на поисковую активность. О детальном психологическом механизме этого явления пока рано делать какие-либо выводы. Однако, можно предположить, что здесь опять же играют роль факторы своеобразного регресса психической деятельности, поскольку поисковая активность является генетически более древней и менее энергозатратной деятельностью по сравнению с аналитической.

Каковы же практические результаты рассмотрения коммуникативных процессов и информационного обмена под данным углом зрения. Мы считаем, что, прежде всего, это позволит по-новому взглянуть на проблему вовлеченности в Интернет и Интернет-зависимости. И решать ее, с учетом существования мощных бессознательных факторов, усиливающих притягательную силу Интернет. Вместе с тем, данные выводы могут сыграть важную роль при рассмотрении особенностей самопрезентации в сети различных групп пользователей. Что же касается вопроса о влиянии виртуального взаимодействия на личность, то здесь, по нашему мнению, отдельного рассмотрения заслуживает вопрос о том, какое воздействие оказывает на внутренний психический уклад пользователя компьютерных сетей периодическая актуализация базовых бессознательных поведенческих и перцептивных комплексов, а также какое воздействие это оказывает на систему межличностных отношений и социальных связей с внешним миром.

В заключение, допуская некоторую образность выражения, можно сказать, что, по нашему мнению, Интернет является ожившим мифом конца ХХ века. Мифом, который, в отличие от всех предыдущих, обрел материальное воплощение. И с течением времени, его сходство с мифом классическим будет только возрастать, поскольку уже в ближайшем будущем, по мере распространения VRML-протокола, этот новый мир постепенно приобретет привычные нам трехмерные формы, хотя действительное число виртуальных измерений, как и в настоящих мифах, будет намного большим за счет наличия гиперссылок. Он будет заселен миллионами "живых" существ – аватаров. Думается, что эти виртуальные существа будут наглядно представлять собой весь спектр мифических, легендарных и архетипических персонажей. К сожалению, пока трудно представить, какие изменения в психологии и поведении пользователей повлекут за собой эти события. Надеюсь, что это станет предметом наших дальнейших исследований.

**Список литературы**

1. Белинская Е.П. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью. Неофициальная страница факультета психологии МГУ.

2. Жичкина А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете.Неофициальная страница факультета психологии МГУ .

3. Ломброзо Ц. Гениальность и помешательство. С-Пб.: изд. Ф. Павленкова, 1892.

4. Мельник С.Г. Mass-Media: психологические процессы и эффекты. С-Пб., 1996. 5. Минаков А.В. Социально-психологические аспекты взаимодействия человека с глобальными компьютерными сетями (Интернет). В сб. Тезисы докладов международной конференции ИОЛ-99. С-Пб., 1999, стр. 333.

6. Носик А. Разговорчики в сетях.

7. Паравозов И. Интернет-общение.

8. Пиаже Ж. Психология интеллекта. В кн. Избранные психологические труды. М., 1969.

9. Фрейд З. Будущее одной иллюзии. В сб. Психоанализ. Религия. Культура. М.: Ренессанс, 1991.

10. Фрейд З. Недовольство культурой. В сб. Психоанализ. Религия. Культура. М.: Ренессанс, 1991.

11. Becker, B. To be in touch or not? Some remarks on communication in virtual environments. 1997.

12. Claparede E., Psychologie de l’enfant et pedagogie experimentale, Neuchatel, Delachaux et Niestle, 1946.

13. Donath, Judith S. Identity and deception in the Virtual community. 1997.

14. Griffiths.M. Technological Addictions. Routledge, 1995.

15. Kelly P. Human Identity Part 1: Who are you? / Netropolitan life/E-lecture from the univercity cource about the net. 1997.

16. Levin K. A Dynamical Theory of Personality. N.Y. and London, 1935.

17. 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.

18. Turkle Sh. Constructions and Reconstructions of the Self in Virtual Reality/ Massachusetts Institute of Technology. Idenity workshop. 1997.

19. 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

20. Young, Kimberly S. Caught in the Net. How to Recognize the signs of Internet Addiction – And a Winning strategy for Recovery, 1998.